

BİR OYUNCULUK TEKNİĞİ OLARAK COŞKU BELLEĞİNİN ANALİZİ

AN ANALYSIS OF AFFECTIVE MEMORY
AS AN ACTING TECHNIQUE

NAZIM UĞUR ÖZÜAYDIN

ÖZET

Coşku Belleği, Konstantin Stanislavski tarafından geliştirilmiş; Stanislavski Sistemi'nde ve Metot Oyunculuğu'nda kullanılmış, Actor's Studio gibi oyunculuk okulları ve Marlon Brando, Anthony Quinn, Al Pacino, Robert De Niro, Dustin Hoffman gibi Metot oyuncularını sayesinde popülerlik kazanmış bir oyunculuk tekniğidir. Coşku Belleği, günümüzde de, oyunculuk öğrencilerine öğretilen ana ve vazgeçilmez oyunculuk tekniklerinden biridir. Bu makalede, Coşku Belleği tekniğinin gelişimi, bilimsel temelleri, kullanımı ve yapılmış olan itirazlarla birlikte analiz edilmesi amaçlanmaktadır.

ANAHTAR KELİMELER

Oyunculuk, Tiyatro, Coşku Belleği, Stanislavski Sistemi, Metot Oyunculuğu

ABSTRACT

Affective Memory is an acting technique which is developed by Konstantin Stanislavski. Affective Memory had been used in Stanislavski System and Method Acting; and became very popular by acting schools like Actor's Studio and some of the Method actors like Marlon Brando, Anthony Quinn, Al Pacino, Robert De Niro and Dustin Hoffman. Affective Memory is still one of the main and indispensable acting techniques which is being taught to the acting students. This article aims to analyze Affective Memory with the development, scientific basis, usage and the objections.

KEYWORDS

Acting, Theatre, Affective Memory, Stanislavski System, Method Acting

* Yardımcı Doçent, İstanbul Üniversitesi Devlet Konservatuarı
Tiyatro Anasanat Dalı,
ozuaydin@gmail.com

Bir oyunculuk tekniği olan “Coşku Belleği”, oyuncunun, duygularını, geçmişte yaşadığı deneyimleri hatırlayarak uyarmasına dayalı bir tekniktir ve oyunculuk sanatının baş ilkesi olan bilinç yoluyla bilinçaltına ulaşma tekniklerinden biridir. Coşku belleği, bazı tiyatro kuramcıları tarafından “Etkili Bellek”, “Duygu Belleği”, “His Belleği” ve “Duygusal Anımsama” olarak da adlandırılmıştır.

Stanislawski, Fransız Psikolog Theodule Ribot’un, ilk olarak 1896 yılında, La Psychologie Des Sentiments adlı çalışmasında kullandığı, 1910 yılında Problèmes De Psychologie Affective adlı çalışmasında geliştirdiği “Duygusal Bellek” kavramından faydalanmış, daha sonra bu kavramı “Coşku Belleği” olarak adlandırmıştır. (Ribot’un bu çalışmaları Stanislawski’nin kütüphanesinde bulunmuştur.) (Strasberg, 1998: 111) Ribot, kişinin geçmişte yaşadığı bir olayın etkisini, o olayı hatırlayıp, hayalinde tekrar yaşayarak hissedebildiğini ileri sürmüştür. Ribot’a göre, duygularımız ve tutkularımız da, görme ya da duyma algularımız gibi arkalarında anılar bırakırlar ve bu anılar hayatta tekrar uyandırılabilir. (Hull, 1985, 111) Ribot, sinir sisteminde, geçmişe dair deneyimlerin kaydedildiği bir duygusal bellek bulunduğunu ve bu belleğin uyarılması yoluyla geçmişte yaşanan duyguların yeniden etkinleştirilebildiğini ifade eder. Ribot’a göre, kişi geçmişte yaşadığı bir duyguyu hatırladığında, geçmiş şimdiki zaman haline gelir, kişi şimdiki zamanda geçmişini yaşar; böylece geçmişte yaşanmış,

hatırlanan duygu, şimdiki zamanda yaşanan, gerçek bir duygu haline gelir. (Whyman, 2008: 56) Stanislawski de buradan hareketle, oyuncunun sahnede, daha önce kendi hayatında yaşamış olduğu bir duyguyu, o duyguyu meydana getiren geçmiş deneyimi hatırlayarak yeniden yaratabileceğini ileri sürmüştür. Ribot’un coşku belleği ile ilgili keşifleri, Stanislawski’nin, oyuncunun yaratıcı ruh durumuna ulaştığında bilinçaltında meydana gelen süreçleri daha iyi anlamasını sağlamıştır ve “Oyuncu esinlendiğinde meydana gelen nedir?” veya “Oyuncunun esininin kaynağı nedir?” gibi sorulara cevap olmuştur. (Strasberg, 1998: 112)

Fizyolog Ivan Mihayloviç Seçenov, belleğin, yaşanmış deneyimlerin izlerini sinir sisteminde muhafaza ederek, kişinin duyguları bilinç düzeyinde yeniden üretmesini sağladığını belirtir. Geçmişte yaşanmış bir olayın hatırlanması, olayın kişinin üzerinde yarattığı etkiyi yeniden yaratır; ve kişinin gerçek olaydan etkilendiği gibi yeniden etkilenmesini ve tepki olarak ürettiği duyguların aynısını üretmesini sağlar. Örneğin, kişi, geçmişte tüylerini diken diken etmiş olan bir deneyimi hatırladığında, gerçek deneyimin kendisine yapmış olduğu etkinin aynısını hisseder ve kişinin yeniden tüyleri diken diken olur. (Whyman, 2008: 70)

