



**KUZEY MAKEDONYA'DA VE TÜRKİYE'DE
SİNEMA OYUNCULUĞU**

Yüksek Lisans

Shpresa Hashimi

Eskişehir 2025

KUZEY MAKEDONYA'DA VE TÜRKİYE'DE SİNEMA OYUNCULUĞU

Shpresa Hashimi

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sinema ve Televizyon Ana Bilim Dalı

İletişim Programı

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Yaprak İŞCİBAŞI

Anadolu Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Mart 2025

Eskişehir

***Bu tez çalışması Anadolu Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi
Koordinatörlüğü tarafından.....proje numarası ile desteklenmiştir. (Proje desteği
varsa)***

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Shpresa Hashimi'nın "Kuzey Makedonya'da ve Türkiye'de sinema oyunculuđu" başlıklı tezi .../.../20.. tarihinde aşğıdaki jüri tarafından değlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliđi'nin ilgili maddeleri yarınca Sinema ve Televizyon Ana Bilim dalında İletişim Programında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Ünvanı Adı Soyadı

İmza

Üye (Danışman):

.....

Üye

:

.....

Üye

:

.....

Üye

:

.....

Üye

:

.....

.....

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ÖZET

KUZHEY MAKEDONYA'DA VE TÜRKİYE'DE SİNEMA OYUNCULUĞU

Shpresa Hashimi

Sinema ve Televizyon Ana Bilim Dalı

İletişim Programı

Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mart 2025

Danışman **Dr. Öğr. Üyesi Yaprak İŞCİBAŞI**

Bu tez, sinema oyunculuğunun kavramsal çerçevesi ve tarihsel gelişiminden başlayarak, oyunculuk kuramlarını ve özellikle Stanislavski'nin, Mihail Çehov'un oyunculuk anlayışını incelemektedir. İlk bölümde, oyunculuk sanatı ve sinema oyunculuğu kavramları ele alınmakta, tarihsel süreçteki gelişimlere yer verilmektedir. İkinci bölümde, oyunculuk kuramları detaylandırılarak eylem, hayal gücü ve içsel motivasyon gibi oyunculuk unsurları açıklanmaktadır. Mihail Çehov'un oyunculuk yaklaşımı özel olarak incelenmekte, beden-psikoloji ilişkisi ve psikolojik jestler gibi teknikleri üzerinde durulmaktadır. Üçüncü bölümde, Türk ve Makedon sinema tarihi ve oyunculuk alanındaki gelişmeler karşılaştırmalı olarak ele alınmaktadır. Son bölümde ise, *Koridor* ve *Kız Kardeşler (Sisterhood)*, *Lojman* ve *Tanrı Var, Adı Petrunya (God Exists, Her Name is Petrunya)* filmleri analiz edilmektedir.

Anahtar Sözcükler: Sinema oyunculuğu, Oyunculuk kuramları, Mihail Çehov, Türk Sinema Tarihi, Kuzey Makedon Sinema Tarihi, Film Analizi

ABSTRACT
CINEMA ACTING IN MACEDONIA AND TURKEY

Shpresa Hashimi

Department of Cinema and Television

Communication Program

Anadolu University, Institute of Social Sciences, March 2025 Consultant **Asst. Prof. Dr.**

Yaprak İŞCİBAŞI

Starting from the conceptual framework and historical development of film acting, this thesis examines the theories of acting and especially Stanislavski's and Michael Chekhov's understanding of acting. In the first part, the concepts of acting art and cinema acting are discussed and their development in the historical process is included. In the second part, acting theories are elaborated and acting elements such as action, imagination and intrinsic motivation are explained. Michael Chekhov's approach to acting has been specially examined, and his techniques such as the body-psychology relationship and psychological gestures have been emphasized. In the third part, the history of cinema in Türkiye and Macedonia and the developments in the field of acting are discussed comparatively. In the last part, the films *Corridor* and *Sisterhood*, *Locman* and *God Exists*, *Her Name is Petrunya* are analyzed.

Keywords: Cinema acting, Theories of acting, Michael Chekhov, History of Turkish Cinema, History of Cinema in Macedonia, Film Analysis

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmamın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “Bilimsel İntihal Tespit Programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....

(İmza)

.....

(Öğrencinin Adı Soyadı)

** Bu belgenin ciltlenmiş tezin “Abstract”tan sonraki sayfasında ıslak imzanız ile (fotokopi olmayacak) yer alması gerekmektedir.*

ÖNSÖZ

Sinema yalnızca bir sanat değil, aynı zamanda bir ülkenin kültürünü, siyaset problemlerini, geleneklerini vb. ifade etmektedir. Bu tez Kuzey Makedonya’da ve Türkiye’de sinema oyunculuğu arasında bir köprü kurmaktadır. İki ülke arasında kültürel, siyasi ve geleneksel ilişkileri ifade etmektedir. Çalışmamızla Osmanlı İmparatorluğundan *Sultan Reşad’ın Kuzey Makedonya’ya ziyareti (1911)* zamanından o koparılmış köprüyü yeniden kurmaya çalıştık. Bu tez sadece kültürlerin farklılıkların değil, hem de aynı mirastan, aynı kökenden gelen sinemanın dallarını hangi yönde geliştirdiğin anlatmaktadır. Aynı zamanda sinema oyunculuğunun nasıl geliştiği, iki ülke arasında hangi kuramlar, hangi oyunculuk tekniklerin kullanıldığı konuları ele alınmaktadır.

Bu çalışmada ilk önce Makedon yönetmen Dina Duma’nın *Sisterhood* filmi ile Türk yönetmen Erkan Tahhuşoğlu’nun *Koridor* filmi arasında karakterlerin oyunculuğunu inceledik. Her iki filmde kadınların iç dünyası yansıtılmaktadır. *Sisterhood* filminde genç kadınların iç dünyası, hedefleri, yaşama coşkusu öne çıkarken, *Korridor* filminde iki yaşlı kadının hayat zorluklarını anlatılarak aynı çatının altında yaşamak zorunda kalan, geçmişin iyi ya da kötü anılarıyla yaşayan iki yaşlı kardeşinin hayatlarını gözler önüne serilmektedir.

Ardından Kuzey Makedonya’dan Teona Strugar Mitevaska’nın *Tanrı var, adı Petrunya* filmi ve Türkiye’den Şükrü Alaçam’ın *Lojman* filmi üzerine yapılan incelemede oyunculuk teknikleri ortaya konmaktadır. *Lojman* filminde toplumla olan mücadeleler, kadının temsili, hayatın beklenmedik gelişmeleri ve bu durumlara uyum sağlama becerisinin yanı sıra, Türkiye’de Alevi- Sünni konusundaki önyargılar ele alınmaktadır. *Tanrı var, adı Petrunya* filminde ise erkeklerin üstünlük ve baskı kurduğu bir toplumda kadının kazanmasının ona getirdiği zorluklar ifade edilmektedir.

Ele aldığımız filmler, Kuzey Makedonya ve Türkiye her ne kadar farklı coğrafyalar olsa da birçok konuda kültür benzerliklerinin olduğunu bize göstermektedir. Bu tez sayesinde iki farklı ülkede sanatçıların sinemaya nasıl hizmet ettiği gözler önüne serilmektedir.

Bu tez süreci benim için sadece akademik bir araştırma değil, aynı zamanda Kuzey Makedonya ve Türkiye arasında hangi oyunculuk tekniklerinin daha çok kullanıldığına dair dolgun bir düşünce kazandırmıştır. Bu süreçte bana yardım eden, yönlendiren aynı zamanda manevi olarak destekleyen değerli tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Yaprak İŞCİBAŞI'ya teşekkür ederim.

Aynı zamanda hayat boyunca her konuda beni destekleyen annem Afrime Hashimi ve babam Hashim Hashimi'ye de sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca bana destek olan dostlarıma ve bütün sinema emekçilerine teşekkürü de borç bilirim.

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	iv
FINAL APPROVAL FOR THESIS	v
ÖZET	vi
ABSTRACT	vii
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	viii
ÖNSÖZ	ix
İÇİNDEKİLER	xi
GÖRSELLER DİZİNİ	xiv
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem.....	2
1.2. Amaç	3
1.3. Konu ve Önem.....	3
1.4. Yöntem.....	5
BİRİNCİ BÖLÜM	8
2. OYUNCULUK SANATI VE SİNEMA OYUNCULUĞUNUN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ.....	8
2.1. Oyuncu ve Oyunculuk Kavramları.....	8
2.2. Tarihsel Olarak Oyunculuğun Gelişimi.....	9
2.3. Mitolojide Oyunculuk	18
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	20
3. OYUNCULUK KURAMLARI.....	20
3.1. Stanislavski'ye Göre Oyunculuk Kuramları	20
3.1.1. Eylem.....	21
3.1.2. Hayal gücü	22
3.1.3. Dikkat toplama	22
3.1.4. Kasları gevşetme	22

3.1.5.	Ögeler ve hedefler	23
3.1.6.	İnançlar ve gerçeklik algısı	23
3.1.7.	Duygu hafızası.....	24
3.1.8.	İletişim	24
3.1.9.	Adaptasyon	24
3.1.10.	İçsel motivasyon güçleri.....	25
3.1.11.	Kesintisiz çizgi	25
3.1.12.	İçsel yaratıcılık durumu.....	26
3.1.13.	Üstün hedef	26
3.1.14.	Bilinçaltı eşiği.....	26
3.2.	Mihail Çehov'un Oyunculuk Kavramı.....	27
3.2.1.	Oyuncunun bedeni ve psikolojisi	27
3.2.2.	Hayal gücü	28
3.2.3.	Atmosfer tekniği	28
3.2.4.	Psikolojik jestler.....	29
3.2.5.	Karakter ve karakterizasyon	29
3.2.6.	Meisner tekniği.....	29
3.2.7.	Kapı çalma	30
3.2.8.	Duygusal hazırlık.....	30
3.3.	Aristoteles'e Göre Tragedya Komedi ve Katharsis.....	31
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM		33
4. KUZHEY MAKEDONYA'DA VE TÜRKİYE'DE SİNEMA OYUNCULUĞU		33
4.1.	Dünya Film Tarihinin Gelişim Evreleri.....	33
4.2.	Türk Sinemasının Tarihi ve Gelişimi	35
4.3.	Kuzey Makedonya'da Sinemanın Tarihi	39
4.3.1.	Milton Manaki'ye göre film listesi.....	43
4.4.	Kuzey Makedonya'nın İlk Sanatsal Filmi	45
4.4.1.	Sinema, tiyatro ve televizyon oyunculuğu	47
4.4.2.	Sinemanın özellikleri.....	48
BEŞİNCİ BÖLÜM		54
5. KORİDOR VE KIZ KARDEŞLER (SISTERHOOD) FİLMLERİ İLE LOJMAN VE TANRI VAR, ADI PETRUNYA FİLMLERİ ANALİZİ		54

5.1.	<i>Koridor</i> Filmi	54
5.1.1.	İçerik.....	54
5.1.2.	Katman.....	54
5.1.3.	Plastik yapı	55
5.2.	<i>Kız Kardeşler</i> Filmi	58
5.2.1	İçerik.....	58
5.2.2	Katmanlar	59
5.2.3	Plastik yapı	60
5.3.	<i>Lojman</i> Filmi.....	62
5.3.1	İçerik.....	62
5.3.2	Plastik yapı	62
5.4.	<i>Tanrı Var, Adı Petrunya</i> Filmi	64
5.4.1.	İçerik.....	64
5.4.2.	Plastik yapı	64
5.4.2.1.	<i>Doğaçlama oyunculuğun belirginleştiği sahneler</i>	64
5.4.2.2.	<i>Doğal oyunculuğun yansıdığı sahneler</i>	65
6.	SONUÇ.....	67
1.5.	Öneriler.....	68
	KAYNAKÇA	71

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1	: Dünya Film Karesi.....	43
Görsel 2	: Bir Trenin La Ciotat Garına Gelişi.....	44
Görsel 3	: Fabrikadan Çıkan İşçiler.....	45
Görsel 4	: Frosina.....	56



1. GİRİŞ

Oyunculuk sanatı, insanlık tarihi kadar eski ve sürekli evrilen bir disiplindir. Tiyatronun doğuşundan sinemanın gelişimine kadar farklı kültürlerde ve coğrafyalarda kendine özgü ifade biçimleri bulmuştur. Bu çalışma, oyunculuk sanatının temel kavramlarını, tarihsel gelişimini ve farklı kuramsal yaklaşımlarını inceleyerek sinema oyunculuğunun özgün doğasını, bunun Türk ve Kuzey Makedonya sinema sektörlerindeki yansımalarını ele almaktadır.

Öncelikle ilk iki bölümde, çalışmanın genel çerçevesi ele alınarak oyuncu ve oyunculuk kavramları açıklanmaktadır. Oyunculuğun mitolojik kökenlerinden tiyatro ile etkileşimine kadar olan süreç de bu başlık altında tarihsel bir perspektifle incelenmektedir. Üçüncü bölümde, oyunculuk kuramlarının temel ilkeleri ve Mihail Çehov'un oyunculuk anlayışı detaylı bir şekilde ele alınmaktadır. Çehov'un bedensel ve psikolojik yaklaşımları, hayal gücü, atmosfer tekniği ve psikolojik jestler gibi kavramlar, sinema oyunculuğunun derinlemesine anlaşılması için önemli bir çerçeve sunmaktadır.

Dördüncü bölümde, dünya film tarihinin gelişim evreleri, Türk ve Kuzey Makedonya sinemalarının tarihsel süreçleri ve gelişimleri incelenmektedir. Özellikle Kuzey Makedonya'nın ilk sanatsal filmi ve sinema konuları, aynı zamanda tiyatro ve televizyon oyunculuğu arasındaki farklılıklar üzerinde durularak sinemanın kendine has özellikleri vurgulanmaktadır.

Beşinci bölümde ise, Erkan Tahhuşoğlu'nun *Koridor* ve Dina Duma'nın *Kız Kardeşler (Sisterhood)* filmleriyle, Şükrü Alaçam'ın *Lojman* filmi ve Teona Strugar Mitevaska'nın *Tanrı Var Adı Petrunya* filmleri, içerik, katman ve plastik yapı gibi unsurlar üzerinden analiz edilmektedir. Bu analizler, teorik bilgilerin pratik uygulamalarını göstermeyi ve sinema oyunculuğunun farklı bağlamlarda nasıl şekillendiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Sonuç bölümünde ise, her bir filmin analizlerinden elde edilen bulgular değerlendirilerek Türk ve Kuzey Makedonya sinema sektörlerindeki oyunculuk yaklaşımları karşılaştırılmaktadır. Bu çalışma, sinema oyunculuğunun çok yönlü doğasını ve farklı

kültürel bağlamlarda nasıl ifade bulunduğunu anlamak için kapsamlı bir bakış açısı sunmayı hedeflemektedir.

1.1. Problem

Türkiye ve Kuzey Makedonya’da sinema, tarihsel olarak benzer bir kültürel zeminden -Osmanlı İmparatorluğu’nun mirasından- kaynaklanan ortak temelde şekillenmeye başlamıştır. Bu ortak temellerin sembolik bir göstergesi olarak, Sultan Reşad’ın 1911 yılında Kuzey Makedonya’ya yaptığı ziyaretten itibaren her iki ülkede sinemanın benzer zaman dilimlerinde gelişim göstermeye başladığı örneğini verebiliriz. Ancak zamanla, iki ülkenin sinema alanındaki gelişimi farklı yönler evrilmiştir. Türkiye, sahip olduğu geniş nüfus, güçlü ekonomik altyapı ve kültürel üretim kapasitesi sayesinde sinema sektöründe daha hızlı ve yaygın bir ilerleme kaydetmiş, Kuzey Makedonya ise daha dar bir sinema piyasasına ve sınırlı uluslararası görünürlüğe sahip olduğu için burada aynı derecede gelişim gözlemlenmemiştir. Bu tez çalışması, söz konusu iki ülkenin sinema sektörünün tarihsel bağlamını ve kültürel mirasını karşılaştırmalı bir bakış açısıyla ele alarak özellikle oyunculuk stilleri ve sinema dili üzerinden aralarındaki farklılıkları ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bunun yanı sıra, Kuzey Makedonya sinemasına katkı sunmak da çalışmanın önemli hedeflerinden biridir.

Problem, Türk ve Kuzey Makedonya sinema kültüründe oyunculuk anlayışları arasındaki gelişim farklarından kaynaklanmaktadır. Türk sineması, ekonomik ve kültürel olarak daha büyük bir kapasiteye sahip olduğu için hızlı bir gelişim gösterirken, Kuzey Makedonya sineması sınırlı kaynaklarla daha yavaş bir evrim geçirmektedir. Kuzey Makedonya sinemasının oyunculuk anlayışı genellikle dışa vurumcu ve dramatik performanslarla tanımlanmasına karşın, Türkiye’deki oyunculuk tarzı zamanla daha minimalist ve doğal bir hale gelmiştir. Bu çalışmanın temel problemi, bu iki farklı oyunculuk anlayışının kökenlerine inmek ve her iki ülkenin sinemasındaki oyunculuk biçimlerinin toplumsal ve kültürel bağlamlarla nasıl şekillendiğine ilişkindir.

1.2. Amaç

Araştırmanın temel amacı, tarihsel ve kültürel bağlamda birbirine yakın geçmişlere sahip Türkiye ile Kuzey Makedonya'nın sinema alanındaki gelişim süreçlerini karşılaştırmalı olarak ele almaktır. Her iki ülkenin Osmanlı İmparatorluğu'ndan miras kalan ortak kültürel öğelere sahip olmasına rağmen, sinema sektörlerinin zaman içerisinde nasıl farklı yönlerde evrildiği analiz edilmektedir. Çalışmada, yönetmenlerin ve oyuncuların tercih ettiği oyunculuk teknikleri değerlendirilerek bu tekniklerin sinema diline ve performanslara nasıl yansıdığı karşılaştırmalı yöntemle ele alınmaktadır. Bunun yanı sıra, araştırmaya konu olan yapımlar içerik çözümleme yöntemi kullanılarak incelenmektedir. Ayrıca aynı mesleği yapan sanatçıların (oyuncu ve yönetmenler) her iki ülkede nasıl farklı yaklaşımlar benimsedikleri incelenerek bu bağlamda ortaya çıkan kültürel, sanatsal ve sektörel farklılıklar irdelenmektedir. Son olarak, çalışma hem Türk hem de Kuzey Makedonya sineması üzerine bütüncül bir perspektif sunmayı ve Kuzey Makedonya sinemasının akademik alanda görünürlüğüne katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

1.3. Konu ve Önem

Bu çalışma, Türk ve Kuzey Makedonya sinema sahasındaki oyunculuk pratiklerinin tarihsel, sosyo-kültürel ve estetik bağlamda nasıl farklılaştığını karşılaştırmalı bir perspektifle incelemeyi amaçlamaktadır. Her iki ülke de Osmanlı geçmişinden gelen ortak kültürel mirasa sahip olmalarına rağmen, sinema sektörlerinin evrimi farklı toplumsal dinamikler, politik süreçler ve ekonomik koşullar doğrultusunda şekillenmiştir. İnceleme, bu bağlamda iki ülkenin sinemasında oyunculuk anlayışlarının nasıl biçimlendiğini, oyunculuk stillerinin hangi kuramsal yaklaşımlarla ilişkilendirilebileceğini ve bu farklılıkların “beyaz perde”deki yansımalarını analiz etmeyi hedeflemektedir.

Analiz edilen Türk yapımı *Koridor* filmi, yaşlılık, kardeşlik ve içsel çatışmalar gibi temaları iki kız kardeşin zaman içinde dönüşen ilişkisi üzerinden işlerken; Kuzey Makedonya yapımı *Kız Kardeşler (Sisterhood)* filmi ise genç kadın karakterler aracılığıyla kadınlar arası dayanışma, kimlik inşası ve aidiyet gibi toplumsal cinsiyet odaklı meseleleri ele almaktadır. *Koridor*, iki zıt karakterin ortak yaşam alanında kurmaya çalıştıkları duygusal dengeyi, sınırlı

mekanda gelişen dramatik yapısı ve minimalist oyunculuk performanslarıyla aktarırken; *Kız Kardeşler*, kan bağı olmayan ancak kardeşlik hissini derin bir bağla kuran iki arkadaşın hikayesini, çağdaş kadın temsil biçimleri bağlamında sunmaktadır. Her iki film farklı yaş gruplarından olan kadın karakterler üzerinden bireyler arası ilişkilerin dönüşümünü sinematografik anlatım diliyle yansıtmaktadır.

Çalışmanın Türk sinemasına dair bir diğer örneği olan *Lojman* filmi, alt sınıf mensubu bireylerin gündelik yaşam mücadelelerini, devlet mekanizması ve bürokratik hiyerarşi içindeki sıkışmışlıklarını seyirciye aktarmaktadır. Film toplumsal önyargılar, sınıfsal ayrımlar ve emek vurgusu gibi meseleleri sade ve gerçekçi bir sinema diliyle işlerken, oyunculuk performanslarında günümüz Türk sinemasında öne çıkan sadeleştirilmiş, doğal ve içselleştirilmiş tekniklerin izlerine rastlanmaktadır. Filmin bu inceleme için seçilmesinin nedeni, hem içerdiği sosyal gerçeklik hem de çağdaş oyunculuk biçimlerini temsil etmesidir.

Kuzey Makedonya yapımı *Tanrı Var, Adı Petrunya* (*God Exists, Her Name is Petrunya*) filmi ise toplumsal cinsiyet eşitsizliği, dinî ritüellerin eril kodlarla sınırlandırılması ve ataerkil normların sorgulanması gibi güçlü sosyo-politik temalar etrafında şekillenmektedir. Filmde, baş karakterin kamusal alanda hak iddia etmesiyle başlayan toplumsal çatışmalar, feminist film kuramı çerçevesinde okunabilecek güçlü bir anlatı örneği oluşturmaktadır. Film, yalnızca tematik olarak değil, aynı zamanda başrol oyuncusunun performansı bakımından da katmanlı bir analiz olanağı sağlamaktadır.

Bu çalışmada ele alınan filmler oyunculuk yöntemleri ve karakter temsil biçimleri açısından da her iki ülkenin sinema pratiklerini karşılaştırmalı olarak değerlendirmek adına seçilmiştir.

Böylece, Türk ve Kuzey Makedonya sinemasındaki oyunculuk tarzlarının neden farklılaştığı, bunun hangi toplumsal ve estetik etkenlerden kaynaklandığı ve söz konusu farkların sinemaya nasıl yansıdığı çok yönlü bir yaklaşımla incelenmektedir. Bu yönüyle çalışma, sinema ile toplum arasındaki ilişkiyi oyunculuk üzerinden analiz ederek hem Kuzey Makedonya sinemasının görünürlüğünü artırmayı hem de alan için akademik katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

1.4. Yöntem

Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan karşılaştırmalı film analizi ve içerik çözümlemesi (content analysis) tekniklerine göre hazırlanmıştır. Çalışmada, Türk ve Kuzey Makedonya sinemalarına ait dört uzun metrajlı film seçilmiş ve bu filmler, hem tematik hem de oyunculuk yaklaşımları açısından karşılaştırmalı bir şekilde incelenmiştir. Araştırmanın ana amacı, her iki ülkenin sinemasındaki oyunculuk anlayışlarını ve sosyo-kültürel bağlamda bu anlayışları analiz etmektir.

İçerik çözümlemesi zamanı filmler içerisinde tekrar eden temalar, karakter etkileşimleri, dramatik yapı, diyalog biçimleri, sessizliğin kullanımı, beden dili ve yüz ifadeleri gibi görsel ve işitsel unsurlar sistematik bir şekilde analiz edilmektedir. Bu yöntem, sadece sayısal analizleri değil, anlam odaklı çözümlemeyi de içeren nitel içerik analizi kapsamında uygulanmaktadır. Film sahneleri, karakterlerin iç dünyası ve oyunculuk biçimleri üzerinden analiz edilerek toplumsal cinsiyet, sınıf ve bireysel çatışmalar ekseninde buradaki oyunculuk pratiği incelenmektedir.

Araştırmada yer alan filmler şunlardır:

- a. Türk yapımı: *Koridor* (2021) ve *Lojman* (2022);
- b. Kuzey Makedonya yapımı: *Kız Kardeşler / Sisterhood* (2020) ve *Tanrı Var, Adı Petrunya / God Exists, Her Name is Petrunya* (2019).

