

13710

T.C.
MİMAR SİNAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE VE GÖRÜNTÜ SANATLARI ANA SANAT DALI
TİYATRO DEKORU VE KOSTÜMÜ PROGRAMI

TİYATRO'DA
DEVİNİM - OYUN - DOĞAÇLAMA

(SANATTA YETERLİLİK ESER ÇALIŞMASI)

T. C.
Yükseköğretim Kurulu
Dokümantasyon Merkezi

MAHİR GÜNŞİRAY

Danışman: Prof. Cevat Çapan

M.S.Ü. SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ	
Kayıt tarihi	10/9/1990
Kayıt No	355 533

İstanbul - Eylül 1990

Giriş

Bu çalışma içinde kullandığım devinim, oyun ve doğaçlama sözcüklerinin birbirinden farklı alanlarda, kimi zaman yanlış kullanımlarla, değişik anlamlara gelmesi nedeniyle, bunların çağdaş tiyatro eğitimindeki sözcük anlamlarına kısaca değinmek istiyorum.

Devinim (Hareket) sözcüğü, ülkemizin tiyatro ortamında, çoğu zaman, evrensel tiyatro dilinde kullanılan anlamından ayrı olarak; 'ne kadar yumuşak hareket ediyor.', 'çok fazla hareket ediyor; elini kolunu fazla oynatıyor.', 'ölçülü hareket etmeli' gibi cümlelerin içinde yer alabilmektedir. Oyuncunun yanlış 'hareket' etmesi durumunda ise, önerilen çözüm ya 'elini kolunu kullanma' ya da 'hareket dersine önem ver oluyor ki; ikinci öneri jimnastik, bale, dans gibi konulara eğil anlamı taşıyabiliyor. Oysa, çağdaş tiyatro anlayışında, yüzyılın başından bu yana gelişen çizgisi içinde 'devinim' olgusu, oyuncunun gövdesinin anlatımının yetkinleşmesi olarak ele alınmıştır.

Benim bu çalışmada ele aldığım 'oyun' (game) ise, en yalın anlamıyla, değişik yaş guruplarındaki çocukların oynadıkları, 'Eğitimde Tiyatro' çalışmasının da kapsamı içine giren oyunlardır. Oyun bölümünde sunulmaya çalışılacak olan düşünce, oyunların, oyuncu eğitimindeki yeridir.

Doğaçlama (Improvisation) konusuna baktığımızda, genellikle, doğaçlamanın o anda içten geldiği gibi oynanan, bunun yanında yer alan 'mimik'in de hazırlanılarak sunulan oyun oldukları düşünülmektedir. (Karl Ebert'in Ankara Konservatuari'nin kurulması sırasında ders programı için önerdiği, 'pantomime'dersi içinde kullanılıp, dilimize yerleşmiş olan 'mimic', yabancı dillerde 'iyi taklit etme' anlamına gelmektedir.) Oysa doğaçlama, hem o anda yaratılabilir hem de sonradan yinelenerek geliştirilebileceği gibi değiştirilebilir de. Yani doğaçlamanın çağdaş tiyatro dilindeki anlamı, TDK Tiyatro Terimleri sözlüğünde belirtildiği gibi 'tuluat: (Improvisation) Metin dışı, içe doğduğu ve akla geldiği gibi hareket etmek, söz söylemek. Hazırlıklı olmadan konuşmak, yanıtlamak ve gülünç hareketler yapmak.' değildir.

Bu çalışmada, devinim, oyun ve doğaçlama; oyuncu eğitiminde birlikte düşünülmesi ve uygulanması gereken, birbirine bağlı, birbirinin içinde ve birbirlerini destekleyen konular olarak ele alınmıştır. Gerçekte herbirinin kendi başlarına birer araştırma konusu olmaları ve ancak çok çeşitli uygulamalarla açıklanıp, kanıtlanabilmeleri, bu üçünü bir araştırma içinde tüm boyutlarıyla ele almanın olanaksızlığını getirdiğinden, hedefim; devinim, oyun ve doğaçlamanın temel anlayışlarının ne olduğunu, oyuncu eğitiminde ne yer aldığını, yalın ama temel alıştırmalarla sunmak olmuştur.

Devinim

Oyuncu ve gövdesinden, kimi zaman iki ayrı yapıymış gibi söz edildiği olur. Bir oyuncunun, gövdesini 'enstrumani' gibi iyi kullanması gerektiği vurgulanır. Ve kimilerine göre de 'gövde kullanımı'; sahnede rahatça, orası burası kasılmadan dolaşan, hatta iyi dans edebilen oyuncunun devinimidir. Bu, bir oyuncunun temel eğitimi olan 'devinim'e, yüzeysel bir yaklaşımdır.