Coşku belleği, Pavlov’un ortaya koyduğu Koşullanmış Refleks Kuramı’na da bir örnektir. (Schechner, 1966a: 17) Duygularda koşullanma etkeni bulunmaktadır

ve duygusal tepki koşullanmış bir tepkidir; (Krasner, 2000: 36) oyuncu belli koşullanma etkilerini seçerek belli sonuçlar yaratabilir. Oyuncu coşku belleğini kullandıkça, yeni bir koşullanma oluşacaktır ve oyuncu, belli bir duyguyu harekete geçirmek için coşku belleğine başvurur başvurmaz, duygu kendini gösterecektir. (Schechner, 1966b, 198) Oyuncunun, provalarda coşku belleğini kullanması, oyuncuda koşullanmış bir refleks geliştirir ve oyuncunun oyun sırasında coşku belleğine başvurarak istediği duyguyu harekete geçirmesini sağlar. (Moore, 2006: 75)

İngiliz şair ve oyun yazarı T. S. Eliot'un, Hamlet'in Problemi adlı makalesinde belirttikleri, sanatsal yaratıcılık ile coşku belleği tekniği arasındaki gerekli ilişkiyi açıklar niteliktedir: Eliot'a göre, "Duyguyu sanatsal biçimde ifade etmenin tek yolu, bir "nesnel karşılık", başka bir deyişle, o belli duygunun formülü olacak bir nesnelere dizisi, bir durum, bir olaylar zinciri bulmaktır; öyle ki duygusal deneyimi sınırlandıran dışsal unsurlar verildiğinde, duygu hemen uyarılır." (Strasberg, 1998: 121) Lee Strasberg, bu önermeden hareketle, oyuncunun, kendi deneyimlerinin "nesnel karşılığını" kullanarak, oynadığı karakterin sahnede ifade etmesi gereken duyguyu ifade edebilmenin yolunu bulacağını söyler. Böylece coşku belleği, oyuncunun ifadesi için anahar haline gelir. (Strasberg, 1998: 121)

İngiliz filozof ve bilim adamı George Henry Lewese göre, her duygu, bilinçte kendi özel imzası veya işareti olan bir grup

sinirsel birimdir. Bir duygunun "imzası", bilinçten uzaklaşabilir, fakat hiçbir zaman kaybolmaz. Daha önce bilincin eşlik ettiği sinirsel süreçler, bilinçaltına gömülür; ve zaman zaman yeniden ortaya çıkar. (Roach, 1980: 323) Lewes'in bu yaklaşımı, duyguların yeniden hissedilebilmesinin fizyolojik temeli niteliğindedir.

Duygular doğrudan uyarılamayacağı gibi, doğrudan hatırlanamaz da. Bu nedenle, oyuncu, coşku belleğine başvurduğunda, geçmişte hissettiği bir duyguyu hatırlamaya çalışmamalı; bu duyguyu uyaran olayı - durumu - koşulları hatırlamaya çalışmalıdır. (Easty, 1989: 48) Oyuncunun coşku belleğini kullanırken, geçmişte yaşadığı bir duyguyu doğrudan hatırlamaya çalışması - doğrudan sonuca ulaşmak istemesi - duyguyu harekete geçirmez, aksine duygunun ortaya çıkmasını engeller, duyguyu "boğar". (Hirsch, 2002: 139) Robert Lewis de, oyuncunun, geçmişte yaşadığı bir duyguyu değil, bu duyguyu hissetmesine neden olan olayı ve bu olayı çevreleyen koşulları hatırlaması gerektiği görüşündedir. Olayı ve koşulları hatırlamak, olayın yaşandığı zaman hissedilen duygulara benzer duyguları harekete geçirir. (Lewis, 1958: 35) Bu süreç yaşamda bu şekilde gerçekleşir. Kişi, başından geçmiş bir olayı bir başkasına anlatırken - sanki olayı yaşıyormuş gibi - yeniden duygulanır. Stanislavski de, coşku belleği tekniğini bu temele dayandırmıştır. (Lewis, 1958: 36)

Coşku belleği tekniği, oyuncuyu duygusal olarak etkilemiş olan herhangi bir de-

neyim ya da olayın hatırlanmasıdır. Coşku belleği tekniği için, oyuncu yalnızca yaşamış olduğu bir deneyimi değil, kendisini derinden etkileyen her şeyi kullanabilir. Bu, oyuncunun tanık olduğu bir olay, veya okuduğu bir yazı da olabilir. Oyuncu, böyle durumlarda, olaya tanık olduğu veya yazıyı okuduğu esnada nasıl hissettiğini hatırlamalıdır. (Gray, 1966a: 215) Oyuncu, sadece yaşadığı deneyimleri değil, kendisini duygusal olarak güçlü bir biçimde etkilemiş olan her şeyi kullanabilir. (Lewis, 1962: 59)