Film seçiminde, toplumsal temsiliyetin gücü, kadın karakterlerin ön planda olması ve minimalist ile gerçekçi oyunculuk örneklerinin bulunması gibi kriterler esas alınmaktadır. Her bir film, sahne sahne analiz edilirken karakterlerin jest ve mimikleri, beden dili, ses tonu, bakışı, dramatik geçişleri ve karşılıklı etkileşimleri detaylı şekilde çözümlenmektedir.

Koridor filmi, ileri yaşlardaki iki kız kardeşin arasındaki karmaşık, duygusal ve zamanla dönüşen ilişkisini merkeze alırken, *Kız Kardeşler (Sisterhood)* filmi, iki genç kadının yakın arkadaşlıkları üzerinden kadınlar arası dayanışma, aidiyet ve kimlik inşası temalarını işlemektedir. *Koridor* filmi iki kız kardeşin zıt karakterini gözler önüne sererken, *Kız Kardeşler* filminde iki arkadaşın kardeş gibi hissettiren ilişkisini görmekteyiz. Her iki

yapım da farklı yaş dönemlerinde olan kadın karakterler aracılığıyla insan ilişkilerinin nasıl oluştuğunu ve farklı koşullarda nasıl değiştiğini anlatmaktadır.

Aynı zamanda bu filmlerin seçilme sebebi kişisel meraktan da kaynaklanmaktadır. *Koridor* filmi az diyaloglu, kimse konuşmasa da sessizliğin içinde kendi ritmiyle akmaya devam eden bir hikaye olduğu ve değişmeyen, aynı mekanda bir sürü olayların geliştiği bir kurgu olduğu için ilgimizi çekmiştir. *Kız Kardeşler* ise Kuzey Makedonya sinemasında *Koridor* filmine benzeyen bir yapım olduğu için daha verimli bir karşılaştırma olacağını düşündük. *Koridor* filminde başroldeki iki yaşlı kadının, *Kız Kardeşler* filminde ise iki genç kızın arasındaki ilişki ele alınmaktadır. Bu iki filmde aynı cinsiyette ama farklı yaşta iki farklı karakterin iç dünyasının hangi oyunculuk tarzında şekillendiğini analiz etmek ilginç bir tecrübe oldu.

İkinci karşılaştırma yaptığımız Şükrü Alaçam'ın *Lojman* filmi ve Teona Strugar Mitevaska'nın *Tanrı Var, Adı Petrunya* yine aynı şekilde kişisel ilgiden kaynaklanan bir nedenle araştırmamıza konu olmuştur. Her iki film de sosyal konuları ele alan filmler olduğu için beni derinden etkilemişti. *Lojman* filmi hayatta karşılaştığımız zorluklar ve onlarla nasıl baş edeceğimize dair yol gösterebilecek bir filmidir. Gerçekçi bir film olması nedeniyle günlük hayattaki gerçekleri görmemi sağladı. *Tanrı Var, Adı Petrunya* filmini ise feminizmle ilgili görüşleri sebebiyle seçmeye karar verdim. Kuzey Makedonya'da kadınların eşit haklara sahip olduğunu zannetsek bile bu hâlâ gerçekleşmediğini ve burada hâlâ erkeklerin hüküm sürdüğü bir toplum anlayışına sahip olduğunu gösteren bir filmidir. Bu çalışma için filmleri seçerken kendimi tamamen özgür hissetmek ve oyunculuklardan etkilenmemek amacıyla önceden yapımlardaki oyunculuk tarzına dikkat etmedim. Odaklandığım nokta, filmin konusuydu çünkü sadece bu şekilde gerçek ve mantıklı bir sonuca varacağımı düşündüm. Başka bir deyişle her zaman güncel olan sosyal konulara değinmek amacıyla bu filmler seçilmiştir.

Oyunculuk tarzlarının değerlendirilmesinde minimalist oyunculuk, doğal/gerçekçi oyunculuk ve psikolojik derinlik temelli oyunculuk gibi oyunculuk teorileri referans alınmaktadır. Elde edilen bulgular, incelenen filmlerin üretildiği kültürel yaşam üzerinden yorumlanarak oyunculuk tarzlarının nasıl şekillendiğini ortaya koymaktadır.

Bu yöntemsel yaklaşımın sınırlılıkları arasında, sadece dört film üzerinden yapılan analizlerin genelleme yapma açısından kısıtlı olması ve tüm sinema üretim alanını kapsayamaması yer alabilir. Bunun yanı sıra, seçilen filmler, bulundukları sinema kültürünü güçlü bir biçimde yansıttığı için bu sınırlamaya rağmen elde edilen sonuçların anlamlı olduğu düşünülmektedir.

Bu yöntemsel yaklaşımla birlikte Türk ve Kuzey Makedonya sinema sektörlerinde oyunculuk anlayışlarının estetik, toplumsal ve kültürel düzeylerde nasıl şekillendiği bütüncül bir şekilde gözler önüne sermektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM

2. OYUNCULUK SANATI VE SİNEMA OYUNCULUĞUNUN KAVRAMSAL ÇERÇEVESİ

2.1. Oyuncu ve Oyunculuk Kavramları

Oyuncu, bir oyun kişisini sanatçı yaratılışı ve bilgisiyle canlandıran ya da gösteren kadın ya da erkek tiyatro sanatçısıdır (And, 1973, s. 461). Oyunculuk ise, oynama sanatı; bir oyuncunun öykünme yoluyla, kendi yaratım gücüyle ya da belirli kurallara göre, başlıca mimik ve davranışı aracılığıyla, gerekirse ezgi ve dans eşliğinde ya da maske, donatım ve sahne giysisiyle donanmış olarak belli bir oyun kişisini canlandırma ya da bir rolü temsil edebilme becerisidir (Çalışlar, 1995, s. 480).

Oyunculuk, insanın varoluşunun temelinde yer alan oyun ihtiyacından doğmakta ve insan, oyunu bir anlatım aracı olarak kullanmaktadır. Bu da oyunculuğun insanlık tarihi boyunca geliştiğini göstermektedir. Tiyatro sanatının sistematik hale gelmesiyle birlikte oyunculuğun gelişimi hız kazanmıştır. Dönemin tiyatro anlayışına karşı farklı arayışlar içinde olan sanatçılar, disiplinli ve deneysel çalışmalar yaparak tiyatro oyuncularını için yeni yöntemler geliştirmişlerdir. Bu küçük deneysel çalışmalar, birbirini etkileyerek ya da karşıtlık oluşturarak yeni oyunculuk tekniklerinin ortaya çıkmasını sağlamış ve oyuncuların kendilerini sürekli yenileyebilmeleri için zengin bir bilgi birikimi oluşturmuştur (Ergün, 2005, s. 25).

“Oyunculuk başlı başına bir arayıştır. Oyuncu, yönelişlerini belirli sorulara cevap arayarak belirler. Bu sorulara verdiği cevaplar bir bakıma oyuncunun rolündeki başarısını da ortaya koyar. Bu yönüyle oyuncunun, belirli merak alanlarına sahip olması ve gerekirse bir haberci gibi 5 N 1 K şeklinde formüle edilmiş sorulara cevap bulmak için araştırmacı olması gerekir. Şöyle ki; ‘Ne?’ sorusu içinde bulunduğu olay ya da durumu doğru algılamasını, ‘Nerede?’ sorusu mekân ile arasındaki etkileşimi, ‘Nasıl?’ sorusu bedensel hareketlerinin şeklini belirlemesini, ‘Neden?’ sorusu yönelişine inandırıcılık katmasını, ‘Ne zaman?’ sorusu içinde bulunduğu

şartları doğru algılamasını, ‘Kim?’ sorusu da diğer oyuncularla etkileşim kurmasını sağlayabilir.” (Zor, 2009, s. 23)

2.2. Tarihsel Olarak Oyunculuğun Gelişimi

Oyunculuk en eski sanat dallarından biridir. İlkel insan, mağara duvarlarına resim yapmaya başlamadan önce doğa olaylarına karşı hissettiklerini ve deneyimlerini çeşitli sesler ve hareketlerle ifade etmekteydi. Bu bedensel anlatım, bazen bir av hikayesini ya da kahramanlık öyküsünü, bazen de anlaşılması zor bir doğa olayına karşı duyulan korkuyu anlatma çabasını içermektedir. Zamanla bu ilkel anlatım şekli, daha sistematik bir hale gelerek ritüellerin doğmasına yol açtı. Ritüellerde kullanılan giysiler, maskeler, özel hareketler ve sesler kendine özgü bir anlatım dili oluşturdu. Bu ritüeller aracılığıyla insanın “sanatsal anlatımı” geliştirdiğini söyleyebiliriz. Bu anlatımın en önemli unsuru ise, anlatımı gerçekleştiren kişi, yani “oyuncu”dur (Zor, 2009, s. 3).

2.2.1. Oyunculuğun doğuşu: ritüellerden sahneye

Oyunculuğun kökleri, insanlığın en eski ifade biçimlerinden biri olan tiyatronun da temelini oluşturan dinî ritüellere ve kutlama törenlerine dayanmaktadır. İnsanlar, tanrılarına duydukları saygıyı ve minnettarlığı ifade etmek, doğa olaylarını anlamlandırmak veya toplumsal olayları kutlamak amacıyla danslar, şarkılar ve taklitler yoluyla ritüeller gerçekleştirmişlerdir (Carter, 2011, s. 14). Bu ritüeller, zamanla daha karmaşık hale gelerek anlatı unsurları içermeye başlamış, böylece oyunculuğun ilk tohumları atılmıştır (Çalışlar, 1995, s. 480).

Oyunculuk, sanat formu olarak Antik Yunan’da, özellikle de tanrı Dionysos’a adanan törenlerde belirgin biçimde karşımıza çıkmaktadır. MÖ 534 yılında Thespis’in koro anlatımından ayrılarak bir karakteri canlandırmasıyla oyunculuk, bireysel bir ifade biçimi haline gelmiştir. Thespis tarihte bilinen ilk oyuncu olarak kabul edilmektedir (Cole ve Chinoy, 1997, s. 17-18).

Zamanla Aiskylos ve Sophokles gibi oyun yazarları, oyunlara ikinci ve üçüncü oyuncularını da ekleyerek karakterlerin etkileşimini zenginleştirmişlerdir. Euripides ise oyunculuğun temel ilkelerini belirleyerek bu sanatın gelişimine önemli katkılarda

bulunmuştur. Antik Yunan’da tragedya ve komedyaya oyuncular arasındaki ayrım da bu dönemde belirginleşmeye başlamıştır (Carter, 2011, s. 15-16).

2.2.2. Oyunculüğün evrimi

Antik Yunan’dan günümüze kadar oyunculuk farklı kültürlerde ve dönemlerde çeşitli değişimler geçirmiştir. Orta Çağ’da dinî oyunlar, Rönesans’ta ise Shakespeare gibi yazarların eserleri oyunculuk sanatının gelişiminde önemli rol oynamıştır. 20. yüzyılda ise sinema ve televizyonun ortaya çıkmasıyla beraber oyunculuk yeni mecralarda farklı tekniklerle icra edilmeye başlanmıştır (Çalışlar, 1995, s. 480).

Oyunculuk, bir karakteri sahne, kamera veya farklı bir performans ortamında yaşatma ve seyirciye aktarma sanatıdır. Oyuncular, bir karakterin duygu dünyasını, düşünce yapısını ve davranış kalıplarını seyirciye doğru bir şekilde yansıtabilmek için beden dillerini, ses tonlarını, mimik ve jestlerini ustalıkla kullanmak zorundalar. Ancak oyunculuk yalnızca yüzeysel bir taklitten ibaret değildir; derin bir içsel yolculuk, güçlü bir empati yeteneği, gelişmiş bir hayal gücü ve yaratıcı bir yaklaşım gerektirmektedir.

Empati oyunculüğün temel yapı taşlarından biridir. Oyuncu, canlandırdığı karakterin yaşadığı duyguları, düşünceleri ve deneyimleri kendi içinde hissederek karakterin bakış açısıyla olaylara yaklaşmaktadır. Bu sayede karakterin eylemleri mekanik bir ezberden öteye geçerek seyirciye gerçek bir duygu aktarımı sağlamaktadır. Empati kuramayan bir oyuncu, karakterinin iç dünyasını anlamak ve onu sahneye taşımak konusunda eksiklik yaşar. Başarılı bir oyuncunun, kendi kişisel değerlerini ve yargılarını bir kenara bırakarak karakterinin yaşadığı sosyal çevreyi, psikolojik durumları ve ruhsal çatışmaları tamamıyla kavraması gerekir.

Örneğin, Heath Ledger, *The Dark Knight* filminde Joker karakterini canlandırırken, karakterin ruhsal kırılmalarını ve dünyaya karşı olan anarşist bakış açısını anlamak için uzun süre yalnız kalmış, günlerce otel odasında kendini izole etmiş ve empati kurarak karakterin zihinsel yapısına yaklaşmıştır. Ledger’ın performansı, karakterle kurduğu bu yoğun empatik bağ sayesinde unutulmaz bir etki yaratmıştır.

Hayal gücü ise oyunculüğün bir diğer vazgeçilmez unsurudur. Oyuncular, sahne üzerinde veya kamera karşısında fiziksel olarak var olmayan mekanları, olayları ya da

karakterlerle olan etkileşimleri gerçekmiş gibi canlandırmak zorundalar. Güçlü bir hayal gücü, bu illüzyonu seyirciye inandırıcı bir şekilde aktarabilmenin anahtarıdır. Jim Carrey, özellikle *The Mask* ve *Ace Ventura* gibi filmlerindeki performanslarında olağanüstü bir hayal gücü kullanarak karakterlerine aşırı abartılı, çizgi filme benzer özellikler katmış ve izleyiciye alışılmışın dışında bir gerçeklik sunmuştur. Carrey'nin hayal gücü, fiziksel sınırları zorlayan beden dili ve yaratıcı mimiklerle birleşerek karakterlerine eşsiz bir dinamizm kazandırmıştır.

Yaratıcılık ise empati ve hayal gücünün birleşiminden doğan bir başka temel unsurdur. Her oyuncu, canlandığı karaktere kendi özgün yorumunu katmaktadır. Yönetmenin vizyonuna ve metnin çizdiği çerçeveye sadık kalsa da oyuncu ses tonlamaları, jestler, duruşlar ve küçük detaylarla karakterine kendine özgü bir ruh kazandırmaktadır. Örneğin, Meryl Streep, kariyeri boyunca canlandığı çok çeşitli karakterlere (örneğin *The Iron Lady* filmindeki Margaret Thatcher gibi) kendi yaratıcı yorumunu katmış, yalnızca fiziksel benzerlik değil, aynı zamanda karakterin ruhsal derinliğini de sahneye taşımıştır. Streep'in her rolünde karakterlerine getirdiği özgün detaylar, onun yaratıcılığının ve karakterlerine kattığı kendine has yorumun bir göstergesidir.

Bunların yanı sıra, oyunculukta beden kullanımı, ses kontrolü, mimik çalışmaları, ritim duygusu ve sahne uyumu gibi teknik unsurlar da büyük önem taşımaktadır. Oyuncu, bedeninin ve sesinin sınırlarını bilerek onları bilinçli bir şekilde kullanmalı ve sahnede diğer oyuncularla güçlü bir etkileşim kurmalıdır. Performansın inandırıcılığı da teknik becerilerle duygusal derinliğin dengeli bir şekilde birleşmesine bağlıdır.

Sonuç olarak oyunculuk, yalnızca bir metni ezberleyip sahneye çıkmaktan ibaret değildir; derin bir empati yeteneği, güçlü bir hayal gücü, özgün bir yaratıcılık ve teknik becerilerin bir araya geldiği çok katmanlı bir sanattır. Oyunculuk sanatı hem duygusal hem zihinsel hem de fiziksel düzeyde yoğun bir çaba ve adanmışlık gerektirmektedir (Fuat, 2003, s. 52).

2.2.3. Thespi's'in Atina'ya yolculuğu ve tiyatronun kurumsallaşması

Thespi's hem oyun yazarı hem de oyuncu olarak, tiyatro alanındaki yeniliklerini MÖ 560 civarında Atina'ya taşıdığına başlangıçta zorluklarla karşılaştı. Canlandığı

karakterler Atinalı yasa koyucu Solon tarafından tehlikeli bir sahtekarlık olarak nitelendirildi. Ancak MÖ 535'te Tiran Pisistratus, bu yeni sanat formunun yarışmalı gösterimlerini Atina'daki Dionysos Festivali'ne ekledi.

Yaşlı Thespis bu yarışmada birincilik ödülünü kazanan ilk kişi oldu. Bu olaydan sonra her ilkbaharda Atina'da düzenlenen büyük dinî tören olan Kentel Dionysia'da, Dionysos onuruna tragedya oyunları sergilenmeye başlandı. Bu yarışmalar Yunan tiyatrosunun temelini oluştururken aynı zamanda oyunculuk sanatının gelişimine büyük katkı sağladı (And, 1973: 57).

Bu dönemdeki oyunculuk stilize ve abartılı bir yapıya sahipti. Büyük amfitiyatrolarda toplanan binlerce seyircinin karakterleri görebilmesi ve replikleri duyabilmesi için bu bir gereklilikti. Oyuncular büyük maskeler kullanıyor ve "kothornos" adı verilen yüksek tabanlı ayakkabılar giyerek daha büyük görünüyorlardı. Ağır kostümler, ayakkabılar ve maskeler nedeniyle jestler ve hareketler yavaş ve belirgin bir şekilde yapılmaktaydı (Cole ve Chinoy, 1997, s. 31).

2.2.4. Roma oyunculuğunun özellikleri

Antik Roma, tiyatro ve oyunculuk alanında Antik Yunan'ın mirasını devraldı ve taklit etti. Roma'da oyuncular genellikle köleler arasından seçildiği için oyunculuk aşağılanan bir meslek olarak görülmekteydi. Kölelerin vatandaşlık ve siyasi hakları olmadığından dolayı oyunlar toplumsal ve siyasi eleştirilerden uzaktı. Sadece gösterilerde oynayan yetenekli köle oyuncular özgürlüklerine kavuşabilmekteydi. Ünlü oyuncu Roscius da bu şekilde özgürlüğüne kavuşmuş bir köleydi (Fuat, 2003, s. 49).

Roma'daki oyuncular Yunan meslektaşlarından farklı olarak dinî bir destek veya resmî bir statüye sahip değillerdi. Çoğu oyuncu okuma yazma bilmeyen, geçimini günübirlik gösterilerle sağlayan ve zaman zaman başka işlerle de uğraşan niteliksiz kişilerdi. Oyuncular yazarın mesajını aktarmaktan ziyade, komiklikler ve ses oyunları ile seyirciyi güldürmeye odaklıydı. Bu nedenle Roma oyuncuları tragedya türünde Yunanlılar kadar başarılı olamazken, komedide daha başarılıydılar (And, 1973, s. 59).

Oyuncular tragedya, komedyaya, mimus ve pantomimus gibi farklı türlerde uzmanlaşmaktaydı. Pantomimus oyuncularını söz kullanmadan sadece dans ve mimiklerle performans sergilemekteydi (Fuat, 2003, s. 57).

Roma’da oyuncular halkın eğlence ihtiyacını karşılayan basit eğlence araçları olarak görülmekteydi. Ancak seyirciler aynı zamanda gösterişli prodüksiyonlar, etkileyici jestler, teatral sesler ve şiirsel bir dil bekleyen eleştirel bir topluluktaydı (Arıkan, 1998, s. 176- 178).

Antik Roma seyircisi tiyatroyu adeta bir stadyum gibi görmekteydi. On binlerce kişi sürekli bağırarak, heyecanla sahnedeki olaylara tepki vermektedir. Gladyatör dövüşlerine alışkın olan bu seyirciler sahnede gerçek ölüm görmek istiyordu. Dönem seyircisi acı çekmekten ve ölümden zevk alıyordu. Bu durum, Roma toplumunun çürümüşlüğü ve politikacıların halkı manipüle etme şeklini açıkça yansıtmaktaydı. Gösteriler zenginler tarafından düzenlenmekte ve genellikle ölüm cezasına çarptırılmış köleler sahneye çıkarılmaktaydı (Carter, 2011, s. 19).

Roma’da tiyatrunun oy avcısı adayları ve zenginler tarafından bir eğlence aracı olarak kullanıldığı bir ortamda oyunculuğun ne kadar gelişebileceği önemli bir sorudur. Fakat bu dönemde tiyatro ve oyunculuğu ciddiye alan kuramcılar da vardı. Cicero duygulanmayan bir oyuncunun seyirciyi de duygulandıramayacağını savunurken, Horace de yine aynı şekilde *“benim ağlamamı istiyorsan önce sen üzölmelisin”* diyerek oyuncunun duygusal katılımının önemine vurgu yapmaktadır (Nutku, 2002, s. 63).

2.2.5. Orta Çağ’da tiyatro ve oyunculuk

Oyunculuk sanatı açısından Orta Çağ bir “sessizlik dönemi” olarak kabul edilmektedir. Yaklaşık bin yıl boyunca tiyatro sanatında önemli bir yenilik yaşanmamış ve oyunculuk ahlaksızlık olarak görüldüğü için oyunların sergilenmesi yasaklanmıştır. Fakat zaman içerisinde insanoğlunun oyun oynama ve izleme isteğı tiyatrunun varlığını sürdürmesini sağlamıştır (Çalışlar, 1995, s. 480- 481).

Antik Çağ’ın aksine, Orta Çağ’da düşünce ve yaratıcılık kısıtlanmaktaydı. İnsanlar sorgulamadan Hristiyan öğretilerini benimsemek ve Tanrı’ya kulluk etmekle yükümlüydü. Sanat yalnızca dinî öğretileri desteklediğı sürece var olabilirdi. Bu nedenle tiyatro da Tanrı’ya ve Hristiyanlık öğretisine hizmet ettiğı ölçüde serbestti (Şener, 2008, s. 75).

Tiyatroyu yasaklayan ve oyunculuğu ahlaksızlık olarak gören kilise aynı zamanda tiyatronun yeniden canlanmasına da öncülük etmiştir. Kilise, dini yaymak amacıyla karnavallarda tiyatroyu kullanmış ve dini öven temsiller sergilemiştir. Kilise tiyatrosunun ilk dramatik rolleri *Üç Meryem* adlı oyunda melek kılığına girmiş bir rahip tarafından canlandırılmıştır.

Kutsal metinlerdeki öykülere dayanan Latince diyaloglar rahipler tarafından basit dramatik yapılara dönüştürülerek zamanla karmaşık litürjik dramalara evrilmiştir. Rahiplerin yerini halkın almasıyla performanslar kilise dışına taşınmıştır.

Orta Çağ oyunculuğu hakkında çok az bilgi bulunmaktadır. Oyuncuların, günlük yaşamlarındaki gibi hareket ettiğini ifade eden bazı belgeler dönemin oyunculuk tarzı hakkında fikir vermektedir. Örneğin, Adam le Bossu'nun *Yeşil Yapraklar Çardağı* oyunu için yazılan bir metinde, oyuncuların çoğunun kendi karakterlerini oynadığı ve amatör, eğitimsiz kişiler olduğu belirtilmektedir.

2.2.6. Rönesans'ta oyunculuğun profesyonelleşmesi

Amatör oyuncuların oluşan Orta Çağ tiyatrosunun ardından Rönesans'ta birlikte oyunculuk bir meslek haline gelmeye başlamıştır. Gezici İngiliz oyuncular, Avrupa'yı dolaşarak oyunlar sergilemiş ve prenslerin desteğiyle saray tiyatrolarının oluşumuna öncülük etmişlerdir. Saraylarda gelişen tiyatro klasik oyunculuğun temellerini atmıştır. Aristokrat tiyatrosunun ideali yansıtmaya çalışan klasik oyunculuk anlayışı, Aydınlanma Dönemi'nde değişerek gerçekliğe dayalı, bilinçli ve dengeli bir oyunculuk anlayışına dönüşmüştür.

Rönesans tiyatrosunun gelişimi Shakespeare'in eserleriyle doruk noktasına ulaşmıştır. Shakespeare, oyunlarında toplumsal dinamikleri, eleştirileri ve yeni değer arayışlarını işlemekteydi (W. Shakespeare, 2008, s. 76-77).