Coşku belleğinin kullanımında oyuncu sadece birebir değil, aynı zamanda paralel deneyimlerden de faydalanabilir. Bir film çekimi sırasında, ölen annesinin ardından ağlayan dokuz yaşındaki bir kız, kendisine annesinin ölüp ölmediği sorulduğunda, “Hayır, orada, odada oturuyor,” demiş; ona, “Öyleyse nasıl ağlayabiliyorsun?” diye sorulduğunda da, “Köpeğim yeni öldü ve onu düşününce, ağlıyorum,” diye cevap vermiştir. (Gray, 1966a: 215) Bu bağlamda, oyuncu coşku belleğindeki bir takım anılara başvurduğunda, istenildiği şekilde oynamasını sağlayacak uygun uyaranları oluşturduğu sürece ne hatırladığı önemli değildir. (Hull, 1985, 84)

Coşku belleği tekniğine karşı yapılmış birçok itiraz vardır. Stanislavski'nin, Sistem'in ilk döneminde coşku belleğini kullanarak, oyuncunun bir duyguyu, geçmişte o duyguyu hissettiği bir olayı hatırlamak suretiyle yeniden hissedebileceğini ileri sürmüş, fakat otuz yıl süren denemeleri sonucunda, 1930'lu yıllarda, coşku bel-

leğini kullanmayı bırakmış olması; coşku belleğine yapılan itirazların dayanak noktalarından biridir.

Stanislavski'nin coşku belleği tekniğini kullanmayı bırakmasının nedenlerinden biri, Stanislavski'nin, coşku belleği tekniğinin oyunculara istenmeyen içsel histeriye ve ciddi zihinsel hastalıklara neden olduğunu gözlemlemesi (Parke, 1986, 159) ve coşku belleğinden zorla çekip çıkarılan duyguların oyuncuları içsel histeriye götürdüğü kanısına varmasıdır. (Moore, 2006: 76) Sanford Meisner'e göre ise, Stanislavski'nin coşku belleği tekniğini kullanmayı bırakmasının nedeni, oyun sırasında coşku belleği tekniğine başvuran oyuncunun, partneriyle ilişkisini kaybedeceğini fark etmiş olmasıdır. (Meisner, Longwell, 1987: 82)

Stanislavski'nin coşku belleği tekniğiyle ilgili karşılaştığı problemlerden biri de, tekniğin yavaşlığıdır. (Roach, 1993: 211) Fransız Psikolog Theodule Ribot da, coşku belleğinin tipik özelliğinin, gelişimindeki yavaşlık olduğunu belirtmiştir. (Strasberg, 1998: 112)

Stanislavski'nin coşku belleğini kullanmayı bırakmış olmasının dışında, coşku belleği tekniğine karşı yapılmış itirazların dayanağı olan görüşler, beş başlıkta toplanabilir:

1- İmgelemin coşku belleğinden daha etkili bir teknik olduğuna dair görüş:

Coşku belleği tekniğine karşı yapılan

itirazların biri, oyuncunun coşku belleğinden aldığı hiçbir duygunun, imgelemine çalıştırarak ürettiği duyguların yerini tutmayacağı görüşüne dayanır. Bu görüşe göre, oyuncunun imgelemi, oyuncunun deneyimlerinden çok daha zengin bir kaynaktır. (Gray, 1966a: 217) Stella Adler, Stanislavski ile Paris'te yaptığı çalışmalar sırasında, Stanislavski'nin bu düşünceyi özellikle vurguladığını aktarır. (Marowitz, 1978: 21) Adler'e göre, oyuncu, "bilinçli geçmiş"i yerine "yaratıcı imgelem"ine konsantre olmalıdır. (Krasner, 2006: 141)

Michael Chekhov da, imgelemin coşku belleğine göre çok daha etkili ve tercih edilmesi gereken bir teknik olduğunu; oyuncunun yaratıcılık için başından geçmiş gerçek deneyim ve anılara değil, imgelemine başvurması gerektiğini vurgulamıştır. Bununla ilgili olarak, Chekhov ile Stanislavski arasında geçtiği söylenen bir olay açıklayıcı niteliktedir: Derste Stanislavski, coşku belleği egzersizi olarak, öğrencilerden gerçek hayattan alınmış bir olayı oynamalarını ister. Chekhov da, babasının cenazesindeki üzgün halini canlandırır. Stanislavski, bu egzersizdeki gerçeklik hissinden etkilenir ve babasının ölümüyle bu denli sarsıldığını düşündüğü öğrencisi Chekhov'u kucaklar, onu teselli etmeye çalışır. Stanislavski, bu egzersizin başarısının coşku belleği tekniğinin gücünden kaynaklandığını düşünür, ama gerçek bu değildir. Chekhov'un babası hastadır, fakat hala hayattadır. Chekhov'un bu egzersizdeki başarısı, babasının ölümünü hatırlamasından değil, bu ölüm olayının

gerçekleşme olasılığına dair içindeki kuvvetli beklentiden kaynaklanmıştır. (Chekhov, 1991: xxiii) Bu hikaye, Chekhov'un coşku belleğine değil, imgelemin gücüne dayandığını göstermektedir. Chekhov, oyuncunun kendi yaşamından aldığı gerçek olaylara dayalı coşku belleği tekniğinin yerine, oyuncunun kendi kişisel deneyimleri yerine, imgesel, dışsal uyarıcılar bulmasını ve böylece duygularını ve hayal gücünü serbest bırakmasını önermiştir.