Shakespeare'in ünlü oyunu *Hamlet*'te, Hamlet karakterinin oyunculara verdiği öğütler o dönemin oyunculuk anlayışını özetler niteliktedir. Hamlet, oyuncuların doğal ve içten bir şekilde performans sergilemelerini, yapmacıklıktan ve abartıdan kaçınmalarını istemektedir. Duyguların abartılı bir şekilde yansıtılmasının seyirciyi rahatsız edeceği ve oyunun amacından sapacağı vurgulanmaktadır. Hamlet'e göre, tiyatronun amacı dünyaya ayna tutmak, iyiyi ve kötüyü göstermek ve çağın gerçeklerini yansıtmaktır. Oyuncuların,

doğallıktan uzaklaşarak yapmacık bir performans sergilemeleri sanatın özüne aykırıdır (Fuat, 2003, s 86).

Shakespeare döneminden sonra oyunculuk sanatı giderek profesyonel bir meslek haline gelmiştir. Gezgin İngiliz oyuncu toplulukları Avrupa'yı dolaşarak oyunlar sergilemiş ve saray tiyatrolarının oluşumuna katkıda bulunmuştur. Profesyonel oyuncuların ön plana çıkmasıyla beraber oyunculuğun sadece sözlerle değil, hareket ve tavırlarla da ifade edildiği anlayışı yerleşmiştir. Aynı zamanda karakterlerin kendi özelliklerine uygun konuşmaları ve davranmaları önemli hale gelmiştir (W. Shakespeare, 2008, s. 76-77).

2.2.7. Commedia dell'Arte ve doğaçlama tiyatro

Rönesans'la birlikte çerçeve sahneye geçilmiş ve klasik eserler bu sahnelerde sergilenmiştir. Ancak 1550'lerde farklı bir tiyatro türü ortaya çıkmıştır: Commedia dell'Arte. Sokaklarda kurulan basit sahnelerde sergilenen bu oyunlar halka yönelik doğaçlama komedilerden oluşmaktaydı. Oyuncular, seyirciler arasında dolaşarak para toplamakta ve doğaçlama komedi sergilemekteydi. Yazılı metinleri olmayan bu oyuncular doğaçlama yetenekleriyle İspanya, Almanya, Fransa ve İngiltere gibi ülkelerde büyük ilgi görmüşlerdi (Nutku, 2002, s. 91).

16. yüzyılın ortalarında Venedik ve Lombardiya'da ortaya çıkan Commedia dell'Arte, tek kişilik komik gösterilerden, Atellan Farsı'ndan ve Orta Çağ jonglörlerinin geleneğinden etkilenmiştir. Ruzzante ve Calmo gibi oyuncular belli tiplerle doğaçlama oyunlar sergilemişlerdir. Zamanla bu tipler gelişerek şehir tiplerini içeren bir halk tiyatrosuna dönüşmüştür (Nutku, 2002, s. 91).

Commedia dell'Arte oyunları belirli olay örgüsü ve karakterler etrafında doğaçlama olarak geliştirilmekteydi. Oyunların temel teması genellikle aşk ve entrikalardı. En önemli karakterler arasında hizmetkâr olan Zanni'ler ve özellikle de Arlecchino yer almaktaydı. Arlecchino baklava desenli giysisi, siyah maskesi ve tahta şakşakıyla tanınan popüler bir karakterdi.

Commedia dell'Arte'de karakterler genel özellikleri yansıtan tiplerden oluşmaktaydı. Bu tipler ciddi ve komik tipler olarak ikiye ayrılmaktaydı. Ciddi tipler,

genellikle aşk ve romantizmle ilgili karakterlerdi ve maske takmazlardı. Komik tipler ise, maske takan ve komik olaylara karışan karakterlerdi (Zor, 2009, s. 16).

Commedia dell'Arte'de komik karakterler, oyunun temelini oluşturmakta ve kendilerine özgü yarım maskeler takmaktaydılar. Orta yaşlı aşıkler da komik karakterler arasında yer almakta ve kadınsa “comica innamorata”, erkekse “comico innamorato” olarak adlandırılmaktaydı. Örneğin, orta yaşlı komik kadın, çirkin, evde kalmış veya dönemin ahlak anlayışına aykırı davranışları olan bir aşık veya evli bir kadın tiplemesiydi. Komik bir maskesi ve peruğu vardı. Nadiren de olsa ailesinin baskısı altında gizlice aşığıyla buluşan genç kız tiplmeleri de görölmekteydi. Bu karakterler, Plautus'un komedilerindeki sessiz ve ezik kızları andırmaktaydı. Komik karakterler üç ana kategoriye ayrılmaktaydı: yaşlılar (Pantalone, Il Dottore vb.), gençler (Capitano, Scaramuccia vb.) ve hizmetkarlar (Arlecchino, Brighella vb.) (Çalışlar, 1995, s. 481).

2.2.8. 18. ve 19. Yüzyıllarda oyunculuk sanatındaki tartışmalar ve gelişmeler

18. yüzyılda oyunculuk sanatının temel sorunlarından biri olan “oyuncu, rolüyle özdeşleşmeli mi?” sorusu, Diderot tarafından “oyuncu, rolünün yanında soğukkanlı kalmalıdır” şeklinde yanıtlanmıştı. Oyunculuğun ikinci temel sorusu olan “oyuncu, gözlemlediği rolü taklit mi etmeli, yoksa kendi hayal gücüyle mi canlandırmalı?” sorusu da bu dönemde tartışılmaya başlamıştı. Goethe, oyunculuk sanatı için 90 maddelik bir yönetmelik hazırlayarak oyuncuların gerçekçi düzyazı diyalogları yerine klasik şiirsel dili kullanmalarını önermişti. Goethe'ye göre, oyunculukta “önce güzellik, sonra gerçek” aranmalıydı ve oyuncular, duyguları abartabilmek için idealist ve gösterişli bir romantik oyunculuk tarzını benimsemeliydi (Çalışlar, 1995, s. 481).

19. yüzyılda romantik tiyatroya karşı, natüralist ve gerçekçi tiyatro akımları ortaya çıkmıştı. Meiningen Topluluğu'nun öncülük ettiği bu akımlar, doğaya ve doğallığa dayalı bir oyunculuk anlayışını savunmaktaydı. Stanislavski, psikolojik gerçekçi oyunculuk kuramının en önemli temsilcisi olarak özdeşleşmeyi oyunculuğun temeline yerleştirmişti. 19. yüzyılda yönetmen tiyatrosunun gelişmesiyle birlikte, oyuncuyu bir kukla gibi gören ve tiyatroyu bir sentez sanatı olarak ele alan anlayışlar da ortaya çıkmıştı (Craig). Bunun yanı sıra,

biyomekanik oyunculuk teknikleri (Meyerhold) ve dışavurumcu oyunculuk (Reinhardt) gibi farklı yaklaşımlar da gelişmişti (Şener, 2008, s. 265).

2.2.9. Stanislavski sistemi ve oyunculuk eğitime katkıları

Stanislavski Sistemi dünya çapında oyunculuk eğitimini derinden etkilemiştir. Stanislavski 19. yüzyılın aşırı duygusal oyunculuk tarzlarına karşı, 20. yüzyılın gerçeklik anlayışına uygun bir oyunculuk tarzı geliştirmeyi amaçlamıştır. Onun amacı, yepyeni bir oyunculuk tarzı yaratmak değil, başarılı oyuncuların kullandığı yöntemleri sistemleştirmektir. Stanislavski Sistemi, oyunculuk eğitiminde fiziksel unsurların yanı sıra, psikolojik derinliği de vurgulayarak oyuncuların karakterleriyle özdeşleşmelerini ve gerçekçi performanslar sergilemelerini sağlamıştır (Zor, 2009, s. 26).

2.2.10. Meyerhold ve biyomekanik oyunculuk

Rus yönetmen Vsevolod Meyerhold, tiyatro uygulamaları ve teorileriyle çağdaş tiyatronun öncü isimlerinden biri olmuştur. Stanislavski'nin gerçekçi tiyatro anlayışına karşı çıkarak oyun alanının, nesnelerin ve oyuncunun hareketlerinin önemini vurgulayan Meyerhold, sahnelediği oyunlarda oyuncuları üç boyutlu, hareketli heykeller gibi ele alarak modern tiyatro anlayışını etkilemiştir. Meyerhold'un çalışmaları özellikle Brecht'in tiyatro anlayışına yön vermiştir (Zor, 2009, s. 26).

2.2.11. 20. Yüzyılın ilk yarısında tiyatrodaki yeni arayışlar ve epik tiyatro

İki dünya savaşı arasında gerçekçi-natüralist akıma tepki olarak, görünen gerçekliğin ötesindeki derin anlamları ifade etmeye çalışan yeni akımlar ortaya çıkmıştı. Bu akımlar arasında tiyatro sanatı için en önemli olanı Bertolt Brecht'in kuramını oluşturduğu ve uyguladığı Epik Tiyatro idi. Epik Tiyatro'nun amacı, toplumun karmaşık yapısını, toplumsal ilişkilerin diyalektik örgüsünü açıklamak ve seyircinin bu konularda bilinçlenmesini sağlamaktı. Epik Tiyatro, siyasi bir sorumluluk üstlenerek sorun yaratan durumları kendi tarihsel koşulları içinde sergilemeyi ve bu durumların değiştirilebilirliğini göstermeyi hedeflemekteydi. Nazizm'in yükselişi ve çıkar çevrelerinin sosyalist görüşlere tepkisi, Marksist dünya görüşünün önem kazanmasına yol açmıştı. Bu ortamda tiyatro, sömürü düzeninin adaletsizliklerini, sınıf ayrımını ve sınıflar arası çatışmaları dile getirme, gerçekleri

tarihsel materyalizm ışığında yorumlama ve kapitalist ekonomiyi eleştirme görevini üstlenmişti (Zor, 2009, s. 26).

Çağdaş tiyatro, özellikle Stanislavski ve Brecht'in kuram ve uygulamalarından etkilenecek ya da onlara karşı çıkarak şekillenmiş ve yeni oyunculuk biçimleri ortaya çıkmıştır. Bunlara örnek olarak, Artaud'un görüşlerinden esinlenerek oluşturulan törensel deneysel oyunculuk, seyirci ve oyuncuyu bir araya getiren Boal'ın Kolektif Doğaçalama oyunculuğu ve Esslin'in kavramsallaştırdığı Beckett ve Ionesco gibi yazarların temsil ettiği Absürt oyunculuk verilebilir (Çalışlar, 1995, s. 481-482).

2.3. Mitolojide Oyunculuk¹

Bilindiği üzere, her kültürde performativ öğeler (teatral ve dramatik dahil) farklılık göstermektedir. Bu unsurlar ritüel olarak bayram kutlamalarında, dinî törenlerde, spor etkinliklerinde veya danslarda karşımıza çıkmaktadır. Tiyatronun gelişimi şu şekilde başlamıştır:

Antik Yunan tiyatrosu MS 550 ile MS 220 yılları arasında geliştirilmiştir. Bu yıllarda Atina önemli bir kültürel güç olmuş, Dionysos tanrı şerefine Dionysia Festivali gerçekleşmeye başlamıştır. Bu dönemde trajedi, komedi ve satir oyunu üç dramatik tür olarak karşımıza çıkmaktadır.

“Tragedy” kelimesinin kökeni Yunancadan gelen *tragos* “keçi” ve *ode, aeideion* “şarkı söylemek” ifadelerine dayanmaktadır. Atina'da ortaya çıkan Yunan trajedisinin bilinen en eski oyun yazarı ve oyuncusu Thespis olarak kabul edilmektedir. Thespis, *ditiramb* adı verilen dinî şarkılardan trajedi türüne geçişi sağlamıştır. Oyuncuların şarkı söylemenin yanında, kendi sesleriyle konuşarak rol yapmalarına olanak tanımıştır. Bu nedenle Thespis “Trajedinin Babası” olarak anılmaktadır.

Antik Yunan'daki oyunculuk günümüz oyunculuğundan oldukça farklıydı. Oyuncular, abartılı fiziksel hareketler ve maskeler kullanarak duygularını ifade etmekteydi.

¹ Justin Eick. *Theatre History Lecture Notes - Ancient Greek Theatre*. Theatrical Education Group. <https://www.youththeatre.utah.edu/wp-content/uploads/2020/06/Greek-Theatre-Handout.pdf>

Maskeler, karakterlerin ruh halini belirginleřtirmek iin nemli bir aratı. Ayrıca o dnemde kadın oyuncular bulunmadığı iin tm kadın rolleri de erkek oyuncular tarafından canlandırılmaktaydı.

Antik Yunan tiyatrosunda bařrol oyuncularına ek olarak sahnede koro da yer almaktaydı. Koro, řarkı syleyerek ve dans ederek oyundaki olaylara yorum yapmakta ve aynı zamanda halkı temsil etmekteydi. Koronun liderine *choragos* denmekteydi.

Tiyatro sahnesi yarı dairesel bir yapıydı ve izleyiciler sahneyi yukarıdan grebilmekteydi. Antik Yunan tiyatroları yaklaşık 14 bin seyirci kapasitesine sahipti. Oyuncuların seslerinin tm izleyicilere ulařabilmesi iin akustiğı glendiren mimarî dzenlemeler yapılmıřtı. Sahnenin arkasında oyuncuların kostm deėiřtirebilmesi iin bir yer bulunmaktaydı. Ayrıca lm sahneleri doėrudan gsterilmeyerek sahne arkasından gelen seslerle izleyiciye aktarılmaktaydı. Bu yntem Antik Yunan tiyatrosunun anlatım geleneėine uygun bir tercihti.

Bazı Antik tiyatrolarda *logeion* adı verilen ykseltilmiř bir konuřma yeri vardı. Bunun yanı sıra, l karakterleri sahneye getirmek iin *ekkyklerna* adı verilen tekerli bir vagon mekanizması kullanılmaktaydı. Ayrıca tiyatroda sahnenin senaryosunu gstermek iin asılan *pinakes* olarak adlandırılan resimler de bulunmaktaydı (Eick, s. 1-3).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. OYUNCULUK KURAMLARI

3.1. Stanislavski'ye Göre Oyunculuk Kuramları

Oyunculuk kuramları Stanislavski ile başlamaktadır. Söz konusu oyunculuk sistemini geliştirme fikri, Finlandiya'da bir bankta oturarak sanatsal geçmişini incelerken aklına gelmiştir. Kendisi aynı zamanda bu düşüncüyü oluşturduğu dönemde *Doctor Stockman* rolünü oynamaktaydı. O zamanlar saf bir niyetle rolünü oynarken oynadığı karakterin özelliklerini çevresinde yaşayan kişilerin anılarından almıştı. Bu dönemlerde oyuncululuğu çok canlı ve duyguları daha gerçek iken bir süre sonra bu duygular mekaniğe dönüşmüştür.

“Bir performanstan diğerine kadar tüm bu teknik jimnastiği mekanik bir alışkanlık haline getirmiştım ve oyuncular arasında çok güçlü olan kas hafızası, kötü tiyatro alışkanlığımı olumlu yönde değiştirmişti.” (Stanislavski, 1924, s. 460)

Herşey bu düşüncelerle ve sorularla başladı. Ne yapacaktım? Rollerimi kötü yeniden doğuşlardan, ruhsal taşlaşmadan, kötü alışkanlıkların ve hakikat eksikliğinin otokrisisinden nasıl kurtaracaktım? Her performanstan önce sadece fiziksel bir makyajın değil, ruhsal bir makyajın da yapılması zorunluluğu vardı. Yaratmadan önce, yaratmanın tek mümkün olduğu manevi atmosferin tapınağına nasıl girileceğini bilmek gerekliydi.” (Stanislavski, 1924, s. 461)

Bazen oyuncular doğal şekilde daha yaratıcı bir performans sergileyebilmektedir. Stanislavski bu durumu “yaratıcı ruh hali” olarak tanımlamaktadır. Oyuncuların bir kısmı yetenekleri gereği daha sık ve sürekli olarak yaratıcı bir ruh hali içinde olabilirken, bazıları bu durumu nadiren, örneğin haftada bir kez yaşayabilmektedir.

Bir oyuncu, “*bugün en iyi ruh halimdeydim ve çok iyi oynadım*” dediğinde aslında tesadüfen yaratıcı bir ruh haline girdiğini ifade etmektedir. Ancak bu durumda şöyle bir soru ortaya çıkmaktadır: bir oyuncu, bu duruma rastlantısal olarak girmeden, kendi iradesi ve arzusu doğrultusunda nasıl yaratıcı bir ruh haline ulaşabilir?

Bu soru, Stanislavski'nin oyunculuk sisteminde önemli bir yer tutarak oyuncunun bilinçli bir şekilde yaratıcı ruh haline girmesini amaçlayan teknikler geliştirmesi için zemin hazırlamıştır.

“Gizemi çözmek için yarım bıraktığım hiçbir şey yoktu. Sahnede ve sahne dışında kendimi yakından izledim, adeta ruhumun içine baktım. Yeni rollerimin ya da onların yeni rollerinin provasını onlarla yaparken başka oyuncularını izliyordum. Onları oditoryumdan da izledim. Onlarla ve kendimle her türlü deneyi yaptım. İşkence ettim diyorum; sinirlendiler ve provaları deneysel bir laboratuvara dönüştürdüğümü, oyuncuların deney için kullanılacak kobaylar olmadığını söylediler. Protestolarında da haklıydılar. Ancak araştırmamın asıl amacı Rus ve yabancı büyük aktörler olarak kaldı. Eğer onlar, diğerlerinden daha sık olarak, neredeyse her zaman yaratıcı bir ruh hali içinde sahneye çıkıyorlarsa, ben onlar olmasam kimi inceleyecektim? Ben de öyle yaptım.” (Stanislavski, 1924, s. 463)

Deneyler yaptıktan sonra oyuncunun gerçek duygularından yararlanacak üç tetikleyicinin olduğunu bulmuştu: dikkati toplama, inanç ve eğer.

Stanislavski'nin başyapıtı olan *Bir Aktör Hazırlanıyor* eseri birkaç bölümden oluşmaktadır. Ele alınan öğeler aşağıdaki alt başlıklarda daha detaylı şekilde incelenmektedir:

3.1.1. Eylem

Stanislavski'nin *Eylem* kavramı yalnızca fiziksel hareketliliği ifade etmemekte ve aynı zamanda bir oyuncunun ruhsal bir eylem gerçekleştirdiği anlamına gelmektedir. Bu bağlamda, eylem hem bedensel hem de duygusal bir süreçtir ve oyuncunun içsel durumları ile dışsal hareketleri arasındaki etkileşimi yansıtmaktadır. Sanatın özü sadece onun dışsal formlarında değil, aynı zamanda ruhsal içeriğindedir (Stanislavski, 2022, s. 49).

“Buna ulaşmak için sahnede her şey için bir amaç olmalı; sandalyede oturmanın bile eylem olması için bir amaç olmalı. Yani bir insanın sahnede sandalyede otururkenki dışsal hareketsizliği pasiflik anlamına gelmez (Stanislavski, 2022, s. 49).

Sahnedeyken koşmuş olmak için koşma ya da acı çekmiş olmak için acı çekme. Hareket için genellemelerle oynama, her zaman bir amaç için rol yap.” (Stanislavski, 2022, s. 53)

Eylem bölümünde Stanislavski'nin "eğer"iyle karşılaşıyoruz. "Eğer" bizim hayal gücümüzün tetiklenmesini sağlamaktadır. *"Eğer bu bana olursa ne yapacağım? Nasıl tepki vereceğim?"* Bu, oyuncunun reaksiyon göstermesine izin vererek doğal bir şekilde tepki vermesini sağlamaktadır (Stanislavski, 2022, s 60-61).

"Oyuncu kendi kendine şunu söyler: 'Bütün bu özellikler, makyajlar, kostümler, manzaralar, performansın tanıtımı yalan. Bunların yalan olduğunu biliyorum, hiçbirine ihtiyacım olmadığını biliyorum. Ama eğer bunlar doğru olsaydı o zaman şunu şunu yapardım, şuna ve bu olaya karşı bu şekilde, şu şekilde davranırdım.' Yaratıcılığın, oyuncunun ruhunda ve hayal gücünde yaratıcı 'eğer'in ortaya çıktığı andan itibaren başladığını anladım." (Stanislavski, 1924, s. 466)

3.1.2. Hayal gücü

Oyunculukta her şey hayal gücüyle başlar. Hayal gücü aracılığıyla oyuncu karaktere girer ve o karakter olduğuna inanmaya başlar. Oynadığı karakterin gerçekçiliği oyuncunun hayal gücünün kuvvetiyle doğru orantılıdır. Yani hayal gücü ne kadar güçlüyse karakter de o kadar inandırıcı ve gerçekçidir. Sahnede gerçekleştirdiğiniz her eylem, söylediğiniz her söz hayal gücünüzün gerçek yaşamının bir sonucudur (Stanislavski, 2022, s 87).

3.1.3. Dikkat toplama

Dikkat toplama oyunculüğün ana anahtarlarından biridir. Oyuncunun sahneye çıktığında etkili bir şekilde konsantre olabilmesi ve role tam anlamıyla girebilmesi için dikkatin tamamen toplanması gerekmektedir.

Sahnedeki hedeflere ve oyunculuk amacına odaklanarak oyuncu yalnızca bu unsurlar üzerine düşünmeli, seyircinin düşünceleri ya da sahnedeki partnerinin eylemleri gibi etkenler oyuncunun konsantrasyonunu bozmamalıdır. Salona odaklanmaktan kurtulmak için sahne üzerindeki bir şeyle ilgilenmeniz gerekmektedir. Bir oyuncunun dikkatini yoğunlaştıracağı bir noktası olmalı ve bu nokta izleyici salonunda olmamalıdır (Stanislavski, 2022, s. 92).

3.1.4. Kasları gevşetme

Bir oyuncu için oynayacağı rolün karakterini iyi tanımak ne kadar önemliyse kasları gevşetme de o kadar önemlidir. Fiziksel rahatlık, oyuncunun özgürce hareket etmesine

olanak tanırken, vücutta kasılmalar ve gerginlikler olduğunda oyuncu sınırlanmış bir şekilde hareket ederek içsel duygularını dışa vurmak için yol bulamaz. Bu nedenle oyuncunun hem zihinsel hem de fiziksel açıdan rahat olması performansın başarısı için temel unsurlardandır.

Ancak en kötüsü yüzde yaşanan gerilmelerdir. Bu durumda yüz hatları gerilirken mimikler felce uğramakta ve oyuncunun yüz ifadesi sanki taşa dönmektedir (Stanislavski, 2022, s. 115).

Oyuncunun kasları gevşediği zaman her şey kolaylaşır; vücudu rahatladığı için yüzü canlanarak içindeki hisleri oldukça doğal şekilde yansıtmaya başlar. Duyguları yüzeye çıkaracak bir kaynak bulur (Stanislavski, 2022, s. 117).

3.1.5. Öğeler ve hedefler

Bir oyuncu rolünün hazırlık aşamasındayken o rolün temel hedefini belirlemelidir. Rolün ya da oynadığı karakterin hedefleri birkaç birime ayrılmaktadır. Şöyle ki aynı eylemler ve aynı duygular birer birimdir ve eylemlerle duyguları değiştirdiğimiz zaman başka bir birime geçmiş oluruz.

3.1.6. İnançlar ve gerçeklik algısı

Bir oyuncunun oynadığı karaktere seyirciyi inandırması için ilk kural, önce kendisinin oyununa inanmasıdır. Yukarıdaki bahsettiğimiz noktalar – hayal gücü, dikkati toplama, konsantre ya da sahnedeki hedefleri kullanarak role girmek ona inanmasına yardımcı olmaktadır.

Düzgün şekilde tasarlanmış “verilen koşullar” oyuncuya sahnedeysken inanabileceği gerçeklik duygusunu hissettirirse rolü icra etmek konusunda ona yardımcı olacaktır. Bir roldeki insan ruhunun içsel yaşamının gerçekliği ve o gerçekliğe inanç bu sebepten çok önemlidir (Stanislavski, 2022, s. 150-151).

Yönetmen tarafından verilen koşullar kullanılarak onun üstüne de oyuncunun kendi hayat tecrübesinden, kendi ruhundan ekleyerek ortaya çıkardığı rol inandırıcı olmaya başlar. “Kurgulanan tüm koşullara ve eylemlere canlılık katın ta ki tam anlamıyla gerçeklik hissi sizi tatmin edene kadar.” (Stanislavski, 2022, s. 151)

Sıradan hayatta insanın gerçekten bildiği doğru, gerçekte var olandır. Halbuki sahnedeysen bu doğru, gerçekte var olmayan ancak var olma olasılığı bulunan şeydir.