Sanford Meisner, oyuncunun, geçmişte her türlü duyguya dair deneyimler yaşamış olmasının olanaksız olduğunu; oyuncunun, bir duyguyu, kendi yaşamının sınırları içinde aramak zorunda olmadığını belirtir. Meisner'e göre, oyuncu, imgelemine – hiçbir kısıtlama, hiçbir terbiye olmaksızın – serbest bırakmalı, duyguyu imgelemi yoluyla kışkırtmalıdır. Meisner, hayal gücünün, her durumda, gerçek yaşamdan daha derin ve daha güçlü olduğunu; bu nedenle de imgelemin, coşku belleğinden daha iyi bir uyarıcı olduğunu ileri sürer. (Meisner, Longwell, 1987: 79)

2- Coşku belleğinin, oyuncunun, oyuncunun, sahnenin ve karakterin gerçekliğiyle ilişkisini kopardığına dair görüş:

Coşku belleği tekniğine karşı yapılan itirazların bir diğeri, oyun esnasında coşku belleğine başvurarak kendi geçmişindeki bir deneyimi-anıyı hatırlamaya çalışıldığında, oyuncunun, tamamen kendi iç dünyasına yöneleceği; bunun sonucu olarak da, oynadığı karakterden çıkacağı, oynadığı

sahnenin teatral gereklilikleriyle (dikkat nesnelere, eylemler vb.) ilişkisinin kopacağı (Marowitz, 1964: 116), partneriyle iletişiminin kesileceği (Brestoff, 1995: 129), sahnedeki gerçeklikle ilişkisini kaybedeceği (Kazan, 1997: 76), oyundan, oyunun koşullarından ve oyun yazarının amacından ayrılacağı (Gray, 1966a: 217), elde edeceği duygunun, çok fazla veya çok az, çok güçlü veya yetersiz olacağı, bu nedenle de sahnenin gereği olan duyguya uygunluk sağlamayacağı (Marowitz, 1964: 117); bu bağlamda, oyuncunun bir duygu için geçmiş deneyimlerine yönelmesinin, sağlıklı bir yaklaşım olduğu görüşüne dayanır.

Oyuncunun, sahnede oynarken, kendi kişisel yaşamını düşünmesinin şizofrenik bir yaklaşım olduğu ileri sürülmüştür. Yönetmen Charles Marowitz coşku belleği tekniğinin oyuncu için psikolojik bir sapma olduğunu ve oyuncuya yardımcı olmaktan çok, oyuncunun zihnini oyuna yabancı unsurlarla karıştıracağını ifade eder. (Marowitz, 1964: 118) Oyuncunun, coşku belleğini kullanarak elde ettiği duyguya körü körüne yapışmasının, yazarın ortaya koyduğu yaşamı özümsemesini ve yaratmasını imkânsız hale getireceği ileri sürülmüştür. Bu görüşe göre, coşku belleğiyle elde edilen duyguya körü körüne yapışmak, sanat değil, patolojidir ve coşku belleğinin yanlış kullanımının en önemli tehlikelerinden biridir. Sahnede gerekli olan bütün duyguları oyuncunun coşku belleğini kullanarak elde etmeye çalışması, oyuncunun sahnedeki diğer oyuncularından ve şeylerden soyutlan-

masına sebep olacak bir başka önemli tehlikedir. (Schechner, 1966c: 241)

Stella Adler'e göre, oyuncu anılarına döndüğünde, kendi oyununu yaratıyor demektir, yazarını değil. (Adler, 2006: 132) Adler'e göre, oyuncu, kendi özel yaşamı yerine oyunun verili koşullarını incelemeli ve gerekli esini kendi kişisel dünyasında değil, oyunun dünyasında aramalıdır. (Krasner, 2006: 141)

3- Coşku belleği kullanılarak hatırlanan deneyimlerin duygusal uyarım gücünün zaman içinde azalacağına dair görüş:

Coşku belleği tekniğine karşı yapılan itirazların bir diğeri de, bir olayın her hatırlanışında, kişinin o olayla ilgili algısının hafifçe farklılaşacağı ve böylece hatıranın etkinliğinin sürekli olarak değişeceği, bunun da coşku belleği tekniğinin kısıtlayıcı yanlarından biri olduğu görüşüne dayanır. Bu görüş, psikoterapi seanslarına gönderme yapılarak kanıtlanmaya çalışılmıştır: Hastadan, kendisini olumsuz yönde etkilemiş olan rahatsız edici bir deneyimi, detaylı bir biçimde, defalarca hatırlayarak yeniden yaşaması istenir. Neticede, hatıranın, hastayı bilinçaltı düzeyinde etkilediği sol beyinden, rasyonalize edildiği sağ beyine gönderildiği bir noktaya ulaşılır. (Merlin, 2001: 12) Buradan şu sonuç çıkarılmıştır: Oyuncu, coşku belleği tekniğini kullanarak, bir hatırasını her hatırladığında, o hatıradaki olaylara ilişkin algısı değişeceğinden, uyarıldığı duygular da değişecek, hiçbir zaman birbirinin aynı olmayacaktır. Ayrıca, aynı

hatıranın defalarca hatırlanması, oyuncunun o hatırayı rasyonalize etmesine neden olacak ve hatıranın duygusal etkisini gittikçe zayıflatacaktır.