3.1.7. Duygu hafızası

Oyuncu oynadığı role kendi iç dünyasından, kendi tecrübesinden duygularını eklemese o zaman rol yapmacık, soğuk kalır. İç dünyasından yaşadığı hatıraları role verirse o zaman duygu hafızayı kullanarak role can vermiş olur. Oyuncu kendi içinden kaynak almadıkça bütün dışsal unsurlar biçimsel, soğuk, anlamsızdır (Stanislavski, 2022, s. 188).

Duygu hafızası da hayal gücü gibi ne kadar güçlü olursa o kadar iyidir. Çünkü duygu hafızası hayal gücünü kullanarak duyguları canlandırmaya yardımcı olur. Duygular ne kadar güçlü ve derin olursa oyun da o kadar canlı ve etkileyici olur.

“(...) İlk seferinde bütün duyguları yeniden uyandırıp zorlamadan sezgisel canlandırabilseydiniz işte ben de o zaman sizlere müthiş bir duygu hafızasına sahip olduğunuzu söyledim.” (Stanislavski, 2022, s. 190)

3.1.8. İletişim

Oyuncular arasında iletişim noktası duygularını ifade etme yoludur. Bahsettiğimiz duyguları oyuncular sahnedeki arkadaşlarına aktarmalıdır. Oyun için çok önemli olan bu husus iletişim ya da ilişki olarak adlandırılır. Gerçek hayatta insanlar arasındaki ilişki ne kadar önemliyse sahnede bu, on kat daha önemlidir (Stanislavski, 2022, s. 223).

Sahnede oyuncular birbirlerine duygularını aktaramadığında bu, zincirin kopması gibi olur çünkü aralarında duygusal alışveriş sağlanamaz.

Gözler ruhun aynasıdır. Bir oyuncunun gözleri, bakışları ruhunun derinliklerinde bulunanları yansıtır ve bu çok önemlidir. Bu nedenle oyuncu, canlandığı kişinin ruhuna uygun içsel kaynaklara sahip olmalıdır ve sahnede bulunduğu sürece bu psikolojik kaynaklarını diğer oyuncularla paylaşmalıdır (Stanislavski, 2022, s. 222).

3.1.9. Adaptasyon

Adaptasyon sahnede çok önemlidir. Sahnedeki hedeflere ulaşmak için adaptasyon noktasını kullanmalıyız. Bir yere varmak için sahnedeki durumlara adapte olunmalı ve

engeller o şekilde geçilmelidir. Öte yandan adaptasyon, sahnede oyuncunun gizli amaçlarını aktarmasını sağlayabilir.

“(...) çeşitli durumlar ve ilişkiler içerisinde insanların kendilerini birbirlerine göre, insanoğluna özgü iç ve dış araçları kullanarak düzenleme ve bir nesneye etkide bulunmayı sağlama yolunda gösterdikleri çabaya adaptasyon diyeceğiz.” (Stanislavski, 2022, s. 253)

3.1.10. İçsel motivasyon güçleri

Şimdiye kadar bahsettiğimiz hususlar oyuncuda üç noktayı uyandırır: zihin, duygu ve irade. Bu üç itici güç oyuncunun yaratıcılığını destekler. Zihin, oyuncunun ne hayal edeceğine, duygu ise oyuncunun seyirciye kendi duygularını nasıl aktarmalı olduğuna karar verir. Yazarın duygu, düşünce ve kararları oyuncunun kendi duygu, düşünce, kararları haline gelir. Oyuncu seyirciye kendisi ve söyledikleri arasındaki ilişkiyi hissettirmek zorundadır (Stanislavski, 2022, s. 279).

İrade ise oyuncunun sahnede yaratma isteğidir, ki oyuncunun iradesi olmazsa sahnede yaratıcılık olamaz. Seyirci oyuncunun kendi yaratıcı iradesiyle ortaya çıkardığı isteklerini ilgiyle izlemelidir (Stanislavski, 2022, s. 279).

3.1.11. Kesintisiz çizgi

Yaşadığımız hayatta başından sonuna kadar kesintisiz bir çizgi vardır. Aynı şey oyunculukta da geçerlidir: rolün başından sonuna kadar bir çizgi vardır. Oyun yazarı bu çizgilerin sadece birkaç parçasını verir, diğer parçaları oyuncu kendisi doldurmalı, bir araya getirmelidir.

Oyuncu oynadığı karakterin hayatında baştan sona kadar ne yaşadığını çizmelidir. Bu olmuyorsa o zaman rolünden sadece birkaç yaşam parçası sunmuş olur, ki bu da rolünü anlamsız hale getirebilir. Stanislavski bunu şu şekilde ifade eder:

Oyun yazarı bize, oyunda yarattığı karakterlerin yaşamından sadece birkaç dakikalık kesitler vermektedir (...) Kuliste bulundukları sırada karakterlerin başına neler geldiğini, sahneye döndüklerinde neden o şekilde hareket ettiklerini bize hiçbir zaman anlatmaz. Onun bıraktığı bu boşlukları biz doldurmak zorundayız. Bunu yapmazsak seyirciye yalnızca

canlandırdığımız kişilerin yaşantısından sadece birtakım kırıntılar, parçalar sunmuş oluruz.” (Stanislavski, 2022, s. 288-289)

3.1.12. İçsel yaratıcılık durumu

Ruh ve beden birbirleriyle yakından ilişkilidir. Doğru ve eksiksiz bir performansa sahip olmak için bu iki unsurun birlikte harekete geçirilmesi gerekir. Oyuncu rolünün psikolojisine girmek, derinliğe kadar inmek zorundadır. İnsan ruhlarının en incesi olan bu ruhun itici güçlerini bulabilmek için çok derin kazmak gerekir (Stanislavski, 2022, s. 302).

Rolün psikolojisine girmek ne kadar önemliyse fiziksel hazırlıklar da o kadar önemlidir. Tiyatro oyunu başlamadan önce, oyuncu tiyatroya üç saat öncesinden gelmeli, psikolojik ve fiziksel hazırlık yapmalıdır: kaslarını gevşetmek, sesini açmak ve rolünün hedeflerini gözden geçirmek gibi.

“(…) bir rol canlandığı zaman tiyatroya üç saat öncesinden gelmeli, kendini rolüne hazırlamaya başlamalıdır. Bir heykel sanatçısı heykelini yapmaya girişmeden önce çamurunu yoğurur, bir şarkıcı da konserine başlamadan önce sesini açar.” (Stanislavski, 2022, s. 298)

3.1.13. Üstün hedef

Bu söz konusu hedef, oyuncunun ulaşmayı amaçladığı ana gayedir ve tüm diğer hedefler bu amaca hizmet eden araçlar olarak görülmelidir. Diğer tüm unsurlar oyuncuyu bu ana hedefe doğru yönlendiren unsurlar iken, oyuncunun en büyük arzusu ve son amacı üstün hedeftir. Bu süreklilik oyunun bütün küçük birim ve amaçlarını canlandırarak oyuncuyu üstün hedefe doğru yöneltir. Sonra da hepsi el birliğiyle genel amaca hizmet ederler (Stanislavski, 2022, s. 308).

3.1.14. Bilinçaltı eşiği

Oyuncunun oynadığı rolle karakteri bir olmalıdır. Stanislavski bu durumu şu şekilde ifade etmektedir: *“Rolümle kendi yaşamım öylesine birbirine karışmıştı ki hemen hemen ayrılmaz bir hale gelmişlerdi. Biri nerede başlıyor öteki nerede bitiyor hiç bilemiyordum.”* (Stanislavski, 2022, s. 327)

Bilinçaltına ulaşabilmek için kasları gevşetmek ve role tam anlamıyla inanmak gerekir. Bu zihinsel eşiği aştıktan sonra oyuncu özgürlük ve yaratıcılıkla dolu bir duruma geçer ve geldiği noktada oynadığı karakterle ruhu bir bütün haline gelir.

Böyle zamanlarda yaratıcı bir sanatçı kendi yaşantısını rolünün yaşantısı içinde, rolün yaşantısını da kendi kişisel yaşantısı içinde yani özdeş hisseder. Bu özdeşlik akıl almaz bir başkalaşım ile sonuçlanır (Stanislavski, 2022, s. 320).

3.2. Mihail Çehov'un Oyunculuk Kavramı

Mihail Çehov, Konsantin Stanislavski'nin öğrencisi olmasına rağmen onun sistemine ait bazı kavramları kabul etmemektedir.

Stanislavski'ye göre, sadece coşku belleğinden daha doğrusu geçmişteki anılardan doğru oyunculuga girmiş oluruz. Mihail Çehov'a göre ise, hayal gücüne dayalı gerçek duygulara varabiliriz (Özüaydın, 2011, s. 54). Mihail Çehov'un tekniğe göre, oyuncunun fiziksel jestlerinden rolün psikolojisine girebiliriz (Çehov, 1985, s. 1-20).

Mihail Çehov'un oyunculuk kavramına göre en önemli noktaları aşağıdaki gibi sıralayabiliriz:

3.2.1. Oyuncunun bedeni ve psikolojisi

Mihail Çehov'a göre fiziksel gevşeme çok önemlidir, çünkü bir oyuncu bedeni katılaşmışken duygularını doğru ifade edemez. Bir oyuncu için ana enstrüman bedeni ise ruhu kadar bedeni de rahat ve özgür olmalıdır (Çehov, 1985, s. 3).

Mihail Çehov bu durumu şu şekilde özetlemektedir:

“İnsan bedeni ile psikolojinin birbirini etkilediği ve sürekli etkileşim halinde olduğu bilinen bir gerçektir. Gelişmemiş veya kas bakımından aşırı gelişmiş bir beden, zihnin aktivesini kolaylıkla azaltabilir, duyguları köreltebilir veya iradeyi zayıflatabilir. Rollerini derinden hissedebilen, net bir şekilde kavrayabilen ama içindeki bu zenginlikleri ne ifade edebilen ne de izleyiciye aktarabilen oyuncular vardır. Bu harika düşünceler ve duygular, gelişmemiş bedenlerinin içinde bir şekilde zincirlenmiş durumdadır.” (Çehov, 1985, s. 12)

Egzersizler sadece fiziksel değil, psikolojik egzersizleri de içermektedir. Bu bağlamda kasları gevşeterek kendisinin büyüdüğünü, sonra küçüldüğünü hayal etmekten, göğüsteki tüm hareketleri yönlendiren bir merkezin olduğunu hayal etmeye, etraftaki her şeyi gözlemleyip incelemeye kadar bütün detaylar önemlidir (Çehov, 1985, s. 6-7).

3.2.2. Hayal gücü

Hayal gücü aracılığıyla oyuncu karakterin iç dünyasını görür. Hayal gücü, sadece davranışa göre değil, oyuncunun hem kendisinin hem de oyun yazarının iç dünyasının ötesini ortaya koyan bir oyuncu olmasına yardımcı olur. Mihail Çehov bunu şu şekilde ifade etmektedir: *“Oyuncu yalnızca kendi tavırlarını kullanarak hayal gücünden yoksun hale gelir; onun için tüm karakterler aynı hale gelir.”* (Çehov, 1985, s. 28)

3.2.3. Atmosfer tekniği

Atmosfer hususu da en az diğer etkenler kadar önemlidir çünkü yönetmen, oyuncu, senarist iyi bir atmosfer yaratması gerekmektedir. Zira bunun tersi bir durumda yani yanlış bir atmosferde oyuncu seyirciye duygusunu aktaramaz, kalpsiz bir vücut gibi olur. Mihail Çehov bunu şöyle açıklamaktadır:

“Sanat dünyasının öncelikle duygular alanı olduğu bilinmektedir. İyi ve doğru bir tanım, her sanat eserinin atmosferinin, onun kalbi hisseden ruhu olduğudur. Dolayısıyla sahnedeki her performansın da ruhu, kalbidir. Şimdi bir an için hissetme yeteneğinden tamamen yoksun, tamamen ‘kalpsiz’ diyebileceğimiz bir insan hayal edin.” (Çehov, 1985, s. 54)

“Atmosfer seyircinin algısını da derinleştirmektedir. Aynı sahne iki farklı atmosferle – biri doğru seçilmemiş bir atmosferle, diğeri ise iyi ve doğru bir atmosferle önünüzde oynanmışsa ilk durumda sahnenin içeriğini kavrar ama derinliğini algılamazsınız; ikinci durumda ise duygular aracılığıyla hem içeriğini hem özünü kavrayabilirsiniz.” (Çehov, 1985, s. 48)

İyi bir atmosfer sadece seyircinin duygularını etkilemez, oyuncuların duygularına ve oyunculuğa da etki eder. Yönetmenin atmosferi iyi bulması oyuncuya ilham kaynağı olur (Çehov, 1985, s. 50).

3.2.4. Psikolojik jestler

Oyuncuda duyguyu uyandıran psikolojik jestler birkaç kez tekrarlanan belirli bir eylem olup, dışarıdan uyarılan duyguyu ortaya çıkarmaktadır.

Mihail Çehov bunu şu şekilde ifade etmektedir:

“Dahası yaptığınız hareket türünün irade gücünüze belirli bir yön veya eğilim vereceğinizi keşfetedeceksiniz; yani sizde belirli bir arzuyu, isteği uyandıracak ve canlandıracaktır. Kısaca hareketin gücünün genel olarak irademizi harekete geçirdiğini söyleyebiliriz. Bu tür bir hareket içimizde buna karşılık gelen belirli bir arzuyu uyandırır ve aynı hareketin niteliği duygularımızı canlandırır.” (Çehov, 1985, s. 65)

3.2.5. Karakter ve karakterizasyon

Mihail Çehov, oyuncunun seyirciye kendi yaşamındaki haliyle her zaman aynı “tipi” sergilemesinin sanatı ilerletemeyeceğini ifade etmektedir. Bir oyuncu başka karakterin bedenini bir kıyafet gibi giymezse seyirciye başka bir hayat, başka bir ufuk sunamaz. Öyle bir oyuncu sadece otoportre çizebilen bir ressama benzer. Hayatta iki aynı karakteri nasıl göremiyorsak oyunda da bu şekildedir.

Mihail Çehov’in ifadesiyle, “hayatınızda asla tam olarak aynı iki kişiyle karşılaşmayacağınız gibi oyunlarda da asla iki özdeş rol bulamazsınız.” (Çehov, 1985, s. 85-87)

3.2.6. Meisner tekniği

Meisner oyunculuk tekniklerini bir adım daha ileriye götürmüştü. Meisner tekniği, bir dizi egzersizden oluşmaktaydı. Bunların en önemli unsurlarından biri “Bir Temel oluşturmak: Yapmanın Gerçeği” ilkesi üzerine kurulmuştu. Meisner, oyuncuların sahnedeki partnerlerine odaklanmasını vurgulamaktaydı. Bu yaklaşım oyuncunun kendi düşüncelerine değil, sadece partnerinin söylediklerine ve davranışlarına dikkat etmesini gerektiren bir teknikti. Meisner’in öğrencileri, sınıf dışında dış seslere kulak vermekten, partnerlerinin söylediklerini sahnede dikkatle dinleyip tekrar etmeye kadar çeşitli egzersizlerle bu becerilerini geliştirmekteydi.

Meisner'in tekniğinin en önemli yönlerinden biri de oyuncunun gerçek olması ve dinlemiş gibi yapmadan gerçekten dinlemesidir.

“Pinch” ve “Ouch”: Partnerini dinleme noktasından sonra ise bir diğer önemli husus aksiyon-reaksiyon kısmıdır. Oyuncu içgüdüleri aracılığıyla tepkiler vermelidir. Oyuncunun tepkileri kendisine değil, partnerine bağlıdır. Partneriniz sizi dinlediğinde buna göre tepki verir. Yani ne yapacağınız size değil; bu diğer oyuncuya bağlı bir durumdur (Meisner, 1987, s. 34, 36-37).

3.2.7. Kapı çalma

Bu teknik oyuncunun odaklanmasına, yaptığı hareketlerin nedenini anlamasına (Meisner, 1987, s. 39), o sana bir şey yaptırana kadar hiçbir şey yapma gibi kurallarla (Meisner, 1987, s. 42) ve aynı zamanda diğer oyuncu tarafından sözü kesildiğinde tepki vermesine yardımcı olan bir aktivite olarak kabul edilmektedir (Meisner, 1987, s. 47).

3.2.8. Duygusal hazırlık

Öncelikle sahneye boş girilmemelidir. Duygusal hazırlığı yapmak için *coşku belleği* yerine hayal gücünü kullanmak oyunculuğu bir adım öteye götürebilir. Yaşanan hayat sınırlı olabilir ama hayal gücünün sınırı yoktur.

Sahneye hazırlık bazen dışsal fiziksel uyaranlardan da kaynaklanabilir. Örneğin, İngiliz oyuncu William Charles Macready, *Venedik Taciri* adlı oyununa başlamadan önce sahnedeki direği hareket ettirmeye çalışmış, başarılı olamayınca öfkelenmiştir. Bu fiziksel engel, oyuncunun sahneye girmeden önceki ruh halini etkileyerek sonrasında içeri girip oyununu oynamasına engel olmuştur. Bu da bize sahneye hazırlığın sadece içsel bir süreç değil, bazen çevresel faktörlerden de etkilenen bir durum olduğunu göstermektedir (Meisner, 1987, s. 78-80).

Bir diğer önemli husus da doğaçlama noktasıdır. Oyuncu, içindeki duyguları takip ederken, kendisini uyararak ve duygularının serbest kalmasına izin vererek doğru sonuca varabilir (Meisner, 1987, s. 102-103).

3.3. Aristoteles’e Göre Tragedya Komedy ve Katharsis

Aristoteles’in *Poetika* adlı eserinde dramatik sanatlar, komedy ve tragedy olmakla iki temel türde ele alınarak her birinin insan ruhu üzerindeki etkisi farklı şekilde açıklanmaktadır. Komedy ve tragedy işledikleri konular, sundukları karakterler ve uyandırdıkları duygular bakımından birbirinden belirgin biçimde ayrılmaktadır.

Komedy Aristoteles’e göre, ahlakî açıdan daha düşük seviyedeki karakterlerin taklit edilmesine dayanmaktadır. Bu karakterler tamamen kötü değilse bile, çeşitli kusurları, eksiklikleri veya toplumsal zayıflıkları temsil etmektedirler. Komedy insan doğasındaki eksiklikleri ve toplum içindeki saçmalıkları abartarak mizahî bir dille sahneye taşımaktadır. Ancak burada amaç izleyicide acı ya da üzüntü duygusu yaratmak değil aksine, gülme yoluyla bir rahatlama sağlamaktır. Komedy, bireylerin hatalarıyla dalga geçerken aynı zamanda onlara dışarıdan bakabilme olanağı sunmaktadır. Yazılı komedy türünün ilk örnekleri Aristoteles’e göre, Epikharmos ve Phormis gibi sanatçılar tarafından verilmiştir. Bu sanatçılar günlük yaşamın mizahî yönlerini yakalayıp ve sıradan bireylerin zaafalarını sahneye taşıyarak komedy geleneğinin temel taşlarını oluşturmuşlar (Aristoteles, 1987, s. 20-21).

Tragedya ise daha ciddi, ağırbaşlı ve derinlikli bir türdür. Tragedya soylu ve yüksek karakterli bireylerin, bir hata (*hamartia*) ya da yazgı sonucu trajik bir düşüş yaşamasını konu almaktadır. Bu düşüşler ise izleyicinin iç dünyasında acıma (*eleos*) ve korku (*phobos*) duygularını uyandırmaktadır. Aristoteles, tragedyanın izleyicide bu yoğun duyguları tetikleyerek ruhsal bir arınma süreci başlattığını ileri sürmektedir. Bu arınma süreci *katharsis* olarak adlandırılmaktadır. Ona göre, “tragedyanın amacı, uyandırdığı acıma ve korku duyguları aracılığıyla ruhu tutkularından temizlemektir.” (Aristoteles, 1987, s. 22)

Katharsis kavramı, Aristoteles’in *Poetika*’sında tam anlamıyla detaylandırılmadığı için zamanla farklı yorumlara açık hâle gelmiştir. Bu yüzden modern literatürde katharsis kavramı çeşitli şekillerde açıklanmaktadır:

- Duygusal boşalma yorumu: Geleneksel yorumlara göre katharsis, izleyicinin bastırdığı duyguların boşalması anlamına gelir. Tragedya aracılığıyla acıma ve korku

duygularını yoğun bir şekilde yaşayan birey bu duygulardan arınarak ruhsal bir rahatlama yaşar. Böylece, içsel gerilimden kurtulmuş olur.

- Duyguların arındırılması ve eğitimi yorumu: Bazı modern akademisyenler, katharsisi yalnızca duyguların boşaltılması değil, duyguların doğru bir şekilde işlenmesi ve eğitilmesi süreci olarak yorumlar. Tragedya bireyin aşırıya kaçan tutkularını törpüler, acıma ve korku gibi duyguları dengeli bir biçimde deneyimlemeyi öğretir. Bu yorum, tragedyayı bir tür duygusal terbiye aracı olarak görür.
- Ahlakî ve bilişsel olgunlaşma yorumu: Başka bir modern yaklaşım ise katharsisi yalnızca duygusal bir süreç olarak değil, aynı zamanda ahlakî ve bilişsel bir dönüşüm süreci olarak değerlendirir. Tragedya insanın yaşam, ölüm, kader ve adalet gibi temel varoluşsal temalarla yüzleşmesini sağlar. Böylece birey, sadece ruhsal bir arınma değil, aynı zamanda daha derin bir bilgelik ve ahlakî olgunluk kazanır.

Bu yorumları göz önünde bulundurduğumuzda Aristoteles'in katharsis anlayışının, çok katmanlı olduğu ve tragedyanın yalnızca bir sanat deneyimi değil, aynı zamanda bireyde duygusal, ahlakî ve zihinsel dönüşüme yol açan güçlü bir araç olduğu anlaşılmaktadır.

Sonuç olarak Aristoteles'e göre, komedya ve tragedya insan ruhu üzerinde farklı işlevler gören iki dramatik biçimdir. Komedya, eksikliklerin mizahî taklidi yoluyla bir tür hafifleme ve rahatlama sağlarken, tragedya derin acıma ve korku duygularıyla bireyin ruhsal yüklerinden arınmasını ve ruhsal olgunlaşmasını hedeflemektedir. Her iki tür de insanın iç dünyasına ve toplumsal yaşantısına katkıda bulunmakta fakat bunu farklı yollar ve etkilerle gerçekleştirmektedir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. KUZEY MAKEDONYA'DA VE TÜRKİYE'DE SİNEMA OYUNCULUĞU

4.1. Dünya Film Tarihinin Gelişim Evreleri

Her ne kadar tiyatro ve fotoğrafçılık uzun süredir gelişmiş olsa da sinema hâlâ keşfedilmemiş bir gizemdi. Üstelik bu, söz konusu iki sanatı birbirine bağlayacak bir gizemdi.

1872 yılında Eadweard Muybridge hareketli görüntüyü tesadüfen keşfetmişti. Kaliforniya Valisi Leland Stanford, İngiliz fotoğrafçı Eadweard Muybridge'den atın dört toynağı havada fotoğrafını çekmesini istedi. O zamanlarda eski fotoğra2f makineleriyle bunu yapmak çok zordu çünkü fotoğraf makineleri hemen harekete geçmezdi. Bunu yapmak için çok çaba harcadıktan sonra en son makinede fotoğrafları yan yana yerleştirmiş ve 24 fotoğraf birbiri ardına harekete geçmiştir.



Görsel 1: Eadweard Muybridge'nin Geliştirdiği İlk Film Karesi

Bu tekniđi kullanarak ve fotođrafları fenakistikopa montaj ederek ilk hareketli g r nt y  yapmayı bařarmıřtı. Sonra da bu tekniđi zoopraksiskop makinesini kullanarak geliřtirmiřti (Manley, 2011 s. 3).

B ylece, film ve sinema fikri buradan bařlamıř oldu. 28 Aralık 1895 sinemanın dođuř tarihi olarak kabul edilmektedir. Fotođrafçı bir aileden gelen Lumiere August ve Louise kardeřler, *Bir Trenin La Ciotat Garına Geliři* (*L'arrive d'un train en gare de la Ciotat*) adlı ilk filmi yaptılar.