Kendisini etkileyen bir olay yaşayan kişi, önce duygusal bir patlama yaşayarak doruk noktasına ulaşır, daha sonra ise kademeli olarak homeostasi (iç denge) ve psikolojik kararlılık durumuna geri döner. Bu iyileşme ve normale dönme sürecinden sonra, söz konusu olayın hatırlanması, kişide duygusal olarak ancak çok önemsiz boyutta bir değişime neden olur. (Mullin, 1961: 154) Bu nedenle, geçmişte yaşanmış olayların hatırlanmasının yaratacağı duygusal etkisinin genellikle çok zayıf olacağı ileri sürülmüştür. (Mullin, 1961: 158) Bu görüşe göre, coşku belleği kullanılarak harekete geçirilen duygular, oyuncu için bir süre işlerliğini korur; fakat bir süre sonra kanıksanmış hale gelir ve etkisini yitirir. (Marowitz, 1964: 118) Coşku belleği tekniğiyle oyuncu tarafından defalarca kullanılan bir hatıra, ne kadar sarsıcı bir hatıra olursa olsun, oyuncuyu duygusal olarak etkileme gücünü kaybeder. Aynı şekilde, bir şarkının arka arkaya, defalarca dinlenmesi durumunda, o şarkının kişi üzerindeki duygusal etkileme gücü önce azalır ve er ya da geç kaybolur. (Courtney, 2000: 292)

4- Coşku belleğini kullanılarak harekete geçirilen duyguların uzun süreli olmayacağına dair görüş:

Coşku belleği tekniğine karşı yapılan itirazların bir diğeri, coşku belleği kullanı-

larak harekete geçirilmiş – pompalanmış duyguların, oyun metninde meydana gelen olaylardan kaynaklanmadığı, bundan dolayı da sahnenin ilerleyen anlarında gelişen olaylarla paralellik içinde kalamayacağı ve kısa bir süre içinde etkisini yitirerek kaybolacağı – söneceği görüşüne dayanır. (Chubbuck, 2005: 109) Duygularını coşku belleğini kullanarak harekete geçiren oyuncunun, oyundaki koşullarla olan ilişkisini kaybedeceği, bu nedenle oyunun an be an değişen durumlarına uygun içsel tepkiler üretmeyeceği, bunun yerine, içsel tepki olarak, yalnızca coşku belleği yoluyla harekete geçirdiği duyguyu – duygu etkisini koruduğu müddetçe – hissedeceği ifade edilmiştir. (Parke, 1986: 163)

Oyuncunun provada veya sahne arkasında coşku belleğine başvurarak harekete geçirdiği duygunun etkisinin, oyuncu sahneye girdiği anda kaybolacağı görüşüne göre de, coşku belleği kullanılarak uyarılmış duygular – oyunun doğal ritmini bozmaksızın – oyuna aktarılamaz. Coşku belleği egzersizleri, oyuncunun izole edilmiş koşullar altında belli duyguları harekete geçirebildiğini kanıtlasa da, bu duyguları oyun esnasında hissedebileceğini ve kontrol edebileceğini kanıtlamaz. (Marowitz, 1964: 115)

5- Coşku belleğinin oyuncunun yaratıcılığını kısıtladığına dair görüş:

Coşku belleği tekniğine karşı yapılan itirazların bir diğeri, duyguların oyuncunun kişisel deneyimlerine dayandırılma-

sının, oyuncuyu, gündelik alışkanlık, tavır ve davranışlarının kalıbına hapsedeceği ve oyuncunun yaratıcılığını özgür bırakmasına engel olacağı görüşüne dayanır. Bu görüşe göre, duygularını uyarmak için yalnızca coşku belleğine başvuran oyuncu, kısa zamanda duygusal kaynaklarını tüketecek ve bir süre sonra da kendini tekrar etmeye başlayacaktır. (Brestoff, 1995: 63)

SONUÇ

Stanislavski, 1922-1924 yılları arasında, Moskova Sanat Tiyatrosu ile birlikte, iki yıl süren bir Avrupa ve Amerika turnesine çıkmıştır. Bu turnenin sonunda, Moskova Sanat Tiyatrosu'nun bazı oyuncularını, Rusya'ya geri dönmek yerine, Amerika'da kalmayı tercih etmiş ve Amerika'daki oyunculuk okullarında ders vermeye başlamışlardır. İçlerinde Richard Boleslavski ve Maria Ouspenskaya'nın bulunduğu bu oyuncular, Amerikalı oyuncuların oyunculuk anlayışını Stanislavski Sistemi ışığında yeniden temellendirmişlerdir. Stanislavski'nin öğrencileri Richard Boleslavski ve Maria Ouspenskaya, 1923-1926 yılları arasında, American Laboratory Theatre'da oyunculuk dersleri vermiştir. (Benedetti, 1992: 73) Boleslavski ve Ouspenskaya, Stanislavski'nin ilerleyen dönemlerde, özellikle 1930'lu yıllarda yaptığı yeni değerlendirmeleri değil, Stanislavski'nin yalnızca ilk dönem çalışmalarını bildiklerinden, ileride Group Theatre'ı kuracak ve "Metot Oyunculuğu" adlı oyunculuk yönteminin gelişiminde öncü rol üstelenecek olan Lee Strasberg, Stella Adler ve Harold Clurman

gibi oyuncuları, Stanislavski Sistemi'nin, coşku belleği tekniğinin temel unsurlarından biri olduğu ilk dönemindeki modelle eğitmiş (Meisner, Longwell, 1987: 9) oyuncunun sahnede yaptığı her şeyin coşku belleği tarafından belirlendiğini söyleyerek, Sistem'deki ana vurguyu coşku belleği üzerine yapmıştır. (Strasberg, 1998: 69) Bu nedenle, Stanislavski, ilerleyen dönemlerdeki çalışmalarında, coşku belleğini kullanmaktan vazgeçmiş olsa da; coşku belleği, Metot Oyunculuğu'nun en temel unsurlarından biri olarak kullanılmıştır.

Stella Adler, eşi Harold Clurman'la birlikte, 1934 yılında, Paris'te Stanislavski ile buluşmuş ve Stanislavski'nin öğretilerini daha yakından inceleme fırsatı bulmuştur. Stella Adler, Paris'ten döndükten sonra, Group Theatre oyuncularına, Stanislavski'nin, Sistem'in ana vurgusunu coşku belleğinden verili koşullara ve fiziksel eylemlere kaydırıldığı açıklamasını yapmıştır. Stella Adler'in, Stanislavski'nin coşku belleği hakkında söylediklerini aktarmasının ardından, Lee Strasberg, oyuncularla yaptığı bir toplantıda, Stanislavski'yi körü körüne taklit etmenin hiçbir nedeni olmadığını, kendisinin Stanislavski Sistemi'nin bir adaptasyonunu yaptığını ve böylece ortaya çıkmış olan Metot'un, Sistem'in Strasberg versiyonu olduğunu (Gray, 1966b: 159); Sistem'in Strasberg versiyonunun, Stanislavski versiyonuna göre daha üstün (Gordon, 2010: 61) ve daha tercih edilir nitelikte olduğunu söylemiştir. (Gray, 1966b: 151) Strasberg, çalışmalarında başarıyı coşku

belleği sayesinde elde ettiğini ve coşku belleği konusunda her zaman Stanislavski'ye karşı çıkacağını ifade eder. Strasberg, coşku belleğine ilişkin olarak, "Stanislavski bilmiyor, ben biliyorum," demiştir. (Hirsch, 2002: 79) Strasberg'e göre, coşku belleği, modern oyuncu eğitim yönteminin temel taşı ve oyuncunun gerçekliğinin temel unsurudur. (Schechner, 1966b: 197) Strasberg, coşku belleğinin, oyuncunun yaratıcılığının anahtarı olduğunu, oyuncunun yaratıcı ruh durumunu kışkırtarak esini ortaya çıkarmada ve oyuncunun duygularını harekete geçirmede en etkili teknik olduğunu söylemiştir. (Strasberg, 1998: 59) Metot Oyuncululuğu'nun, Stanislavski Sistemi üzerine yaptığı düzeltme ve eklemeleri kendine temel aldığı Evgeni Vakhtangov da, coşku belleğinin, oyuncunun çalışırken kullandığı merkezi deneyim olduğunu vurgulamıştır. (Schechner, 1966b: 197)

Coşku belleği, yapılan birçok itiraza rağmen, itiraz edenlerin bile, belli oyunculuk sorunlarını çözmeye başvurulması gerektiğini ifade ettikleri bir tekniktir. Vera Soloviova, oyuncunun, duygularını uyarmakta imgelemi yetersiz kaldığında, coşku belleğine başvurması gerektiğini söyler. (Gray, 1966a: 218) Stella Adler, coşku belleği tekniğine karşı çıkmasına rağmen, coşku belleğinin sahnede yüksek yoğunluklu duygu gerektiren anlarda kullanılabileceğini kabul eder. Adler, Paris'te Stanislavski ile yaptığı çalışmalarda, Stanislavski'nin de, başka hiçbir şey işe yaramadığında, coşku belleği tekniğinin kullanılması gerektiğini

söylediğini aktarır. (Marowitz, 1978: 21) Yönetmen Charles Marowitz ise, coşku belleği tekniğinin oyuncu için psikolojik bir sapma olduğunu ve oyuncuya yardımcı olmaktan çok, oyuncunun zihnini oyuna yabancı unsurlarla karıştıracağını ifade etmiş olsa da; coşku belleğinin, sahnede yüksek duygu yoğunluğu gerektiren anları yaratmak için geçerli bir kestirme yol olduğunu kabul eder. (Marowitz, 1964: 118) Robert Lewis'e göre de, oyuncu, fiziksel eylemler yöntemiyle birçok duyguyu harekete geçirebilir; fakat sahnede bu yöntemin yetersiz kaldığı, yüksek yoğunlukta duygular gerektiren anlar da mevcuttur. Örneğin, karakterin çok kötü bir haber alması üzerine, oyuncunun sahnede neşeden bir anda acıya geçiş yapması gerekebilir. Böyle anlarda, oyuncu, coşku belleğine başvurmak zorundadır. (Lewis, 1962: 54) Lewis, coşku belleğinin, sahnede ya da sahneye girmeden önce oyuncunun bazı özel, güçlü duyguları uyarması gerektiğinde, başka tekniklerin bu duyguları uyarda işe yaramadığı durumlarda başvurması gereken bir teknik olduğunu belirtmiştir. (Lewis, 1962: 57)

Coşku belleği tekniği, bir duygusal hatırlama değil, bir imgelem türüdür. Kişi, duyguları hatırlamaz, deneyimleri hatırlar ve bu hatırlama işlemi esnasında, deneyimleri zihninde imgesel olarak yeniden canlandırır, onları bugünkü psikolojisiyle yorumlar ve bu yoruma bağlı bir duygusal tepki verir. Kişinin geçmişte yaşadığı bir deneyimi hatırlaması durumunda hissetti-

ği duygular, o deneyimi yaşarken hissetmiş olduğu duygular değil; hatırlama işlemi esnasında harekete geçen yeni duygulardır.