Filmi  ekmek i in kamera  ne yerleřtirilmiř, b ylece geldik e b y yen tren sanki ekrana  arpacakmıř gibi g r nm řt . İnsanlar bađırmaya bařlamıř ve bazıları ka maya kalkıřmıřtı.

Filmin  n  hızla yayıldı ve iki yıl i inde bir ok  lkede seyirciler filmi izledi (Cousins, 20011, s. 35-38).



G rsel 2: *Bir Trenin La Ciotat Garına Geliři*

1895 yılında *Bir Trenin La Ciotat Garına Geliři* (*L'arrive d'un train en gare de la Ciotat*) filmi, ardından yine aynı yılda *Fabrikadan  ıkan İř iler* (*Workers leaving the Lumiere Factory*) filmi  ekilmiřtir.



Görsel 3: *Fabrikadan Çıkan İşçiler*

Yukarıdaki görselde de *Fabrikadan Çıkan İşçiler* filminden bir sahnede işçilerin fabrikalardan çıktığı, bisikletli bir adam, bir köpek ve iki at görünmektedir.

Bunların yanı sıra, *Duvarın Yıkılması (The Demolition Of The Wall)* (1986) ve ilk komedi filmi olan *Bahçıvanı Sulamak (Watering The Gardener)* (1895) filmleri de Lumiere Kardeşlerin çektiği diğer filmler arasındadır (Bergan, 2011, s. 13).

4.2. Türk Sinemasının Tarihi ve Gelişimi

Lumiere Kardeşlerin filmini kısa bir zamanda bütün dünya tanımıştı. Türkiye de dahil dünyanın her yerinde gösterime girmişti. 1896 senede İstanbul'un en kozmopolit semti olan Pera'da (bugünkü Beyoğlu) Lumiere Kardeşlerin filmleri izleyiciyle buluşmaktaydı.

O zamanda Sultan II. Abdülhamid İstanbul'da elektrikli dinamoların kullanımını yasaklamıştı. Bu nedenle bu dönemdeki filmlerin gösterimi yanan yağ kokusuyla çevrili karanlık bir odada gaz lambasıyla çalıştırılan film projeksiyonuyla yapılmaktaydı. Bir kısım

film seyretmenin günah olduğunu düşünürken diğer kısmı başka bir medeniyet unsuru İstanbul'a ulaştığı için durumdan memnundu (Arslan, 2022, s. 54).

Ramazan ayında iftar sonrası için sinema artık eğlence mekanı olmuştu (Arslan, 2022, s. 57). Seyirciler ne kadar ilgilense de yeni sinema salonu görmek için halk muhafazakar sultan II Abdülhamid'in haledilişini bekleyecekti.

1910'larda Pera'da ilk sinemalar: *Cine Eclair*, *Les Cinemas Orientaux*, *Cine Cosmographe*, *Cine Gaumont*, *Cine Centrale*, *Cine Palace* ve *Cine Lion* idi. Ayrıca bu sinema mekanları sadece erkeklere açıktı.

Sonrasında Ahmed Muhtar Paşa bu yeni sanatı destekleyerek haftanın belli günlerinde "kadınlara özel saat" hamamlarda ve açık hava sinemalarında kadınların film izlemesini sağlamıştı (Arslan, 2022, s. 63).

1914 yılında ilk yerli film çekilmişti. Daha Türkiye Cumhuriyeti kurulmadan önce Türk filmi olma ihtimali vardı. I. Dünya Savaşı'nda Osmanlı ve Alman halkı arasında yaratılan dinî ve milliyetçi infial Ayastefanos Rus Abidesi'ne saldırıyla sonuçlanmıştı. Ona rağmen anıt ayakta durmaya devam etmişti. Osmanlı subayları anıtın yıkılmasına ve dinamitlenmesine karar vermişti ve olayı propaganda aracı kullanmak için onun çekimi yapılmıştı (Arslan, 2022, s. 65-66).

Makedonya ve Türk sinemasının eskiden beri birleştiği ortak noktalar vardı. Bundan önce 1911 yılında bir başka Türk filmi *Endirekt* Osmanlı vatandaşları tarafından çekilmişti. Manaki Biraderler – Milton ve Yanaki Manaki, (Yunancaya göre Miltos ve Yannakis Manakia) hem Osmanlı İmparatorluğu hem Kuzey Makedonya vatandaşı olduğu için bu da *Endirekt* Türk filmi sayılabilir. Sultan Reşad'ın Balkan ziyareti zamanı Manaki Biraderler onun filmini çekmişti (Arslan, 2022, s. 67).

Bu yapım Manaki Biraderlerin ilk filmi değildi. Kardeşler Bioscope kameralarını 1905 yılında almış ve 114 büyükanneyi yün eğirirken çekmişlerdir. Bu Kuzey Makedonya'nın ilk filmi sayılmaktadır (Arslan, 2022, s. 69).

Bizim görüşümüze göre, Yunanistan ile Kuzey Makedonya arasında kimlik tartışması olsa da bu durum Manaki Biraderlerin yaptığı çalışmaların değerini düşürmemektedir.

Türkiye zamanla sinemada gelişimini devam ettirmekteydi. Batıda fotoğraftan sonra film alanında gelişmeler yaşanırken, Türkiye’de film bundan yaklaşık 20 sene sonra gelişmeye başlamıştı. Ona rağmen çok hızlı bir gelişim göstermişti.

Sigmund Weinberg ve Fuat Uzkınay bir yapımda görev alarak o dönemde ilk uzun metrajlı filmlerini çekmiştir. *Leblebici Horhor* (1916) adlı ilk uzun metrajlı filmin çekimleri oyuncuların askerlik mecburiyetinden dolayı yarıda kalmıştır. İkinci filmi, *Himmet Ağa’nın İzdivacı* (1916-1918) Weinberg’in ayrılmasının ardından Uzkınay tarafından bitirilmiştir (Arslan, 2022, s. 73-74). O zamana kadar çoğu film Batıdan uyarlanmıştı. Savaşlardan dolayı Avrupa’dan gelen filmlerin akışı azalmaya başladığı için Sedat Simavi tarafından üç stüdyo kurulmuş ve bu dönemde üç film çekilmişti. *Pençe* (1917), *Casus* (1917), *Alemdar Mustafa Paşa* (1918).

Pençe beyazperdede gösterilen ilk Türk filmiydi. *Alemdar Mustafa Paşa* filmi İstanbul’da 1917 İtilaf Güçleri’nin saldırısından dolayı yarıda kalmıştı. Sonra Ahmet Fehim, Fazlı Necip ile birlikte çalışarak bir dizi-film çekmişti: *Mürebbiye* (1919) ve *Binnaz* (1919).

1921 yılında Sadi Fikret Karagözoğlu’nun *Bican Efendi Vekilharç* adlı kısa komedisi, 1922’de ise Fazlı Necip’in *İstanbul Perisi* filmi çekilmişti.

Mürebbiye filmi İstanbul’daki gösterimlerden sonra Fransız mürebbiye portresinin çok gevşek ve aşağılayıcı bulunması nedeniyle yasaklanmıştı (Arslan, 2022, s. 75-76).

1945 yılına kadar Türkiye’de 60 film çekilmişti. II. Dünya Savaşı’ndan sonra 4 yıl içerisinde 1949’a kadar bu sayı 55’e yükselmiş; bunların 6’sı 1946’da, 12’si 1947’de, 18’i 1948’de ve 19’u ise 1949 yılında tamamlanmıştı.

Bu dönemde Cumhuriyet tarafından davet edilen Sovyet sinemacıları burada iki belgesel çekmişti. Bunlar 1933 yılında Sergei Yutkevich ve Lev Arnstam’ın çektiği *Ankara, Türkiye’nin Kalbi* ve Esther Schub tarafından çekilen *Türk İnkılabında Terakki Hamleleri* adlı belgesellerdi.

Cumhuriyet Türk sinemacıların gelişimine katkı sağlasa da o zamana kadar bir film okulu veya stüdyo açmayarak film çekmek konusunda ilgisiz davranmıştı (Arslan, 2022, s. 76-78).

Türk sinemasının repertuarı 1940 yılına kadar genelde yabancı filmlerden oluşmaktaydı. Tüm dünyada olduğu gibi, Türkiye’de de o yıllarda Amerikan sineması öne çıkmaktaydı. 1930 yıllarında Hollywood’un Metro, Paramount, United Artists, Fox, First National ve Universal gibi şirketlerinin filmleri Türk sinema salonlarında yer almaktaydı. Bu sebeple 1920’li yıllarda bile Hollywood Türk sinemacılar için hayaldi. Bu hayal için oyuncular Hollywood’a göndermek amacıyla yarışmalar düzenlenmiş, birçok oyuncu ve yönetmen şansını denese de Hollywood’da pek başarılı olamamıştı (Arslan, 2022, s. 76-79).

1930’lu yıllarda sesli sinema ortaya çıkmaya başladı. Bu dönem eğlence mekânlarına yeni bir heyecan getirdi. Sinema sahipleri ilk sesli filmleri gösterebilmek için ve en iyi projeksiyon cihazını getirebilmek için rekabete girdiler. Sesli filmler ortaya çıktığında halk çok heyecanlandı ve bazı sinema sahipleri bilinçsiz izleyicileri etkilemek ve kandırmak için farklı yöntemler kullandı. Örneğin, Beyoğlu Şık Sineması’nda bir gramofon yardımıyla ve birkaç çocuğun marifetiyle ses efekti oluşturmuşlardı. Filmde kapıya çaldığında çocuklar ellerindeki bir tahta parçasına vurmuş veya perdede bir tren çıktığında ısıklık çalmışlardı.

İlk sesli film gösterimi *Caz Şarkıcısı (The Jazz Singer)* filmiyle Elhamra Sineması’nda oldu. 1932 yılında İpek Film ilk sesli stüdyosunu açtı. Böylece yabancı filmlerin Türkçe seslendirmesi ihtiyacı doğdu (Arslan, 2022, s. 85-86).

Bundan önce 1928 yılında İpek Film ilk Türk sesli filmini çekti ama o zamanda Türkiye’de bir sesli stüdyo olmadığından dolayı oyuncular ve bütün kadrosu filmin seslendirmesini Paris’te yaptı. İlk sesli Türk filmi *İstanbul Sokaklarında* Muhsin Ertuğrul tarafından yönetilmiştir. Bu stüdyolar büyüklük bakımından ABD, Fransa ve İtalya’dakilerle karşılaştırılmaz durumdaydı. Türkiye’dekiler asgari ekipmanla ve sinemayı ikinci iş gibi gören insanlarla kurulmuştu. Amerika’da Nickeldeon nedeniyle alt sınıfın eğlence mekanı olarak görülmesine karşın sinema, Türkiye’de üst sınıfın eğlence mekanıydı.

İlk dönemde birkaç sinemacı sinema eğitimini Avrupa’da almıştı. Bu kişiler döndüğünde kaynak kıtlığı, kısıtlı bütçeler veya teknik eksikliği sebebiyle aldığı eğitimi pratiğe dökememişti (Arslan, 2022, s. 96-97).

Vehbi Belgil 1952’de Türk filmlerinin yurt dışında gösterimi ve Batılı izleyicileri etkilemek gibi yeni bir vizyonla geldi. Tüm dünyaya Türklerin uygar insanlar olduğunu ve

Türk kızların eşsiz güzelliğe sahip olduğunu göstermek için kalite standartlarına kavuşmak ve yabancı izleyicilerin dikkatini çekmek için çaba harcamak gerekliydi. Bu ideali gerçekleştirmek için devletin film üzerindeki vergileri düşürmesine, film enstitüsü açmasına ve modern stüdyoların kurulmasına ihtiyaç vardı.

Cumhuriyet bunu gerçekleştirmemesine rağmen sinemanın özel sermaye tarafından desteklenmesi nedeniyle amaçlarına ulaşmış ve izleyicinin arzularını ön planda tutarak sektör olma yolunda ilerlemişlerdi (Arslan, 2022, s. 94-95).

4.3. Kuzey Makedonya’da Sinemanın Tarihi

Manaki Kardeşlerin sinematografisinden bahsetmeden önce Balkanlardaki filmografi üzerine kısa bir özet yapmamız gerekir. Romanya’nın başkenti Bükreş’te ilk gösterim 1896 yılında *Romania Independant* gazetesinin salonunda yapılmış ve Eylül ayına kadar çeşitli salonlarda devam etmişti.

Romanya’da çekilen ilk film olan *Kraliçenin Geçit Töreni* 10 Mayıs 1897’de Fransız Paul Meni tarafından yapılmıştı.

Dr. George Marinesku, kameraman Konstantin Popescu’nun yardımıyla 1898’de *Organik Hemiflagella ile Yürümenin Önemi* adlı bilimsel filmi çekti. Bunun ardından 1905’ten itibaren Romanya’da filmler düzenli olarak gösterilmeye başladı.

1900 yılında Draga Mashin ile birlikte *Kral Aleksandar Obrenoviç’in Düğünü* filmi çekildi. Bunun dışında, Sırbistan’daki ilk sinemanın sahibi olan Sfetozar Botoric de *Karagjorgje* adlı filmin ilk yapımcısıydı.

Filmin doğuş tarihine giriş niteliğinde olan bu gelişmeler Manaki Kardeşlerin film trendini başarıyla takip ettiğini göstermekteydi.

Manaki Kardeşler Yunanistan’ın Pino kentinde doğmuşlardı. Dimitri’nin babası Eflak dilinin, kültürünün ve geleneklerinin gelişimine katkıda bulunmak amacıyla bir Eflak okulu açmaya çalışmış ve bu süreçte zengin bir mirasa sahip olmuştu. Janaki Manaki 18 Mayıs 1878’de Avdella’da doğmuş ve eğitim hayatını 1897’de Manastır’da tamamlamıştı.

Lise eğitimini bitirdikten sonra öğretmenlik yapma amacıyla memleketine dönmüş, 1899 yılında Yanya’da bir spor salonunda kaligrafi öğretmeni olarak çalışırken aynı zamanda bir fotoğraf stüdyosu açmıştır (Stardellov, 2013, s. 22-30).

Milton Manaki 9 Eylül 1882’de Avdella’da doğmuş, eğitim almak istemediği için ilkokulu bitirdikten sonra liseye kaydolmuş ancak birinci sınıfı tamamlayamamıştır. Babası onu zanaat öğrenmesi için atölyeye göndermiş ve burada çalışmaya başlamıştır. 1898-1905 yılları arasında Manaki Kardeşler birlikte çalışmış, sık sık seyahat etmiş ve fotoğraf çekmişlerdi. Öğretmenlik yaptıkları dönemde Rum papazlarıyla sorunlar yaşamış ve İlmi Paşa’nın emriyle Yanya’dan kovulmuşlardı. 1905 yılında bir fotoğraf stüdyosu açmışlardı. Janaki Manaki aynı zamanda Manastır’da profesör olarak çalışmaya başlamıştı (Stardellov, 2013, s. 30-34).

Manastır siyasi durumu ve ekonomik gücü nedeniyle sıklıkla yabancı ülkelerin ilgisini çekmekteydi. Şehir demografi, kozmopolitlik, dil, din ve kültür açısından farklılıklar göstermekteydi. O dönemde Manastır’a “Casa Blanca” adı verilmişti. 19. yüzyılda kitapçılar ve kütüphaneler açılmaya başlamış, okumaya olan ilgi artmıştı. 1890 yılında Türkçe olarak *Manastır* adlı ilk dergi yayımlanmıştır.

1905 yılında Manaki Kardeşler İstanbul’u ziyaret etmiş ve burada polis memuru olan bir aile üyesiyle birlikte Şehzade Mehmed ve Sultan II. Abdülhamid’in fotoğraflarını çekmişlerdi. 1906 yılında Manaki Kardeşler Romanya’da büyük bir dünya sergisine katılmış ve burada filmli kameralar alarak faaliyetlerine başlamışlardı.

Bu sergide madalyalarla ödüllendirilmiş ve Janaki Manaki, “Romanya Kralı Sarayı” fotoğrafçısı unvanını kazanmıştı. Londra’da kendisine kamera satın alan Janaki Avrupa’da eğitim almıştı.

Birinci Dünya Savaşı başladığında, Alman ve Bulgar ordusuyla ilgili sorunlar nedeniyle Manaki kardeşlerin atölyesinde yapılan baskında silahlar bulunmuş ve 3 Şubat 1916’da Janaki tutuklanarak hapse atılmıştı. Ancak kısa süre sonra serbest bırakılmış ve Bulgaristan’a gitmiş, burada bir stüdyo açarak 1918 yılına kadar çalışmıştı. Sonrasında Manastır’a dönerek faaliyetlerine devam etmişti. 1922’de Janaki, Anastasia Haxhi Ilia ile evlenmiş ve Dimitar adını verdikleri bir oğulları dünyaya gelmişti.

Janaki'nin karısı hastalanarak öldüğü zaman oğluyla ilgilenmeye devam etmiş, 1948'de tüberkülozdan kaybettiği oğlundan altı yıl sonra, 1954'te beyin kanamasından hayatını kaybetmişti.

Milton Manaki ise 1964'teki ölümüne kadar çalışmalarını sürdürmüş, 1957'de Film İşçileri Derneği Milton Manaki'yi "onursal üye" seçmişti (Stardellov, 2013, s. 40-54).

Manaki Kardeşlerin faaliyetlerini üç döneme ayırabiliriz: Yanya, Manastır ve Pllovdiv.

Yanya'da Janaki'nin çizim profesörü olması onun dünyayı estetik açıdan görece göze ve yeteneğe sahip olduğunu göstermektedir.

Fotoğraf tutkusunu kardeşi Milton'a da aşılayan Janaki, 1898 yılında Yanya'ya gelerek stüdyo işlerinde ona yardım etmeye başlamıştı. Birlikte bu alanda ustalaşarak fotoğraf ve kayıtların kalitesini her geçen gün artırmaktaydılar. Bu dönemde Yanya, Manastır, Avdella Zmiski, Samarina ve Perivoli'de çekilen 370 fotoğraf Manastır arşivine kaydedilerek burada korunmaya devam etmekteydi. Yanya'nın gelişmiş hayvancılık endüstrisine sahip olması nedeniyle özellikle ekonomik ve tarımsal temaları işleyen, hayvancılıkla ilgili bireysel ve grup portreleri üzerine fotoğraflar öne çıkmaktaydı.

Manaki Kardeşlerin eylem için Manastır'ı seçme nedeni, Janaki'nin liseyi burada bitirmesi sebebiyle bölgede tanıdıklarının olması ve dolayısıyla fotoğraf sanatıyla da ilk kez Manastır'da tanışmış olması olabilir.

Bu dönemde Manastır, Osmanlı İmparatorluğu'nun Kuzey Makedonya'daki siyasi, askerî ve kültürel merkeziydi.

60 yıllık eylem dönemi beş aşamadan oluşmaktaydı:

I. Aşama: Londra, Bükreş vd. dahil olmak üzere 57 farklı yerden 1967 fotoğrafın korunduğu bölgenin Osmanlı yönetimindeki 1912 yılına kadar olan dönemi kapsamaktadır. Daha sonra Osmanlı'dan otoritenin geri alınmasının ardından Manaki Kardeşler de kamera satın alarak ilk filmleri kaydettikleri yeni bir faaliyete başladılar.

II. Aşama: Atölyenin ve orada yapılan çalışmaların fotoğraflarını, Balkan savaşlarına ve Janaki'nin Plovdiv'e (Bulgaristan) sürgün edildiği 1912-1916 yılları arasındaki Birinci

Dünya Savaşı'na ait fotoğrafları içermektedir. Bu süreçte atölye yıkıldığı için çalışamamıştı. Aynı dönemler Manastır'ın bombalanması sırasında Manaki Kardeşler 32 yerleşim yerinde 557 fotoğraf kaydetmişlerdi. Bu fotoğraflar arasında Manastır (403), Grevena, Belgrad vb. yerlerin yanı sıra, Aleksander Karagjorgjeviç, Nikola Pashic, Branislav Nusic gibi tanınmış isimlerin fotoğrafları da vardı.

III. Aşama: Daha sonra Milton tarafından seçilmiş olan 2713 fotoğrafın depolandığı 1919-1941 yılları arasındaki dönemi kapsamaktadır. Manaki Kardeşler bunların yanı sıra, Prespe gibi başka yerleşim yerlerinde de kayıt yaptırmışlardı.

IV. Aşama: İkinci Dünya Savaşı sırasında Manastır'daki atölyede sadece Milton çalışmaktaydı çünkü Janaki 1935'te Selanik'te sürgündeydi. Yani Manastır'da yapılan bu döneme ait tüm faaliyetler Milton Manaki tarafından bizzat yürütülmekteydi.

V. Aşama: Bu aşamayı, serbest bırakıldıktan sonra Milton Manaki yaşlılığında – 1963'te, yani ölümünden bir yıl önce tamamladı. Bu aşamadan itibaren Manastır'ın kurtarılması için çekilen 4588 fotoğraf ile birlikte Yedinci Tugay ve Birinci Ege Tugayı savaşçılarının fotoğrafları, Lazar Kolishevski ve Josif Bros Tito'nun portreleri korunmuştur (Stardellov, 2013, s. 60-70).

1919 yılında Birinci Dünya Savaşı'nın sona ermesinden sonra ekonomik açıdan zor durumda olmalarına rağmen stüdyoyu yeniden açtılar. Manastır'da çok sayıda sinema salonu vardı ama bir sinema daha açarak faaliyetlerini geliştirmeyi düşündüler.

Yeri satın aldıktan sonra düzenlemeler yapıldı ve 26 Ağustos 1921'de "Manaki" adıyla bir sinema salonu açıldı. Başlangıçta 180 koltuk kapasitesine sahip olan salon, zamanla genişletildi ve sonunda 600 koltuğa ulaştı (Stardellov, 2013, s. 77).

Manaki sineması 1925 yılına kadar iyi çalıştı ama bu tarihten sonra ziyaretçi sayısı azalmaya başlayınca sinemayı kiralamak zorunda kaldılar. 1930'da sinemayı geri aldılar ve 1935'te devlet ipotek bankasının borçlar nedeniyle binayı devralıncaya kadar burada çalışmaya devam ettiler.

1939'da sinema, içindeki teçhizatlarla birlikte yangın zamanı yandı ve bu, Manaki Kardeşlerin faaliyetlerinin kesin sonu oldu (Stardellov, 2013, s. 80).

Milton Manaki, kaydedilen filmleri 23 Eylül 1955'te Kuzey Makedonya arşivine sundu. Burada Milton Manaki'nin el yazısıyla yazılan 67 filmlik bir liste de vardı. Analizler yapılıncaya film sayısının 67 değil, 42 olduğu anlaşıldı. Çünkü Milton Manaki bir etkinlik ya da film için birden fazla başlık kullanmıştı.

4.3.1. Milton Manaki'ye göre film listesi

- 1) Hürriyet
- 2) Asma
- 3) 1909'da Manastır şehrinde Rumen bakanlarının kabulü
- 4) Belediye kemerindeki Pencere Sultanı ve lise öğrencileri, meclis üyeleri, askerler ve diğerlerinin geçit töreni.
- 5) 1918'de Yunan Kralı'nın ve Veliaht Prens Pavle'nin General Boyović tarafından Manastır şehrinde karşılanması
- 6) Hürriyet - Halkın, ordunun ve diğerlerinin Selanik'te Sultan'ın huzurunda geçit töreni.
- 7) Selanik-Voden-Soroviy Köprüleri'nden Sultan'la Manastır şehrine doğru tren
- 8) Sultan camide, camiden çıkışı ve Tumbe-Kafe'de,
- 9) Anıt, Manastır şehrindeki bir anıtın Veliaht Prens Aleksandar, Paşiç, Varnava ve diğerleri tarafından kutsanması ve anıta doğru yürürken, Barnabas'ın maiyetiyle birlikte
Meryem Ana, Veliaht Prens İskender Metropolitliği'nden çıkış, anıtlı alay, İskender'in Manastır şehrine varış istasyonu
- 10) Selanik'te Sultan'ın önündeki geçit töreni, Sultan'ın "Beçkanap" kahvehanesinde ve at arabasıyla gezinmesi
- 11) Köylüler toprak yüzünden kavga ediyorlar.
- 12) Hürriyet
- 13) Ulahların Korçeya'ya Gelişi
- 14) Manastır şehrinde ilk Sırp kulübü
- 15) Rumen bakanların ve Romanya okulları tarafından hoş geldiniz karşılaması
- 16) Manastır şehrinde resmî düğün

- 17) 1907 yılında Kuzey Makedonya Manastır şehri-Veles civarında köy düğünü
- 18) Manastır şehri istasyonunda Manastır şehrinden ayrılırken Sultan,
- 19) Manastır şehri çayırında Piyade ve Süvari Geçit Töreni
- 20) Türk Döneminde Ziraat Okulu
- 21) Tarlaların bölünmesi konusunda köy tartışması
- 22) 114 yaşında bir ninenin iplik eğirmesi
- 23) Ziraat okulunda, eşek ve atla Türk hoca,
- 24) Evdeki ev işleri
- 25) 1906 yılında Ulah düğünü
- 26) Göçebe Ulahların Seyahati
- 27) Sultanın, Manastır şahri halkı tarafından vezirlerden oluşan bir geçit töreniyle karşılanması.
- 28) Gopeş'teki Rumen Lisesi
- 29) Süvariler toprakla dörtlüde toz kaldırıyor
- 30) Perivoli'de Düğün
- 31) Okul avlularında çocuklara ders vermek
- 32) Bahar aylarında Ulah göçebeleri aileleriyle birlikte köylerine gidiyorlar.
- 33) Manastır şehrinde Kutsal Pazar'da Köy Kermesi
- 34) Grevena şehrinin panoraması
- 35) Resne
- 36) Doljani köyünden Verija'da düğün
- 37) Kasaplar tarafından sığırların derilerinin yüzülmesi.
- 38) Aziz Yovan bayramı sırasında kasaplar pazarda
- 39) Türk piyade ve askerlerinin geçit töreni
- 40) Toprak yüzünden köylüler arasında kavga
- 41) Vusa ve Perivoli'de Düğün
- 42) Deviyani - İlinden vatandaşlarının karşılanması 1908 yılı 12.VII.
- 43) İlk Sırp Kulübü
- 44) Petar Gerasimov'un düğünü
- 45) Manastır şehrinde Suyun Kutsanması Bayramı
- 46) Keroferya'da Ulahlar suya haç atıyor

- 47) Selanik'te Sultan Gemisi
- 48) Manastır şehri civarında köy düğünü
- 49) İlindenlilerin Manastır şehrine Gelişi – 1908'de Deviyani Hürriyet'te
- 50) Pero Gerasimov'un Düğünü
- 51) Greven'de bir kilise
- 52) 1909 yılında Büyük Pompalı Arabanın Geçit Töreni
- 53) Pelister Kahramanları 1906-1907
- 54) Yunanistan Avdela köyünde 6.VIII.1906 yılında bir kermes, Yunanistan'ın Avdela köyünde dokumacılık
- 55) Deviyani'da İlinden birliklerinin karşılanması
- 56) Greven'da Cenaze
- 57) Resne veya Ohri'de Rumen bakanları karşılama töreni
- 58) Kasaplar
- 59) 1927 yılında Manastır şehrinde Sırp bayrağının geçit töreni
- 60) Türk süvarileri
- 61) Sultan Reşad V. Bayramı
- 62) Karoferya'da Kermes
- 63) Türkler konsolosların önünde Hürriyet'te bir konuşma yapıyor
- 64) Selanik'teki Sultan, Beçkinar kafesinde geçit töreni yapıyor
- 65) Veliaht Prens Arerano trenle geldi, Manastır şehrinde 1912 alanlarının Metropolitliğinde anma töreni yapıldı, anıt kutsandı
- 66) Manastır şehrinde Sultan, Tumbekafe Selanik-Manastır
- 67) Genç kızların Selanik'teki moda gösterisi (Stardellov, 2013, s. 101-103).

4.4. Kuzey Makedonya'nın İlk Sanatsal Filmi

İlerleyen süreçte Kuzey Makedonya sinematografisi çeşitli aşamalardan geçti ve “Filmi Vardar” film şirketi tarafından üretilen *Frosina* filmi 1952 yılında ilk Kuzey Makedonya filmi olarak çekildi (Çepinçik, 1992, s. 17).

Frosina'nın senaryosu Kuzey Makedonya'daki işgal dönemini ve devrimci hareketleri ele almaktaydı. Tematik olarak bu konuyla ilgili önceki yapımlarla büyük ölçüde farklılık göstermese de senaryonun yapısında yenilikçi tonlar ve özgün dramatik unsurlar barındırmaktaydı.

Özellikle olayların zaman boyutunun genişletilmiş olması dikkat çekmektedir. Bu, halktan bir genç kız olan ve hikayenin ana karakteri olarak öne çıkan *Frosina*'nın içsel monoloğu aracılığıyla aktarılan bir hikayedir. *Frosina*, kadın ve anne figürü üzerinden bir arketip olarak temsil edilen ve bu çalkantılı dönemlerde güçlü bir dayanak noktası görevi üstlenen bir karakterdir. *Frosina*, Maksim Gorki'nin *Ana* romanındaki Vlasova karakterine bir anlamda atıfta bulunmaktadır. Ancak bu senaryo metninde, bu gönderme özgün bir kader yorumu ve farklı bir eylem perspektifiyle şekillenmektedir (Çepinçik, 1992, s.18).

Filmin görsel başarısının Kiro Bilbilovski'nin objektifine ve bakış açısına atfedildiğini de belirtmemiz gerekir. Senaryo, Milan Vasik'in akademik ressam Dime Şumka ile birlikte yaptığı çalışmadır (Çepinçik, 1992, s. 26).

Kuzey Makedonya sinematografisinin en başarılı filmlerinden biri olarak kabul edilen *Frosina*, aynı zamanda Vojislav Nanoviç'in kariyerinin en iyi filmi değerlendirilmektedir.

Frosina, Kuzey Makedonya'nın ilk sanatsal filmi olmakla beraber Kuzey Makedonya filmografisinin tarihine de damga vurmuş bir yapımdır. Başka bir ifadeyle, *Frosina* filmi, Kuzey Makedonya sinemasının geçmişini, bugününü ve geleceğini değerlendirirken temel alınan bir mihenk taşıdır (Çepinçik, 1992, s. 29-30).



Görsel 4: *Frosina*

4.4.1. Sinema, tiyatro ve televizyon oyunculuğu

Tiyatro en eski sanatlarından biri olduğu için uzun zaman rakibi yoktu. Tanrılara yapılan törenlerden sanata, eğitim verme merkezine dönüşmüştür. 1895 sinemanın doğumu ise oyunculukta başka bir aydınlanmaya sebep olmuştur. Her şeyin sahne alanına getirilmesinden oyuncuların farklı mekanlara gitmesine evrildiği bir sanat türü ortaya çıkmıştır. Oyuncu tiyatro sahnesinde yüzlerce kişinin karşısında kendini gösterirken sinemada ise kendini gösterdiği tek yer sadece kameranın objektifidir. Bu bile sinema ve tiyatro arasında teknik ve oyuncu performansı açısından önemli farklılıkları gözler önüne sermektedir.

Seyirciyle oyuncu arasında oluşan bağ sadece tiyatroya özgü bir etkileşimdir. Onlar arasındaki etki-tepki bir tek tiyatrodaki hissedilen bir durumdur. Tiyatro seyircisi yerinde oturduktan sonra oyun başladığı an, oyuncu artık oyunun bir parçası olan çünkü seyircinin dinlemesini, sıkılmasını, rahatlamasını, kısaca onun bütün hareketlerini takip ederek oyuna devam etmektedir.

İzleyiciyle sağlanan uyum oyuncuyu başarılı kılar. İlgiyle izleyen, alkışlayan ve saygılı bir seyirci oyuncuya daha büyük bir konsantrasyon ve daha iyi bir performans sağlar veya tam tersi saygısız bir seyirci oyuncunun performansına engel olabilir. Sinemada böyle bir durum yoktur. Burada oyuncu ve seyirci arasında canlı bir ilişki olmadığı için bir salonda seyircinin az olması veya salonun dolu olması oyuncuyu etkilemez. Bunlar genellikle sinema sahibini ekonomik bakımdan etkileyebilir.

Sinema oyuncusu kamera önünde yalnız olduğundan dolayı seyircilerin tepkisini almaz, onun tek seyircisi yönetmendir. Onun işini bu zorlaştırmaktadır (Oruç, 2015, s. 105-106).

Tiyatro canlı insanları izlemek demektir. Sinemada ise canlı insanlar cansız resimlerle görünmektedir (Oruç, 2015, s. 25). Kemal Oruç durumu kitabında şu şekilde açıklamaktadır:

“Altınır’e göre tiyatro, insan sorunlarını hissettiğiniz tek şeydir. Yani oyuncunun gözünü görür, soluğunu hissedersiniz, kalbinin atışını duyarsınız. Böyle bir iletişimi ne beyaz perdede, ne televizyonda görmeniz mümkün değil. Tam tersi, onlarda soğukluk ve uzaklık vardır. Ne kadar teknoloji kullanırsa kullanılsın, yakın çekimde kamera aktörün gözünün bebeğine kadar girsin, seyirci karşılıklı resim seyretmektedir. Tiyatroda ise canlı insanları görürsünüz.

Tiyatro dünyanın en eski sanat dallarından biridir. İnsan var oldukça ve insanoğlu derdini anlatmak, paylaşmak istedikçe tiyatro var olacaktır!” (Oruç, 2015, s. 26)

4.4.2. Sinemanın özellikleri

Birtakım hareketli görüntü silsilesi sinematografiyi oluşturmaktadır. ‘Sinematografi’ kelimesi Yunanca ‘kine’ ve ‘graphos’ sözcüklerinden *devinim kaydı* anlamına gelmektedir.

Bir sinema oyuncusunun oyunculuğunu gerçekleştirebilmesi için görüntüsünü kaydedecek bir cihaza – kameraya ihtiyacı vardır. Günümüzde kullandığımız kameraların temeli ‘camera obscura’dır. Latinceden gelen ‘camera’ *oda*, ‘obscura’ ise *karanlık* demektir.

Buna göre kullandığımız kameraların “küçük bir karanlık odadan” oluştuğunu söyleyebiliriz. Çok aydınlık bir günde karanlık bir odaya girsek ve duvara küçük bir deliği

asak karşı duvarda dışarıdaki görüntü ters bir şekilde görünür (Fener ve Yanılmaz, 2014, s. 170-171).

Kameranın çekim kuralları vardır ve her ülkede değişen bu kuralların Türkiye’de kabul gören boyutları şunlardır:

- Omuz Plan
- Bel Plan
- Diz Plan
- Genel Plan (Fener ve Yanılmaz, 2014, s. 183)

Sinemada kamera planları değiştiğı için oyuncu duygularını ifade etme şeklini de değiştirmelidir. Yukarıda bahsi geçen planlara göre bunu şu şekilde ifade edebiliriz:

Omuz plan: Bu planda oyuncunun yüz ifadesine odaklanılmalıdır. Yakın planda oyuncunun bütün yüz hareketleri ön plandadır, o yüzden bu planda oyuncu duygularını yansıtmak konusuna çok dikkat etmelidir çünkü en ufak yapay bir hareket göze batmaktadır.

Bel plan: Bel plan fiziksel hareketlerin önem kazanmaya başladığı bir plandır. Burada hem yüz ifadesi hem de fiziksel hareketler önemlidir.

Diz plan: Diz plan hem oyuncunun fiziksel hareketlerini (karakterin duruşu gibi) hem de mekanı göstermek için kullanılmaktadır. Oyuncunun kendini daha özgür ifade edebileceğı bu planda o, duygularını bütün vücuduyla göstermelidir.

Genel plan: Genel plan mekana ve oyuncunun fiziksel hareketlerine odaklanmaktadır. Yüz ifadesi görünmeyebilir ama oyuncunun duruşu her şeyi anlatmalıdır.

Ayrıca sinemada aynı sahneyi farklı açılardan çektikleri için bu durum oyuncunun işini zorlaştırabilir çünkü aynı sahnede yaşadığı duyguları farklı yönlerde yönlendirmelidir. Sahnenin birkaç kez çekilmesi oyuncuya duygusunu ifade etme, odaklanma ve sahnenin atmosferine girme konusunda yardımcı olur fakat bazen çok fazla çekildiğı için bu sefer de oyuncunun duygularının tükenmesine sebep olabilir.

Sinemada bu kamera planları varken tiyatrodaki ise sadece genel plan var; seyircinin gözü kameranın objektifidir.

Tiyatroda oyuncunun, enerjisini arka sıralara kadar taşıması gerekirken, sinemada kameranın objektifine kadar ulaştırabilmesi yeterlidir. Tiyatro ve sinema oyunculuğu kendi arasında büyük farklılıklar ve büyük benzerlikler göstermektedir. Tiyatroda başarılı olan oyuncular aynı zamanda kamera önünde büyük korkularla karşılaşabilmektedir. Aynı şekilde sinemada çok başarılı oyuncular da tiyatrodaki kendini kaybedebilmektedir. Tiyatro oyunu bir devamlılık istemektedir. Oyuncuların baştan sona kadar bir oyunu taşıması lazım, sinemada ise öyle değil; bölünmüş parçaları yönetmenin yardımıyla bir devamlılığa ulaştırmaya çalışırlar (Fener ve Yanılmaz, 2014, s. 206). Bizzat deneyimlerden yola çıkarak bu kolay görünen işin çok zor olduğunu da söylemekte fayda var. Tiyatroda oyuncu, oyunu baştan sona kadar taşıma sorumluluğuyla bu atmosfere girdiği için sona kadar bölünmeden devam etmektedir. Sinemada bu atmosferi taşımak çok daha zordur çünkü sahneler farklı mekanlarda bile olsa sürekli bölünmektedir.

Bir sinema oyuncusu ilk sahneyi oynamadan son sahneyi oynayabilmektedir. Bu nedenle tiyatro sahnesinden sinemaya geçiş yapan oyuncular birdenbire kaos yaşayabilmektedir. Tiyatro oyuncusu oyunun bütünlüğünde bir duygu geliştirebilmektedir. Filmde ise çekimler düzensiz şekilde yapıldığı için oyuncu karakterin gelişimini kavramakta zorlanabilir ve diğer karakterlerle ilişkilerinde bulanıklaşma ihtimali ortaya çıkabilir. Sinemada düzensiz şekilde çekilen sahnelerden dolayı yönetmenin yaptığı tekrarlardan oyuncunun etkilenmeden rolünün devamını getirmesi ve tutarlılığını korumayı başarması gerekmektedir. Bir sinema oyuncusu bu sorumlulukla yüzleşmek ve her zaman rolünü canlı bir şekilde yeniden üretebilmek için kendini role daha çok vermelidir. Sinema filmlerinde tek kamera kullanılması da oyuncuların oyunculuğunun bölünmesine sebep olmaktadır. Bir tiyatro oyuncusu provada yarattığı karakteri sahnede özgür bir şekilde oynarken, sinema oyuncusu çekim sırasında duyguları dışında teknik ihtiyaçlarını da yerine getirmek gerektiği için bazen mekanik oyunculuk kullanmak zorunda kalmaktadır. Tiyatro oyuncusu bir perde boyunca sahnede kalabilir ama olaylar değiştiği için oyunculuğunu ister istemez kulise itmektedir. Onun oyunculuk parçası veya “büyülü dünyasına” girme sırası gelene kadar kuliste beklemek zorundadır.

Tiyatro oyuncunun rolündeki bu bölünme şekli, sinema oyuncunun çekimde teknik sebeplerden dolayı çekim durdurması veya sahnelerin düzensiz şeklinde çekilmesi arasında ilkesel olarak çok bir fark yoktur.

Film sahneleri birkaç kerede çekilir. Bazı oyuncular en iyi oyunu ilk çekimde verirken, bazıları daha sonraki denemelerde verir; bazı yönetmenler çok az sayıda çekim yapar, bazı yönetmenler ise sahneleri birkaç kerede çekerler. Bazen yönetmen oyuncuya aynı çekimde farklı direktifler verirken bazen de hiç direktif vermeden oynatır. Yine de oyuncunun aynı hareketleri yapması ve rolün devamlılığının olması gerekir (Oruç, 2015, s. 76-79).

Sahne oyuncusu oyunu kesintisiz bir şekilde oynadığı için bir hata yaparsa izleyiciye fark ettirmeden durumu kurtarabilir. Ama sinemada bir yanlış yapılırsa çekimin durdurulması ve sahnenin en başından tekrarlanması gerekmektedir (Oruç, 2015, s. 70).

Kötü hava durumu da sinema oyuncularının oyunculuğunu zorlaştıran bir diğer etkidir. Bu durum bazen çekimleri engelleme sebebi bile olabilmektedir (Oruç, 2015, s. 76).

Tiyatroda en son seyircinin izlemesi için daha abartılı bir oyunculuk gerekirken aynı performans sinemada ve televizyonda başarısızlık getirebilir. İlk filmlerde oyuncular tiyatrodaki gibi oynamışlardı; sağdan soldan hareket ederek kadrajdan çıkmışlardı. Bu durum biraz abartılı olunca komik de görünmüştür (Oruç, 2015, s. 30). Tiyatro oyunculuğunun sinemaya uygun olmadığını ilk kez ifade eden ve çözüm üreten kişi David Griffith'ti. Haftalarca süren kurslarla oyuncuların oyunculuğunu sinemaya uygun şekilde değiştirmiştir. Kamera oyuncudan sade ve gerçekçi olmasını isteyen bir alandır çünkü acımasız bir şekilde onun bütün kusurlarını ortaya çıkarır (Fener, 2014, s. 208).

Bir tiyatro oyununda izlemek istediğimiz oyunlar sınırsızdır, sinemada ise yönetmenin istediği kadarını görebiliriz. Kemal Oruç kendi kitabında bunu şu şekilde ifade etmektedir: “Bir oyunu istediğimiz kadar izleriz, bir filmi ise yönetmenin bizden görmemizi istediği kadarıyla izleriz.” (Oruç, 2015, s. 32)

Tiyatro ve sinemada çalışma süreleri de değişmektedir. Tiyatroda oyuncular oyuna aylarca çalışıp prova yaparak karakterlere hakim olurken, sinemada bu konu daha zordur. Çalışma süresi bu kadar uzun olmadığı için kısa sürede oyuncunun karaktere hakim olması

beklenir. Bunun dışında, çekimlerin kesintiyle yapılması nedeniyle oyuncu, canlandığı karakterin ruhsal durumunda kalabilmek için yaratıcı çözümler bulmak zorundadır.

Bir tiyatro oyuncusu oynarken kullanılan müzik onu etkileyerek rolünü daha derinden hissetmesini sağlayabilir, oysa sinema oyuncusu filmde kullanılacak müziği oynarken duymamaktadır. Filmin montajı bittikten sonra oyuncunun oyunculğunu destekleyen müziği dinleyebiliriz. Tiyatroda veya filmde fonda çalan müzik, hikayenin seyirciye daha inandırıcı gelmesine yardımcı olmaktadır. Aynı müziği sinema oyuncusu çekim sırasında duysa belki bu, onun rolünü daha çok hissetmesini sağlardı (Oruç, 2015, s. 68-69). Diğer taraftan sinema tiyatrodan daha inandırıcıdır. Çünkü tiyatroda seyirciler, olayların tiyatronun sahnesinde var olduğunu ve gerçek olmadığını kabul ederek oyunu seyrederek. Sinemada da gerçek olmadığını bilirler fakat ona rağmen bu durum olayların gerçeklik algısını gölgelemez (Oruç, 2015, s. 110). Konu gerçeklik ise onunla en fazla ilişki kuran alan sinemadır (Oruç, 2015, s. 27). Sinemanın en güçlü noktalarından biri de gerçeklik noktasıdır, yani sinemada bir eşya anlatılmaz, sadece gösterilir (Oruç, 2015, s. 60).

Sanatın temel öğelerinden biri dil ve anlatma, yani seyirciye duygu aktarmaktır. Bir oyuncu dil konusunda sinemada daha konforlu çünkü tiyatroda bir şey anlatmak için simgelerin kullanılması gerekirken, sinemada oyuncunun görüntüyle ve kurguyla yapılan anlatım onun oyunculğunu güçlendirmektedir (Oruç, 2015, s. 62).

Tiyatroda oyuncunun ana aracı sesi, sözleri ve hareketlerin sözlere eşlik etmesiyle, sinemada bir bakış veya bir omuz silmesi bile söylenen sözlerden çok daha fazlasını anlatabilmektedir (Oruç, 2015, s. 108).

Ayrıca sinemanın gerçekliğini güçlendiren bir başka etken de mekanın gerçek olmasıdır. Yönetmen tiyatroda sınırlı bir mekanda çalışarak bütün dışarıdaki dekoru, ışıkları, kısaca yapay bir dünyayı sahneye getirmektedir. Sinemada ise yönetmen dışarıda, doğada, gerçek mekanlarda yaratıcılığını gerçekleştirmektedir. Sinemanın mekan konusunda tiyatrodan çok daha fazla avantajları vardır. Tiyatronun oyunu tek bir yerde gerçekleştirme imkanı varken, sinema daha üstün imkanlara sahiptir; sınırlı değil, evren kadar geniştir; dünyanın her yerinde film çekilebilir (Oruç, 2015, s. 100-101).

Bunun yanı sıra, ışığın da sinemada ve tiyatrodaki çok büyük etkisi vardır. Sanat yönetmeni ışığı şu şekilde düzeltmektedir: ışığın yönü, ışığın şiddeti ve ışığın dağılma alanı. Işığa göre objelerin derinliği veya keskin çizgileri ortaya çıkmaktadır. Işıkların kullanılma amacı tiyatrodaki de filmde de aynıdır. Tiyatrodaki oyuncu ışıklara göre oynamak zorundadır. Bir oyuncu sahnede aydınlığın dışında kalırsa oyuncunun etkisi kaybolurken, sinemada güneş veya doğal ışığı kullanma imkanı olduğu için oyuncu gölgede bile oynayabilmektedir (Oruç, 2015, s. 99).

Makyaj da sinemaya doğallık katan bir diğer husustur. Tiyatro makyaj kullanmaktan vazgeçemez çünkü tiyatro sahnesindeki oyunculukta, ses ve hareketlerin biraz daha abartılı olması gerektiği gibi makyajın da abartılması gerekmektedir. Ama sinemada tam tersi, herhangi abartılı bir hareket, doğal çizgilerin dışında fazla yapılan bir makyaj hemen göze batmaktadır. Bazen yakın plandan yüz çekimi yapılırken bütün yapaylık gözler önüne serilmektedir. O yüzden sinema makyajının büyük bir dikkatle yapılması, makyajlı bir yüzün uzak plandan çekilmesi hatta ihtiyaç duyulmadığı sürece makyajın hiç yapılmaması gerekmektedir. Kaba çizgilerle makyaj yapılmasının bir anlamı yoktur. Gereksiz yapılan bir makyaj sinemada tatsız bir etki bırakarak ifade gücüne yardımcı olmanın aksine engel de olabilir.

Tiyatrodaki genç bir kadını makyajın etkisiyle yaşlı bir kadına dönüştürebiliriz, oysa sinemada bunu sadece çok iyi bir plastik makyajla yapmak mümkündür. Onu da yakın çekimlerden uzak tutmak gerekir çünkü seyirci bunu fark edince sahnenin doğallığı ve gerçekliği bozulur. Sinemanın makyajı tiyatronun makyajından farklıdır. Sinemada makyajı son derecede inandırıcı yapmak gerekmektedir. Tiyatronun makyaj tarzını olduğu gibi sinemaya aktarırsak sinema kendine özel bir sanat olduğu anlayışından, çalışma yöntemlerinden vazgeçmeli ve tiyatronun basit bir kopyası olduğunu kabul etmelidir. Bu durumda da her şey tiyatro seyircisinin gözüyle görünürdü (Oruç, 2015, s. 103-104).

Sonuç olarak, tiyatro ve sinemanın kendine özel teknikleri vardır. Tiyatro oyuncusu salonun büyüklüğüne, seyircinin salondaki dağılımına göre dikkat çemberini küçültmek veya büyütmek durumundayken, sinema oyuncusu kamera sayısına ve kameranın görüş açısına göre oyunu oynamak zorundadır (Oruç, 2015, s. 106).

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. KORİDOR VE KIZ KARDEŞLER (SİSTERHOOD) FİMLERİ İLE LOJMAN VE TANRI VAR, ADI PETRUNYA FİMLERİ ANALİZİ

5.1. Koridor Filmi

5.1.1. İçerik

Koridor filmi, aynı çatı altında yaşamak zorunda kalan iki zıt karakterli kız kardeşin hikâyesini ele almaktadır. Film, hem birbirleriyle hem de dış dünyayla sağlıklı bir ilişki kuramayan bu iki karakterin yalnızlığa sürüklenmiş hayatlarını gözler önüne sermektedir.