Bir hatıra, nörokimyasal bir olay, bir sinirsel yolun etkinleştirilmesidir. Hatıra, değişmeyen, sabit bir şey değildir; geçmişte yaşanmış bir şeyin – ne kadar yakın veya uzak geçmişte olursa olsun – eksiksiz bir biçimde hatırlanması veya eksiksiz bir betimlemesi değildir. Hatıralar, son derece değişken ve devingendir. (Blair, 2008: 70) Duygusal deneyimlere dair hatıralar, çoğunlukla bu deneyimlerin aslından farklıdır; hatıralar, deneyimlerin hatırlanması sırasında parçaları birleştirilen yapılarıdır, ve asıl deneyim sırasında depolanmış bilgiler bu yapının içindeki parçalardan yalnızca biridir. Hatırlama olayını gerçekleştiren beyin, asıl hatırayı biçimlendiren beyinle aynı değildir. (Blair, 2008: 73) Tüm düşünce ve deneyimler, kişiyi ve beyni değiştirir. Bir hatıranın her hatırlanması, o hatıranın sinirsel yolunun her yeniden etkinleştirilmesi, o an gerçekleşen hatırlama olayına olanak sağlayan protein üretimine bağlı olarak, hatırayı her seferinde küçük değişikliklere uğratma eğilimindedir. Bir deneyim, yaşandıktan sonra hafızaya girmesiyle birlikte değişikliğe uğrar. Kişinin bugünkü hali ile dünkü hali aynı olmadığından, deneyimi hatırlayan kişi, deneyimi yaşayan kişiden farklıdır. (Carlson, 2000: 92)

Bir hatıra, kişinin geçmiş bir deneyime dair tutumuyla ilişkili imgesel bir yapıdır. Buna göre, kişinin geçmişte yaşadığı bir olayla ilgili yorumu, o olayı hatırlama, hatı-

rayı yeniden yapılandırma biçimini yönetir. Bu perspektife göre, hatıralar bir nevi yeni olaylardır. Kişi, bir hatırasını hatırladığında, geçmiş bir deneyimi yeniden yaşamaz; geçmiş deneyimi kullanarak, şimdiki zamanda, şimdiki koşul ve imgelemi tarafından şekillendirilen yeni bir deneyim yaşar. (Blair, 2008: 74) Hatıraların hatırlanması, bilinçaltı materyallerin bilinç düzeyine getirilmesidir ve bu işlem bir geri kazanım değil, bir yaratım işlemidir. (Stinespring, 2000: 100)

Geçmişte yaşanmış bir deneyimi hatırlayan kişi, o deneyimi yaşarken hissettiği duyguları yeniden hissetmez; hatırladığı deneyime şimdiki zamanda yeni bir duygusal tepki verir. Kişi acı veya sevinç hissettiği bir olayı hatırlayabilir, fakat o olayı yaşarken hissettiği acıyı veya sevinci hissetmez. Hissettiği, olayı hatırlarken ürettiği yeni bir acı veya sevinçtir. Duyguya yol açan sebep geçmişten gelse de, duygu şimdiki zamana aittir, şimdiki zamanda meydana gelmektedir. Bu yaklaşıma göre, coşku belleği diye bir olgudan söz edilemez; zira duygular bellekte yer almamakta, bellekte yer alan şeylerin hatırlanması sırasında oluşmaktadır. Bu görüşlere dayanarak, duygusal hafıza diye bir şeyin olmadığı çıkarsamasında bulunulabilir. (Mullin, 1961: 155)

Hatıraların, birer nesneden ziyade birer süreç olarak algılanması, oyuncunun hatıraları etkin bir biçimde yönlendirmesi ve kullanmasını sağlar. Hatıralar, geçmiş olayların içinden yapılan seçimlerin yeniden inşa edilerek bir araya getirilmesi ol-

duğuna göre, oyuncu tarafından kullanılan hatıralar da, imgesel – kurgusaldır. Oyuncunun yaptığı, bir hatırayı hatırlamak, geri çağırarak değil; imgelemek, hayal etmektir. Bu nedenle, coşku belleği tekniği, bir hatırlama işleminden çok bir imgeleme işlemidir. Coşku belleğini, oyuncunun kişisel geçmişinden bir anının yeniden üretimi yerine, imgesel bir araç olarak düşünmek, hatıraları daha özgür ve teatral bir biçimde kullanılmak üzere özgürleştirir. (Blair, 2008: 75)

Marlon Brando, James Dean, Anthony Quinn, Al Pacino, Robert De Niro, Robert Duvall, Paul Newman, Dustin Hoffman gibi oyuncular ve Actor's Studio gibi oyunculuk okulları sayesinde tüm dünyada Metod Oyuncululuğu'nun popülerlik kazanmasıyla birlikte, coşku belleği tekniği, oyunculuk eğitiminde oyuncu adaylarına öğretilen vazgeçilmez bir teknik haline gelmiştir ve günümüzde de geçerliliğini korumaktadır.