Farklı kişilik özelliklerine sahip olan bu iki kardeş, hayatın zorlu koşullarıyla mücadele ederken bir yandan da geçmişten gelen kırılğanlıkları ve çatışmalarıyla yüzleşmek zorunda kalırlar. Tüm anlaşmazlıklarına ve iletişim eksikliklerine rağmen, aralarındaki bağın derinliklerinde karşılıklı bir şefkat ve sorumluluk duygusu da sezilmektedir. Film, bu çelişkili ilişkide insan doğasının karmaşıklığını ve yalnızlığın bireyler üzerindeki etkisini minimalist bir anlatımla irdelemektedir.

5.1.2. Katman

Koridor, çokça ihmal edilen, görmezden gelinen yaşlı insanların – kadınların dünyasını görünür kılmaya ve davranışlarının temel enerji kaynaklarına bakmaya çalışan bir filmidir. Film, yaşlı -kadın- olmanın ve yaşlılıkla gelen keskin yalnızlığın aile denen “cehennemin” içinde sürekli kötüleşmesinin gündelik histeriye nasıl dönüşebileceğini anlamayı ve göstermeyi hedeflemektedir. Özetle *Koridor*, yalnızlığa savrulmuş bu iki yaşlı kadının ruh dünyasına nüfuz etmeye çalışan bir sinema örneğidir.

Bu yönüyle psikoanalitik okumaya uygun bir film olarak öne çıkan yapım, bu anlamda gündelik gerçekliği bu iki kadının iç dünyasına ulaşmak için kullanmaktadır. Filmde yönetmen, başta dramatik çatışmaları, diyalog kurulumunu, sanat yönetimini, oyuncu yönetimini mutlak gerçekçi bir yöntemle kurmaya çalışırken daha sonra kurduğu bu temel

üzerine farklı bir şey yapmayı tercih etmektedir. Erkan Tahhuşoğlu *Koridor*'u “belgesel gerçekçi” bir filminden öte “atmosferik bir film” olarak kurgulamaktadır.

Koridor yavaş yavaş kurduğu bu atmosferik dünyanın sağladığı olanakla geçmiş ve şimdiyi iç içe geçiriyor. Bu yaşlı iki kız kardeş, sanki geçmişin vücut bulmuş hali olan evin içerisinde ölmüş anne babaları ve geçmiş anılarıyla birlikte yaşıyor. Bu yönüyle *Koridor* için yaşlılık hakkında çok karanlık bir film denilebilir. Mezarlık ziyareti sırasındaki ilk kısa sahneyi saymazsak kamera küçük iki yatak odalı apartman binasından hiç çıkmıyor. İki kız kardeş etrafta dolaşıyor, uyuyor, yemek yiyor ve tuvalete girip çıkıyor. Sızdıran banyo, yağmur, sürekli damlayan su sesi, günümüz toplumlarında deneyimlenen yaşlılığın “batma” hissini artırıyor. Yaşlılığın romantikleştirilmesini reddeden *Koridor* filmi yaşlıların tüm zorluklar karşısındaki endişelerini ve direncini ele alıyor. *Koridor* filminde aynı zamanda güçlü bir bekleyiş kavramı var. Bu bekleyiş ve tutsaklık hayatın son demleri olarak sunuluyor.

5.1.3. Plastik yapı

Koridor'da doğal bir oyunculuk tarzı göze çarpmaktadır. Öyle ki Emel Göksu ve Ayşe Demirel'in canlandığı bu iki yaşlı kadının neredeyse gerçekten kardeş olduklarına ve bu evde yalnızlığa savrulmuş bir şekilde yaşadıklarına inanmak mümkün.

Filmde oyuncular duygularını dramatik veya abartılı jestler yerine minimal jestlerle ifade etmektedir. Bu tür oyunculuk seyirciyle daha samimi bir iletişim kurmayı sağlamaktadır. Dramatik duygular yerine günlük yaşamdan alınmış davranışlar, gerçek hayattaki gibi sade duygular ve doğal hareketler karşımıza çıkmaktadır.

Filmde Stanislavski'nin geliştirdiği teknik olan metot oyunculuğu kullanılmaktadır. Performansların son derecede gerçekçi olması, iki kardeşin gerçek kardeşlik ilişkisini hissettirmesi, duyguların içtenliği oyuncuların duygu hafızası kullanmış olabileceğini göstermektedir.

Oyuncuların kendi deneyimlerinden yola çıkarak, hayat tecrübelerini kullanarak rollerin psikolojisine girdiği görülmektedir. Örneğin, iki kardeşin salonda oturup sohbet ettikleri sahneyi ele alabiliriz. Geçmişten, anne ve babalarından bahsederler, sahne boyunca konuşmaktan daha çok düşünürler ve bu sadece karakterin geçmiş hayatı değil, duygu

hafızasını da kullanan oyuncunun kendi deneyimlerini de işin içine katarak performansını zenginleştirdiğini hissettirmektedir. Filmdeki Müyesser karakterinde bu metot oyunculuğunun unsurları daha çok ortaya çıkmaktadır. Özellikle karakterin kanepede otururken, uzandıktan sonra ve sustuğu zaman gördüğümüz dalgın bakışları duygu hafızasının gücünü öne çıkarmaktadır.

Az diyaloglu bir film olduğu için filmde sessiz oyunculuk (Subtle Acting) tekniği kullanıldığını da söyleyebiliriz. Sessiz oyunculukta oyuncu sözlerle değil, bedeniyle veya duygularıyla konuşmaktadır. Örneğin, iki kardeş salonda otururken Zeliha *“Abla şu banyo işine napacağız”* diyerek salonun sessizliğini bozarken Müyesser yerden kalkar, pencereye doğru gider, sessiz bir cevapla – beden diliyle yaptığı tek bir hareketle onun cevabını anlarız.

Filmde sessiz oyunculuğu en güzel anlatan sahne ise mutfak sahnesidir. Banyo problemi filmi baştan sona kadar takip eder. İki kardeş kahvaltı ederken Zeliha ablasından banyo problemini çözmesini ister. *“Şu banyoyu yaptırmamız lazım artık”* derken, Müyesser *“sen ne kadar takıntılı ve inatçı bir insansın”* diyerek olumsuz bir tepki verir. Sahne bir süre sadece bakışlarla devam eder. Bakışlar devam ettiği sürece Zeliha da Müyesser’in bakışlardan kendini savunmaya çalışarak sessizliğiyle girer *“şimdi bir şey mi söyledim ben”*, *“E keşke söyleseydin daha iyiydi”*. Bu son konuşma birbirinin bakışlarından ne kadar rahatsız olduklarını göstermektedir. *“Keşke söyleseydin daha iyiydi”* sözüyle ifade etmek istediği *“konuşsaydın bu kadar rahatsız olmazdım senden”*di. Burada sessiz oyunculuk ön plana çıkmaktadır. Hiç konuşmadan sadece bakışlarla ortamda tansiyon artmaya devam eder.

Filmde sadece bir hareketle karakterlerin o andaki ruh halini gösteren minimal jestler çokça kullanılmaktadır. Küçük ama anlam yüklü hareketler oyuncunun duygularını taşımaktadır. Örneğin, akşam yemeği sahnesinde Zeliha’nın su doldurması ve bardağı elleriyle sıkıca tutması, parmaklarını çok kapanması onun sıkışmış ruh halini yansıtmaktadır.

Nesrin kapıyı çaldığı zaman Zeliha kapıyı açıp açmaz başının hafifçe titremesi, gözlerini yere indirmesi gibi minimal hareketler komşudan utanması ve ablasıyla arasındaki bu sorunla yüzleşmek istemediğindendir. Müyesser’in baskıcı ve dominant bakışları, Zeliha’nın yumuşak, çözüm üretmeye çalışan bakışları, ablasının tepkilerden korkan ve onu üzmemeye çalışan bakışları filme minimal jestlerle büyük anlam katmaktadır.

İki oyuncu arasındaki uyum da son derece yüksek olunca filmin belli yerlerinde neredeyse bir belgesel izler gibi oluruz. Ancak *Koridor* oyunculuk konusunda tercih ettiđi yalın gerekiliđi filmin diđer alanlarında tercih etmemiřtir. Örneđin, *Koridor*, belgesel tarzındaki gereki filmlerde karřımıza ıkan dođal ıřıklandırma yöntemi yerine dramatik ıřıđı tercih etmektedir.

Filmde, sürekli hareketli ve dikkat ekici bir kamera dilinden ziyade, daha sabit, kontrollü ve gözlemci bir yaklaşım kullanılmıřtır. Kamera, bu iki yařlı kadının yařamını dođrudan takip etmektense onları dıřarıdan gözlemleyen, müdahale etmeyen bir perspektifle konumlandırılmıřtır. Bu yöntem, adeta görünmez bir gözün bu iki kadının ev ierisindeki gündelik yařamlarını dikkatle izlediđi izlenimini uyandırır. Yönetmen, kamerayı iki karakterin hemen yakınında bir üçüncü göz gibi konumlandırarak hem anlatının derinliđini artırmıř hem de bařlangıta kurduđu gereki atmosferi filmin ilerleyen bölümlerinde bilinli bir řekilde sorgulamaya ve bozuma uğratmaya yönelmiřtir. Bu tercih, hem hikâyeye hem de izleyiciye özgün bir deneyim sunmayı amaçlamaktadır. Bu yaklařıma özellikle gündüz ve gece rüyalarının tasvirinde rastlanmaktadır. Bu sahneler, yapay veya sürreal efektlerle zenginleřtirilmiř manipülatif görüntüler olarak sunulmaktan kaçınılmıř; bunun yerine, iki karakterin isel gerekliklerinin bir parası olarak ele alınmıřtır. Yönetmen, hikâyenin görsel yapısını bu dođrultuda řekillendirerek yapaylıktan uzak, gereki bir atmosfer oluřturmayı hedeflemiřtir. Rüyalar, karakterlerin i dünyalarına aılan birer pencere olarak iřlev görürken, bu sahnelerde bile gereklik hissini koruma abası belirgin řekilde hissedilmektedir.

Sanat yönetimi, dekor ve kostüm tasarımı da filmin genel estetik anlayıřıyla uyumlu bir biimde dikkatle planlanmıř, sıcak tonlardan oluřan renkler kullanılarak iki karakterin ev ortamına neredeyse hapsolmuř bir řekilde yerleřtirildiđi bir atmosfer oluřturulmuřtur. Bu renkler, evin durađan yapısını vurgularken aynı zamanda karakterlerin yalnızlıklarını ve isel sıkıřmıřlıklarını görsel olarak ifade etmektedir. Bu unsurlar hikâyenin atmosferine katkıda bulunmanın ötesine geçerek anlatının yapı tařlarından biri haline gelmiřtir. Yönetmen Erkan Tahhuřođlu, tüm bu unsurları bir araya getirirken gereksiz romantizm ya da iyimserlikten bilinli bir řekilde uzak durmuř aynı zamanda hikâyeyi karamsar bir bakıř aısına bođmaktan

ve yargılayıcı bir tutumdan da özenle kaçınmıştır. Film, bu yaklaşımıyla izleyiciye dengeli ve gerçekçi bir anlatı sunmayı başarmıştır.

Ses tasarımı da bu genel estetik yaklaşımla uyumlu bir şekilde ele alınmıştır. Yönetmen yapay ses efektleriyle izleyiciyi manipüle etmek yerine, filmin gerçekliği sorgulayan yapısını ses tasarımına da yansıtmıştır. Bu bağlamda, sesler yalnızca sahnelerin atmosferini güçlendirmekle kalmamış, aynı zamanda izleyiciyi gerçeklik ve hayal arasında bir sınırdan tutmayı başarmıştır. Bu detay, filmin yalnızca görsel değil, işitsel olarak da çok katmanlı bir yapıya sahip olmasını sağlamıştır.

Yönetmen, filmin geneline hâkim olan gerçekçi ve dengeli yaklaşımıyla izleyiciyi manipülatif bir anlatıdan uzak tutmuş, görsel ve işitsel unsurları bilinçli bir şekilde kullanarak filmi estetik ve anlatısal açıdan özgün bir konuma taşımayı başarmıştır.

5.2. *Kız Kardeşler* Filmi

5.2.1 İçerik

Son yıllardaki ergenlik kavramı üzerine bir filmidir. Filmde ergenlik dönemindeki davranış değişiklikleri, toplum tarafından kabul edilmek için istekli ya da isteksiz olarak yaşanan yozlaşmalar, sosyal medya bağımlılığı, en önemlisi zorbalık teması ön plandadır.

Kız Kardeşler filminde ana karakter ve olayları taşıyan kişi, Maja adında genç bir kızdır. Maja, sık sık daha baskın bir karaktere sahip olan arkadaşı Jana'nın isteklerine boyun eğmek durumunda kalmaktadır.

Birlikte büyüdükları, olgunlaştıkları ve katıldıkları dünyayı keşfetmektedirler. Naum Doksevski'nin kamerasına yansıyan kentsel görüntüler kızların dünyasını gözler önüne sermektedir. Bu dünya parlak olmasa da onların dünyasıdır ve yaşadıkları alanı gururla doldururlar.

Filmdeki yakınlıkları lirik bir duygusallıkla dolu olan birkaç sahnede sergilenmektedir. Maja, filmin olaylarını taşıyan karakterdir ve arkadaşının desteğine bağımlı bir konumdadır. Tam olarak Maja'nın ebeveynlerinin boşanma sürecinde olduğu ve finansal zorluklarla karşı karşıya kaldığı bir dönemde Jana, ona monotonluktan kaçış sunar.

Bu durum, genç kızın yaşayabileceği alanı zaten daraltmış olan bir ortamda onun üzerindeki baskıyı daha da artırır.

5.2.2 Katmanlar

Hikayeler, paylaşımlar ve fotoğraflar bu gençler için büyük bir öneme sahipti, çünkü bu onların görünür olmalarını ve başkaları tarafından fark edilmelerini sağlamaktaydı. Tüm bunlar, telefon kamerasının belirli bir açıdan bakılarak yapılmakta ve bu şekilde “kim” oldukları ve “ne”yi temsil ettikleri anlamları verilmektedir.

Yönetmen, filmde karakterlerini oldukça meşru ve sağlam bir şekilde, tam da bu durumlar ve iki genç kızın diyalogları aracılığıyla inşa etmektedir. Jana, çoğunlukla daha kaba ve kıskanç bir karakterdir, Maja ise onun sahip olduğu bu özelliklere sahip olmak istemektedir. Hayatları ve karakterleri tamamen zıt olduğu için arkadaşlıkları kendi içinde çatlaklara sahip ve bu çatlaklar sık sık çatışmalara yol açmaktadır.

Yönetmen Duma’nın özellikle vurguladığı ve oldukça ilgi çekici olan şey, samimi ilişkilerde erkeklerin yüceltilmesi, buna karşın kızların hemen aşağılayıcı terimlerle etiketlenmesidir. *Kız Kardeşler* filminde kızlar arasındaki bir erkek için rekabet, topluma yönelik ciddi bir eleştiridir. Neden kızlar birbirine rakip olmak zorunda ama asla erkeklere karşı bir duruş sergilememektedir? Kris’e “şampiyon” denirken, Maja, Jana ve Elena “orospu” gibi hakaret dolu ifadelerle etiketlenmektedir. Cinsiyet algısına ve samimi ilişkilere yönelik sosyal eleştiri bu filmde önemli ölçüde vurgulanmaktadır.

Ancak tartışılması gereken ya da eksiklik olarak görülen şey, cinsiyet eşitsizliği algısının yeterince derinlemesine araştırılmamasıdır. Erkeklerin ve kızların sosyal boyutlarının farklı olduğu açıktır fakat bu algıya bir çözüm sunuluyor mu? Film, bu soruna bir çözüm getirmemekte ve giderek etik, kriminoloji gibi konulara dalarak durum daha karmaşık bir hale gelerek nihai bir çözüm sunulmamaktadır. Yönetmenin fikrinin, kendini dünyaya atılmış bulan bir gencin kişisel çatışmasını sunmak olduğu açıktır. Ancak, bu yaş grubunun polis ve eğitim sistemiyle yaşadığı çatışmaların da gösterilmesi ilginç olabilirdi. Çünkü günümüzde bu alanlar, söz konusu ihlallerle başa çıkmak için uygun yöntemlere sahip değildir.

5.2.3 Plastik yapı

Kız Kardeşler filminde doğaçlama oyunculuğu göze çarpmaktadır. Doğaçlama oyunculuk anlık yapılan hareketlerden oluşmaktadır. Yönetmen genç oyuncularını daha çok serbest bırakmış, çekimlerin mekan olarak Üsküp şehrinde, okulda ve gençler tarafından en çok tercih edilen sokaklarda çekilmesi genç oyuncuların doğaçlama etkileşimini arttırmıştır.

Doğaçlama sahnesine örnek verebileceğimiz bir sahnede, boşandıktan sonra babası başka bir kadınla evlenen Maja, herkes arabadayken başka bir kardeşinin doğacağını anladıktan sonra fırsatını bulup arabadan kaçır. Tek başına yolda yürürken gençlerle dolu bir araba gelir. Uzaktan Maja diye çağırmaya başlarlar. Maja arabaya biner, arabada bağırarak şarkılar alkol içmeler devam eder, en son alev in etrafında toplanırlar herkes içinden geldiği gibi dans eder çığlıklar atarlar vs. Bu sahnenin enerjisi, dinamiği doğaçlama tekniği kullanılarak oluşturulduğunu ortaya koymaktadır.

Filmin ana teması sosyal medya bağımlılığı ve gösteriş yapma arzusu olduğu için sahnelerin çoğu oyuncuların telefon kameraları aracılığıyla gösterilmiştir. Böyle sahneler doğaçlamayı en çok gösteren sahneler çünkü orada yönetmen oyuncuların sosyal medyayı kullanarak onların kendini özgürce göstermesine izin vermiştir. Sahnede, oyuncuların bir senaryoya bağlı olmadığı açığa çıkar ve onların o an içlerinden geldiği gibi duygularını yönlendirdikleri anlaşılır.

Film doğaçlama tekniğinden başka doğal teknik (naturalistic acting) de içermektedir. Örneğin, Maya annesiyle yemek yemesi veya Jana Maya'nın evine geldiği zaman karşılaşmaları, okuldaki hocaların davranışları gibi sahneler doğal oyunculuk içermektedir.

Filmde kamera yalnızca bir gözlemci değil, aynı zamanda karakterlerin güç ilişkilerini ve varoluşsal durumlarını sorgulayan bir özne gibi hareket eder. Yüksek açılar, Jana'nın Maja üzerindeki hâkimiyetini dışsallaştırırken, aynı zamanda bu hâkimiyetin yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda psikolojik ve varoluşsal bir düzlemde de geçerli olduğunu ima eder. Alçak açılar ise Maja'nın yalnızca bir kırılganlık hali içinde olduğunu değil, bu kırılganlığın hem de onun dünyadaki yerini belirlediğini açığa çıkarır. Doğadaki sahnelerdeki sakin ve yumuşak kamera hareketleri, iki kız arasındaki ilişkiyi bir rüya gibi sunarak onların zamansız ve mekânsız bir uyum içinde olduklarını hissettirir. Ancak

şehirdeki ani ve sert kamera hareketleri, bu uyumun yerini modernitenin kaosuna ve bireyin yalnızlığına bıraktığını açıkça ortaya koyar. Kamera burada yalnızca bir anlatıcı değil, aynı zamanda insan ilişkilerini ve çevresini sorgulayan bir felsefi bakışın taşıyıcısıdır.

Naum Doksevski'nin ışık ve renk tasarımı yalnızca bir sinematografik teknik değil, aynı zamanda bir varoluş metaforu olarak işlev görmektedir. Işığın ve karanlığın bu denli güçlü bir şekilde karşı karşıya konması, insanın gerçeklik algısındaki ikilikleri açığa çıkarmaktadır. Nehir kenarındaki sahnelerde kullanılan yumuşak ışık, doğanın sunduğu içsel bir uyumun ve dinginliğin sembolüdür; bu, insanın varlığını zamanın yavaş ve nazik akışında kayıtsızca kabul ettiği bir anı temsil etmektedir. Ancak bu pastoral huzur, şehir sahnelerinin yapay ışıkları ve soğuk tonlarıyla keskin bir tezat oluşturmaktadır. Şehir, yalnızca bir mekân değil, modern bireyin kaygı ve yabancılaşma içinde sıkıştığı bir zihinsel durumdur. Soluk renklerin Maja ve Jana'nın yaşamlarını çevrelemesi onların ruhlarının bu dünyadaki silik varlıklarını ve gerçeklikten yavaşça sıyrılışını gözler önüne sererken, dramatik anların koyu tonları, insanın kendi gölgeleriyle yüzleştiği anların ağırlığını taşımaktadır. Doksevski'nin ışık ve renk dili, yalnızca sahneleri aydınlatmaz bu, aynı zamanda insan varoluşunun çelişkilerini ve geçişkenliğini anlamamanın bir yoludur.

Ses tasarımı yalnızca bir atmosfer yaratmanın ötesinde, filmin varoluşsal alt metnini şekillendirmektedir. Yumuşak ve atmosferik sesler karakterlerin doğayla uyum arayışını ve duygusal yakınlıklarını temsil ederken, gergin ve sert ritimler modern dünyanın sosyal baskısını ve içsel çatışmalarını yansıtmaktadır. Ancak en güçlü ses unsuru sessizliğin kendisidir. Sessizlik burada bir boşluk değil, anlamın en saf halidir. Karakterlerin birbirlerinden uzaklaştığı ve kendi iç dünyalarına döndükleri anlarda sessizlik bir yankı gibi varlıklarını sarar. Yönetmenin sessizlik kullanımı yalnızca bir duygusal yoğunluk oluşturmakla kalmaz, aynı zamanda karakterlerin kendi varlıklarının yükünü taşıdıkları anları daha derin bir şekilde hissettirir.

Yönetmen, filmde suyu güçlü bir sembol olarak kullanarak karakterlerin duygusal durumlarını yansıtan bir öge hâline getirir. Filmin başında kızların yüzdüğü sahneler özgürlük ve yakınlık duygusunu yansıtırken sonunda su bir çatışma ve belirsizlik mekânına dönüşür. Bu anlamda su, hem bir kurtuluş hem bir kayboluş mekânı olabilir.

5.3. *Lojman* Filmi

5.3.1 İçerik

Lojman filmi, hayatın beklenmedik gelişmeleri ve bireylerin bu durumlara uyum sağlama becerisini anlatmaktadır. Film, yeni bir lojmana taşınan bir ailenin karşılaştığı zorluklar üzerinden barınma sorunu ve geçici yaşam alanlarının insanlar üzerindeki etkilerini işlemektedir. Lojmanın henüz hazır olmaması nedeniyle ailenin geçici olarak bir vagonda yaşamak zorunda kalması, hem fiziksel hem de duygusal bir sınavı beraberinde getirir. Film, olayların beklenmedik şekilde gelişmesiyle seyircide derin bir etki bırakarak onu yaşamın öngörülemezliğiyle yüzleştirir. Aynı zamanda *Lojman*, Türkiye’deki Alevi-Sünni gerilimine dair önyargıları da sorgulayan ve bu ayrımı insani düzlemde ele alan önemli bir yapımdır. Karakterler üzerinden toplumsal ötekileştirme, kimlik ve inanç farklılıkları gibi meseleler incelenirken film ayrımcılığı yeniden düşünmeye davet eder. Bu yönüyle *Lojman*, hem bireysel hem toplumsal düzeyde empatiyi ve anlayışı ön plana çıkaran güçlü bir anlatıya sahiptir.

5.3.2 Plastik yapı

Lojman filmi, anlatım dili açısından oldukça yalın ve sade bir estetik anlayışla tasarlanmaktadır. Filmde kullanılan biçimsel öğeler – kamera hareketleri, kurgu, renk ve müzik – anlatının duygu dünyasını destekleyecek şekilde sadeleştirilmekte ve abartıya kaçılmadan kullanılmaktadır. Yönetmen, gösterişli teknik tercihlerden uzak durarak izleyiciyi doğrudan hikâyenin içine çekerek seyircinin karakterlerle daha yakın bir duygusal bağ kurmasına olanak tanımaktadır. Kamera kullanımı dramatik etki yaratmak amacıyla aşırıya kaçmayarak tam tersi, durağan ya da hafif hareketli çekimlerle karakterlerin psikolojik durumlarını ve mekânla ilişkilerini ön plana çıkarmaktadır. Bu minimal yaklaşım filmin gerçekçilik hissini güçlendirirken seyircinin dikkatini görsel gösteriştten ziyade anlatının özü üzerinde yoğunlaştırmaktadır.

Kurgu da benzer biçimde öykünün duygusal akışını bozmadan, ritmik ama sade bir şekilde yapılandırılmaktadır. Sahne geçişleri ve zamanın kullanımı, izleyicinin olay örgüsünü içselleştirmesine olanak tanıyacak biçimde doğal bir akış izlemektedir. Film boyunca dikkat çeken bir diğer unsur ise müzik tercihidir. Kullanılan müzikler dönemin atmosferine uygun olup, mekânsal ve zamansal bağlamı destekler niteliktedir. Müzik sahneler dramatik ağırlık eklemekten çok, dönemin ruhunu ve karakterlerin iç dünyalarını yansıtan bir araç olarak işlev görmektedir. Renk tasarımı da filmin genel sadelik anlayışını pekiştirmektedir. Gösterişli ya da sembolik renklendirmeler yerine, doğal ışık kullanımına ve gerçek hayattaki renk tonlarına yakın bir palet tercih edilmektedir. Bu, hem mekânları hem de karakterleri daha inandırıcı kılarak filmin belgeselvari atmosferine katkı sağlamaktadır.

Lojman filminde de doğal oyunculuk öne çıkmaktadır. Stanislavski sistemi, duygusal hafızası unsuruna dayanarak karakterler canlandırılmıştır.

Alican Yücesoy (Uğur), Yeliz Kuvancı (Hande) ve diğer oyuncular sahneleri derinleştirmek ve karakterlerine içsel bir gerçeklik katmak amacıyla duygusal hafıza tekniğinden faydalanmaktadır. Bu yöntem oyuncunun duygularını ve sahneyi hissetmesini, seyirciye duygularını aktarmasını, aynı zamanda oyuncunun kendi kişisel deneyimlerinden yola çıkarak canlandırdığı karakterin duygularına ulaşmasını sağlamaktadır. Bu içsel çalışma, seyirciye aktarılan duygusal yoğunluğu da artırmaktadır. Oyuncular, günlük ya da özel yaşamlarından beslenerek karakterlerin duygusal durumlarını daha sahici bir şekilde yansıtmaktadırlar.

Oyuncuların duygusal hafızasını kullandığını gösteren bazı sahneleri ele alabiliriz. Örneğin, Zülfikar'ın Hande'ye aşure getirdiği sahnede, Hande daha önce duyduğu sözlerden dolayı Alevi-Sünni ayrımına dair bir önyargı geliştirir ve Zülfikar'ın getirdiği aşureyi döker. Ancak ikinci seferde, Zülfikar tekrar aşure getirdiğinde Hande onu dökmez. Çünkü o sırada Sabahat'i görür ve zihninden birçok düşünce geçer. Bu an, oyuncunun içsel dünyasında bir çatışma yaşadığını ve bunu duygusal hafızasını kullanarak sahneye yansıttığını gösterir. Oyuncunun, kişisel belleğinden gelen duygularla bu sahneye derinlik kattığı görülmektedir.

Benzer biçimde, saz çalma sahnesi de bu yöntemin kullanıldığı etkileyici bir örnektir. Diyar'ın bir hafta sonra yurttan ayrılacak olması Mustafa'yı (babası) duygulandırır. Mustafa'nın dalgın bakışları ve düşüncelerine dalmış hali, içsel bir çözölmeyi yansıtır. Masadan kalkıp yüzünü yıkamaya gittiği anda, Uğur da ona eşlik eder. Bu sahnede Mustafa, içten gelen bir ifadeyle “*Zaman çok hızlı geçiyor*” der. Bu replik, yalnızca filmdeki geçmişe değil, oyuncunun kendi yaşam deneyimlerine de bir gönderme niteliği taşır. Böylece karakterin duygusal derinliği oyuncunun kişisel hafızasıyla beslenerek izleyiciye güçlü bir şekilde aktarılır.

Filmin en etkileyici ve çarpıcı sahnelerinden biri ise, Uğur'un kızının ölümünden sonra sessizce ağladığı bölümdür. Oyuncunun kayıp ve yıkımı sadece bakışları ve gözyaşlarıyla ifade etmesi onun kişisel tecrübelerinden gelen bir duygu yoğunluğuyla oynadığını düşündürmektedir. Bu, duygusal hafıza yönteminin en belirgin örneklerinden biridir.

5.4. Tanrı Var, Adı Petrunya Filmi

5.4.1. İçerik

Epifani Bayramı, geleneksel dinî törende sadece erkeklerin katılabileceği ve suya atılan haçı sadece erkeklerin çıkarabileceği bir törendir. Erkeklerin egemen olduğu bir yerde bu sefer bir kadın suya atılarak haçı çıkarır, erkekler haçı kadının elinden alınca kadın tekrar haçı almayı başarır ve film boyunca erkekler kadının haçı tutmasına hakkı yokmuş gibi peşinden koşar. Petrunya haçı geri vermek istemeyince olay polise kadar gider.

5.4.2. Plastik yapı

5.4.2.1. Doğaçlama oyunculuğun belirginleştiği sahneler

Filmde özellikle toplumsal tansiyonun yükseldiği anlarda doğaçlama oyunculuk yaklaşımı ön plana çıkmaktadır. Bu sahneler oyuncuların doğal ve spontane tepkilerle sahneye müdahil olduklarını gösterir niteliktedir.

Haç Atma Töreni Sahnesi: Geleneksel olarak erkeklerin katılımına açık olan dinî törende rahibin haçı suya atması ve Petrunya'nın bu haçı sudan çıkararak geleneğe müdahale etmesi toplumsal bir kırılmayı temsil etmektedir. Bu sahnede yer alan erkek karakterlerin şaşkınlık, öfke ve dışlama gibi duygularla verdikleri tepkiler doğaçlama hissi yaratmaktadır. Oyuncuların sahneye doğrudan ve içgüdüsel biçimdeki tepkileri doğaçlama tekniklerinin kullanıldığını göstermektedir.

Toplumsal İsyan Sahneleri: Petrunya'nın geleneksel yapıyı sorgulayan eylemi sonrasında gelişen kalabalık sahnelerde bireysel oyunculukların senaryonun dışına taşarak daha serbest ve anlık tepkilere dayandığı gözlemlenmektedir. Özellikle erkek karakterlerin verdikleri tepkiler doğaçlamaya açık bir biçimde şekillenmektedir.

Anne-Kız Tartışma Sahneleri: Petrunya ile annesi arasında evde geçen tartışma sahnelerinde oyuncuların duygularını doğrudan ve içlerinden geldiği gibi ifade ettikleri görülmektedir. Bu sahnelerde repliklerin doğallığı, jest ve mimiklerin spontane oluşu, senaryoya sıkı sıkıya bağlı kalmadan karakterlerin ruh haline göre gelişen bir doğaçlama oyunculuk yaklaşımının benimsendiğini göstermektedir.

5.4.2.2. Doğal oyunculüğün yansıdığı sahneler

Film, yalnızca doğaçlama tekniklerine değil, aynı zamanda doğal oyunculığa da büyük ölçüde başvurulmaktadır. Doğal oyunculuk, oyuncunun karakterin yaşantısını içselleştirerek abartıdan uzak bir biçimde gündelik hayata yakın bir performans sergilemesiyle karakterize edilir.

Sorgu Odası Sahneleri: Petrunya'nın polis sorgusu sırasında sergilediği performans doğal oyunculüğün en belirgin örneklerinden biridir.

Tanrı Var, Adı Petrunya filminde görüntü yönetimi, doğal ışık kullanımıyla dikkat çekmektedir. Bu tercih, sahnelere gerçeklik hissi kazandırarak izleyicide güçlü bir hakikat duygusu oluşturmaktadır. Renk paleti ise genellikle soğuk ve koyu tonlardan ibarettir. Bu durum filmin genel atmosferine katkı sağlarken kadınlara yönelik baskıyı ve toplumsal önyargıları da yansıtmaktadır.

Filmin ritmi, sahnelerin içeriğine ve karakterlerin ruh hâline göre değişkenlik göstermektedir. İsyan ve kavga sahnelerinde tempo oldukça hızlıdır; bu sahnelerdeki dinamizm toplumsal çatışmanın yoğunluğunu hissettirmektedir. Buna karşın, sorgulama sahnelerinde ritim yavaşlayarak daha sakin bir çizgide ilerlemektedir. Bu yavaşlık ise karakterlerin üzerindeki baskıyı, içsel sıkışmışlığı ve çözüm arayışlarını yansıtmak açısından etkilidir.

Ses ve müzik kullanımı filmde oldukça sınırlıdır hatta yok denecek kadar azdır. Bunun yerine, çevresel sesler – ayak sesleri, kalabalık bağırışları – ön plandadır. Bu durum filme adeta bir belgesel havası kazandırarak anlatının doğallığını pekiştirmektedir.

6. SONUÇ

Bu çalışma, Türkiye ve Kuzey Makedonya'nın sinema kültüründeki oyunculuk tekniklerinin, her iki ülkenin kültürel ve toplumsal yapılarıyla bir arada nasıl şekillendiğini incelemektedir. Özellikle *Koridor*, *Lojman*, *Kız Kardeşler (Sisterhood)* ve *Tanrı Var, Adı Petrunya* gibi filmler aracılığıyla, oyunculuk tekniklerinin bu toplumsal bağlamlarla olan ilişkisi ele alınmıştır.

Koridor filminde, Emel Göksu ve Ayşe Demirel'in canlandığı karakterler, metot oyunculuğu ile derinlikli ve duygusal bir yoğunluk ortaya koymaktadır. Bu filmde oyuncuların geçmiş deneyimlerinden faydalanarak karakterlerine daha inandırıcı bir derinlik kattıkları görülmektedir. Sosyal sınıf farkları, toplumsal eşitsizlikler ve işçi sınıfının yaşam mücadelesi gibi temalar, oyunculukla güçlü bir biçimde aktarılmaktadır.

Kız Kardeşler (Sisterhood) filminde ise Antonija Belazelkoska ve Mia Giraud gibi genç oyuncuların performansları, doğaçlama ve doğal oyunculuk tekniklerine dayanır. Bu filmde oyuncular, spontane ve anlık duygusal reaksiyonlarıyla daha yüzeysel bir oyunculuk sergilemişlerdir. Bu tarz oyunculuk, gençlerin enerjisini ve toplumsal mücadelelerini etkili bir şekilde izleyiciye aktarmaktadır.

Lojman filminde de benzer bir yaklaşım sergilenerek sosyal sınıflar arasındaki uçurum ve işçi sınıfının zorlukları işlenmektedir. Burada da metot oyunculuğu, Stanislavski'nin sistemi – özellikle oyuncunun duygusal hafıza tekniği – kullanılarak karakterlerin iç dünyası derinlemesine işlenerek izleyicinin karakterlerle duygusal bağ kurması sağlanmaktadır. Bu filmde minimalist bir anlatım tercih edilmektedir.

Tanrı Var, Adı Petrunya filminde ise toplumsal cinsiyet eşitsizliği ve ataerkil yapıların etkisi gibi toplumsal temalar ele alınmaktadır. Buradaki oyunculuklar, dramatik bir anlatımla kadın karakterin toplumsal baskılara karşı direnişini güçlü bir şekilde sergileyen bir yapı oluşturmaktadır.

Bu dört filmdeki oyunculuk teknikleri arasındaki farklar, her iki ülkedeki toplumsal yapılar ve sinemanın dilindeki çeşitliliği ortaya koymaktadır. *Koridor* ve *Lojman* gibi yapımlar, metot oyunculuğu tekniklerini kullanarak karakterlerin iç dünyalarını ve toplumsal bağlamlarını derinlemesine işleyip gerçekçi bir anlatımla aktarmaktadır.

Diğer taraftan, *Kız Kardeşler (Sisterhood)* ve *Tanrı Var, Adı Petrunya* gibi filmlerde ise doğaçlama ve doğal oyunculuk teknikleri öne çıkarak karakterlerin anlık duygusal durumları gözler önüne serilmektedir.

Koridor ve *Lojman* gibi filmler, sosyal adalet ve işçi sınıfının karşılaştığı eşitsizlikleri işlerken, *Kız Kardeşler (Sisterhood)* ve *Tanrı Var, Adı Petrunya* filmleri ise toplumsal cinsiyet eşitsizliği ve bireysel direnişi ele almaktadır. Bu farklı temalar, kullanılan oyunculuk teknikleriyle uyumlu bir şekilde vurgulanarak her iki ülkenin sinemalarında toplumsal yansımaları güçlü bir biçimde gözler önüne sermektedir.

Bu çalışma, Türk ve Kuzey Makedonya sinemalarının oyunculuk anlayışlarının, kültürel ve toplumsal yapılarla şekillendiğini ortaya koymaktadır. Kuzey Makedonya sineması daha duygusal ve dramatik bir oyunculuk anlayışını benimsemişken, Türk sineması daha psikolojik derinlikli ve gerçekçi bir yaklaşım sergilemektedir.

Sonuç olarak, her iki sinema sektörünün oyunculuk anlayışlarının toplumsal ve kültürel bağlamlarla şekillendiği, bu anlayışların sinemanın dilini nasıl etkilediği ortaya çıkmaktadır.

1.5. Öneriler

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen karşılaştırmalı analiz için seçilen filmler, Türk ve Kuzey Makedonya sinemalarının toplumsal ve kültürel temsillerine dair güçlü örnekler sunma amacını taşımaktadır. Bu filmler aracılığıyla, oyunculuğun estetik bir performansın ötesinde, toplumsal ve kültürel yapıları yansıtan önemli bir iletişim biçimi olduğu vurgulanmaktadır.

Türk sinemasından *Koridor* ve *Lojman* filmleri, minimalist ve gerçekçi oyunculuk anlayışlarını en iyi şekilde temsil eden örnekler olarak seçilmiştir. Bu yapımlar, özellikle sosyal sınıflar arasındaki derin uçurumları, işçi sınıfının karşılaştığı zorlukları ve toplumsal eşitsizlikleri derinlemesine işlemektedir. Bu bağlamda, filmlerdeki oyunculuk performanslarının toplumsal gerçeklikle nasıl şekillendiği ve bu gerçekliğin nasıl doğal bir biçimde aktarılması gerektiği ön plana çıkmaktadır.

Kuzey Makedonya sinemasından ise incelememiz için *Kız Kardeşler / Sisterhood* ve *Tanrı Var, Adı Petrunya / God Exists, Her Name is Petrunya* filmleri seçilmiştir. Bu filmler, toplumsal cinsiyet eşitsizliği, kadın hakları ve ataerkil yapılar gibi önemli temaları işlerken oyunculuk tarzlarının toplumsal dinamiklere nasıl karşılık verdiğini gösteren güçlü örnekler sunmaktadır. Özellikle Kuzey Makedonya sinemasındaki dramatik ve duygusal oyunculuk tarzı, toplumsal baskıları ve bireysel direnişi vurgulayan bir anlatım için etkili bir araçtır.

Oyunculuk sinemada yalnızca bir teknik değil, aynı zamanda kültürel anlam taşıyan bir ifade biçimidir. Bu nedenle, Türk ve Kuzey Makedonya sinema sektörlerinin oyunculuk anlayışları arasındaki farklılıkları incelemek, her iki ülkenin kültürel ve toplumsal yapılarının sinemaya nasıl etki ettiğini anlamamıza yardımcı olacaktır. Türkiye’deki oyunculuk genellikle gerçekçi ve psikolojik derinlikli bir yaklaşımı benimserken, Kuzey Makedonya sinemasındaki oyunculuklar daha duygusal ve dramatik biçimlerde gelişmiştir. Bu farklar, her iki ülkenin sinemasındaki toplumsal yapıları ve kültürel dinamikleri daha iyi kavrayabilmemize olanak sağlamaktadır.

Bu çalışma, Türk ve Kuzey Makedonya sinemalarındaki oyunculuk anlayışlarındaki benzerlikleri ve farkları daha ayrıntılı bir şekilde incelemeyi ve bu farkların kültürel ve toplumsal bağlamdaki yansımalarını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Ayrıca, bu araştırma Kuzey Makedonya sinemasının oyunculuk anlayışına dair eksiklikleri ve gelişim alanlarını ortaya koymayı hedeflemektedir. Kuzey Makedonya sineması, dünya çapında yeterince tanınmadığı için, bu tür karşılaştırmalı analizler hem akademik literatüre hem de sinema dünyasına yeni bir bakış açısı sunmaktadır.

Bu çalışma sonrasında, ilerleyen araştırmalar şu alanlarda derinlemesine çalışmalar yapılabilir:

1. Sinema ve Toplum İlişkisi: Türk ve Kuzey Makedonya sinema endüstrilerinin toplumsal değişimlere nasıl etki ettiği üzerine geniş çaplı araştırmalar yapılabilir.
2. Oyunculuk Tarzlarının Evrimi: Türkiye ve Kuzey Makedonya’daki oyunculuk anlayışlarının zaman içinde nasıl evrildiği ve bu evrimin toplumsal yapılarla ilişkisi detaylı bir şekilde analiz edilebilir.

3. K lt rel Temsiller: Sinemadaki k lt rel temsillerin nasıl bi imlendiĐi ve bu temsillerin toplumsal cinsiyet, etnik kimlik ve sınıfsal yapılarla iliŐkisi  zerine  alıŐmalar yapılabilir.
4. Kuzey Makedonya Sinemasının GeliŐimi: Kuzey Makedonya sinemasının k resel sinema arenasındaki yerini alması i in  neriler geliŐtiren araŐtırmalar yapılabilir.

Bu  alıŐma, T rk ve Kuzey Makedonya filmlerinde oyunculuk anlayıŐlarının k lt rel ve toplumsal yapılarla ŐekillendiĐini ortaya koymaktadır. Her iki  lkenin sineması, farklı ge miŐlerden beslenen yapımlar olarak, oyunculuk teknikleriyle bu ge miŐlerin izlerini yansıtmaktadır. Kuzey Makedonya sineması, oyunculuk anlayıŐı a ısından daha derinlemesine geliŐim alanlarına sahip olup, bu alandaki  alıŐmaların k resel sinema arenasında daha fazla g r n rl k kazanmasına katkı saĐlaması beklenmektedir.

KAYNAKÇA

- Abisel, N. (2006). *Sessiz Sinema*. De Ki Yayınları.
- Alaçam, Ş. (Yönetmen). (2000). *Lojman*. [Sinema Filmi]. 3 27 Film Yapım.
- Altınar, A. (2010). *Tiyatro Tarihi*. Mitos Boyut Yayınları.
- And, M. (1973). *Tiyatro Kılavuzu*. Milliyet Yayınları.
- Aristoteles (1987). *Poetika*. Remzi Kitabevi A.Ş. Yayınları.
- Arıkan, Z. (1998). *Sinema Tarihi*. İmge Kitabevi.
- Arslan, S. (2010). *Sinema ve Toplum*. De Ki Yayınları.
- Arslan, S. (2022). *Türkiye’de Sinemanın Tarihi*. Kültür Bakanlığı Yayıncılık.
- Bazın, A. (2000). *Sinema Nedir?*. İzdüşüm Yayınları.
- Bergan, R. (2011). *The Film Book*. Dorling Kindersley.
- Brockett, O. G., Hildy, F. J. (2014). *History of the Theatre*. Pearson.
- Carter, D. (2011). *Oyunculuk Sanatı ...ve Bu Sanatta Ustalaşmak*. Kalkedon Yayınları.
- Carter, H. (2011). *Acting: A Practical Handbook*. Bloomsbury Methuen Drama.
- Chekhov, M. (1991). *To the Actor*. HarperCollins.
- Cole, T., Chinoy, H. K. (1997). *Ünlü Oyunculardan Oyunculuk Sanatı 1*. Mitos Boyut Yayınevi.
- Cousins, M. (2011). *The Story of Film*. Pavilion Books.
- Çalışlar, İ. (1995). *Latife Hanım*. Doğan Kitap.
- Çepincik, E. (1992). *Genel İletişim*. Gazi Üniversitesi Yayınları.
- Dmytryk, E. Dmytryk, J. P. (2011). *Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu*. Doruk Yayıncılık.
- Duma, D. (Yönetmen). (2021). *Kız Kardeşler* [Sinema Filmi]. Marija Dimitrova (Yapımcı).
- Ergün, S. (2005). *Oyunculuk Eğitimi Üzerine Düşünceler. Dramada Arayışlar* (Ed. Naci Aslan, Türkiye 7. Drama Liderleri Buluşması ve Ulusal Drama Semineri, Oluşum Yayınları, No:9, Ankara, Türkiye).
- Fener, S., Yanılmaz, Y. (2014). *Tiyatro, Sinema, Televizyon, Dizi Oyunculuğu*. (kişisel yayımlar)
- Fuat, M. (2003). *Tiyatro Tarihi*. MSM Yayınları.
- Gökgücü, M. (2010). *Sinema ve Toplum*. Kalkedon Yayınları.
- Kıraç, R. (2008). *Film İcabı, Türk Sinemasına İdeolojik Bir Bakış*. De Ki Yayınları.
- Kıraç, R. (2012). *Sinemanın ABC’si*. Say Yayınları.
- Klass, D. (2008). *You Don't Know Me*. Pearson Longman.
- Meisner, S., & Longwell, D. (1987). *Sanford Meisner on Acting*. Vintage Books.

- Mitevka, T. S. (Yönetmen). (2019). *Tanrı Var, Adı Petrunya* [Sinema Filmi]. Labina Mitevka (Yapımcı).
- Nutku, Ö. (1974). *Tiyatro Yönetmeninin Çalışması*. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Yayınları: No: 245.
- Nutku, Ö. (1976). *Yaşayan Tiyatro*. Çağdaş Yayınları.
- Nutku, Ö. (2002). *Oyunculuk Tarihi 1*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Nutku, Ö. (2009). *Troya'nın Tahta Atı*. Şenocak Yayınları.
- Onaran, A. Ş. (1981). *Muhsin Ertuğrul'un Sineması*. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Onaran, A. Ş. (1999). *Sinemaya Giriş*. Maltepe Üniversitesi Yayınları.
- Oruç, K. (2015). *Sinema ve Tiyatro Oyunculuğu*. TEM Yapım Yayıncılık.
- Özüaydın, N. U. (2011). *Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu*. Mitos-Boyut Yayınları.
- Pudovkin, V. İ. (2004). *Sinemada Oyuncu*. Pencere Yayınları.
- Shakespeare, W. (2008). *Hamlet*. Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Stanislavski, K. S. (1993). *Oyuncunun El Kitabı*. Düşünen Adam Yayınları.
- Stanislavski, K. S. (1992). *Bir Aktör Hazırlanıyor*. MEB Yayınları.
- Stanislavski, K. (1980). *My Life in Art*. Methuen.
- Stardelov İ. (2003). *Manaki*. Cinematheque Of Macedonia
- Stardelly, P. (2013). *Acting for Film*.
- Şener, S. (2008). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Dost Kitabevi.
- Tahhuşoğlu, E. (Yönetmen). (2021). *Koridor* [Sinema Filmi]. Şiyara Film Prodüksiyon, ZK Film Ltd Şti, Aslanyürek Film, Caf Film Yapım Ltd Şti.
- Tuna, K. (2006). *Sinema ve Edebiyat*. Agora Kitaplığı.
- Zor, L. (2009). *Sinemada Mizansenin Bir Parçası Olarak Oyuncunun Yönetimi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi] Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İnternet kaynakları

- Justin Eick, Ancient Greek Theatre (Theatre History Lecture Notes). <https://www.youththeatre.utah.edu/wp-content/uploads/2020/06/Greek-Theatre-Handout.pdf>
- Manley, B. (2011). Moving Pictures: The History of Early Cinema. https://www.lkouniv.ac.in/site/writereaddata/siteContent/202004260643328777nishi_films.pdf
- Onan, A. F. (2009). *Sinema Oyunculuğu Türkiye'de Çok Az*. <http://www.sinematurk.com/icerik/2536-sinema-oyunculugu-turkiyede-cokaz/>