KAYNAKÇA

Adler, Stella, (2006), Aktörlük Sanatı, Çev: Nazım Uğur Özüaydın, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları

Benedetti, Jean, (1992), Stanislavski: An Introduction, New York, Routledge

Blair, Rhonda, (2008), The Actor, Image, And Action: Acting And Cognitive Neuroscience, Oxon, Routledge

Brestoff, Richard, (1995), The Great Acting Teachers And Their Methods, New Hampshire, Smith And Kraus Publishers

Carlson, Marla, (2000), "Acting And Answerability", Method Acting Reconsidered, New York, St. Martin's Press, David Krasner (ed.) içinde, s. 81-95

Chekhov, Michael, (1991), On The Technique Of Acting, New York, Harper Collins Publishers

Chubbuck, Ivana, (2005), The Power Of The Actor, New York, Gotham Books

Courtney, C. C., (2000), "The Neighborhood Playhouse", Method Acting Reconsidered, New York, St. Martin's Press, David Krasner (ed.) içinde, s. 291-295

Easty, Edward Dwight, (1989), On Method Acting, New York, Ivy Books

Gordon, Mel, (2010), Stanislavsky In America: A Workbook For Actors, Oxon, Routledge

Gray, Paul, (1966a), "The Reality Of

Doing – Interviews with Vera Soloviova, Stella Adler, and Sanford Meisner”, Stanislavski And America, New York, Hill And Wang, Erika Munk (ed.) içinde, s. 210-227

Gray, Paul, (1966b), “A Critical Chronology”, Stanislavski And America, New York, Hill And Wang, Erika Munk (ed.) içinde, s. 137-177

Hirsch, Foster, (2002), A Method To Their Madness: The History Of The Actors Studio, Cambridge, Da Capo Press

Hull, S. Loraine, (1985), Strasberg’s Method As Taught By Lorrie Hull, Connecticut, Ox Bow Publishing Inc.

Kazan, Elia, (1997), Bir Yaşam, Çev: Nihal Yeğinoğlu, İstanbul, Afa Yayınları,

Krasner, David, (2000), “I Hate Strasberg: Method Bashing in the Academy”, Method Acting Reconsidered, New York, St. Martin’s Press, David Krasner (ed.) içinde, s. 3-39

Krasner, David, (2006), “Strasberg, Adler and Meisner: Method Acting”, Alison Hodge (ed.) içinde, s. 129-150

Lewis, Robert, (1962), “Emotional Memory”, The Tulane Drama Review, Vol. 6, No. 4, Haziran 1962, s. 54-60

Lewis, Robert, (1958), Method Or Madness, New York, Samuel French Inc.

Marowitz, Charles, (1978), “Demystification Of Lee Strasberg”, The Quartetly Theatre Review, British Theatre Associati-

on

Marowitz, Charles, (1964), Stanislavsky And The Method, New York, Citadel Press Meisner, Sanford, Dennis Longwell, (1987), Sanford Meisner On Acting, New York, Vintage

Merlin, Bella, (2001), Beyond Stanislavsky: The Psycho-Physical Approach To Actor Training, London, Nick Hern Books Limited

Moore, Sonia, (2006), Stanislavski Sistemi, Çev. Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz, İstanbul, BGST Yayınları

Mullin, Dan W., (1961), “Acting Is Reacting”, The Tulane Drama Review, Vol. 5, No. 3, Mart 1961, s. 152-159

Parke, Lawrence, (1986), Since Stanislavski And Vakhtangov: The Method As A System For Today’s Actor, Hollywood, Acting World Books

Roach, Joseph R., (1980), “G. H. Lewes and Performance Theory: Towards a ‘Science of Acting’”, Theatre Journal, Vol. 32, No. 3, Ekim 1980, s. 312-328

Roach, Joseph R., (1993), The Player’s Passion: Studies In The Science Of Acting, Michigan, The University Of Michigan Press

Schechner, Richard, (1966a), “Exit Thirties, Enter Sixties”, Stanislavski And America, New York, Hill And Wang, Erika Munk (ed.) içinde, s. 13-23

Schechner, Richard, (1966b), “Working With Live Material – An Interview With Lee Strasberg”, Stanislavski And America, New York, Hill And Wang, Erika Munk (ed.) içinde, s. 183-200

Schechner, Richard, (1966c), “‘Would You Please Talk To Those People?’ – An Interview With Robert Lewis”, Stanislavski And America, New York, Hill And Wang, Erika Munk (ed.) içinde, s. 228-242

Stinespring, Louise M., (2000), “Just Be Yourself: Derrida, Difference, and the Meisner Technique”, Method Acting Reconsidered, New York, St. Martin’s Press, David Krasner (ed.) içinde, s. 97-109

Strasberg, Lee, (1998), A Dream Of Passion, Boston, Penguin Books

Whyman, Rose, (2008), The Stanislavsky System Of Acting: Legacy And Influence In Modern Performance, New York, Cambridge University Press