Eğer burda, 'kullanmak' sözcüğü geçerli olacaksa, ancak bir oyuncunun 'kendisini' kullanması anlaşılmalıdır. Çünkü oyuncu, bir bütün olarak kendini ortaya koyar. Oyun alanında, 'gövdenin neresini nasıl kullanayım?' gibi soruları sormaz; bir oyun olduğunun bilincinde, 'oynar'.

Tiyatroyu 'Ritüel'e dönüştüren Jerzy Grotowski'nin 'Total Act' oyunculuk anlayışının-bu doğrultuda düşünüldüğünde-, tüm tiyatro biçimleri için geçerli olduğunu söyleyebiliriz. Eugenio Barba'nın da belirttiği gibi, gövdenin nasıl kullanılması gerektiği, anlamsız bir araştırmadır. Tiyatro biçimleri değişik olabilir, ama temeli oyuncu olan bir sanatta, oyuncunun gövdesiyle olan ilişkisi, araba kullananla direksiyonu arasındaki ilişkiye benzetilemez. Yani oyuncunun gövdesi, onun enstrumani değildir; 'kendisidir'.

Gövde ile us, bir bütündür ve aralarındaki iki yönlü işleyen bir ilişki sonucu insan gövdesi devinim kazanır. Gövdenin tüm parçaları birbirleriyle ilişki içindedirler. Parmaklardaki bir 'kimilti'nin yada elle yapılan bir kaldırma eyleminin, dikkatle incelendiğinde, omurga ile-hatta ayaktaki kaslarla-, doğrudan ilişki içinde olduğunu görürüz.

Bu nedenledir ki; oyuncu eğitiminde, oyuncunun gövdesini kullanmayı öğrenmesi yerine, bütünüyle gövdenin devinimini yetkinleştirmesi daha uygun olur.

Doğadaki tüm canlıların, doğduklarında, 'gövde-us' ilişkisini doğal bir uyum içinde gerçekleştirdiklerini görüyoruz. Bir tek insan gövdesi-özellikle iki ayağının üzerine kalktıktan sonra-, bu devingenliğini-hem yapı hem de devinim yetisi olarak-, yitirmeye başlar. Bu uyumlu devinimi gerçekleştiren çocukların ve hayvanların, bize ne denli çekici geldiğini ve ister istemez onları izlediğimizi, kendimizde gözleyebiliyoruz.

Ancak, ayağa kalktıkça, dik durma konumunda, insan yerçekimiyle -ancak özel koşullarda ayırdına vardığımız-bir savaşıma girer. İşte, bu etmen ve gövdenin fiziksel yapısının özelliği, insanın devinimsiz durmasının güçlüğünü oluşturur. Bu güçlüğü, ortadan kaldırmaya çalışmak yerine, aile ve okul çevresi ona devinim kısıtlaması getirince, gövdenin uyumlu devingenliği yok olmaya başlar. Bu engeller, insanın duygusunu ve düşüncesini istediği anlam ve biçimde aktaramamasına neden olabilir. Çünkü

biz ancak bir duyguyu, gövdede kasların oluşturduğu devinimle algılayabiliriz. İçimizde olup biten herşey, kaslar ve kemikler yoluyla görünür olana kadar gizlidir. Rudolf Laban'a göre de, en ufak kımiltı ya da ağırlık merkezinin yer değiştirme eğilimi, bizim iç tavrımızın açığa çıkması ile sonuçlanır.

Burdan yola çıkarak diyebiliriz ki; oyuncu gövdesini-içinde yer alan usunu ve onun yönlendireceği kaslarını, omurgasını ve sinir sistemini-tanımak zorundadır. Bu düşünceden çalışmaya başlayarak; 'özbilincinin*' ayırdına varma'yetkinliğine ulaşmak için, gövdesini keşfetmelidir. Ancak bu keşfetme süreci, devinim başladığı anda sona ermeli, yerini; kendiliğinden akan, işyan, dengeli, bilinçli, dingin bir insanın 'kendisi' almalıdır. İşte bu özellikleri taşıyan oyuncu gövdesi, her tür tiyatro anlayışında, en etkin enerjisini seyircisiyle paylaşabilecektir.

Oyuncunun, bu yetkinlikteki bir gövdeye sahip olması için, bir çok eğitmen, değişik yöntemler geliştirmiştir. Bunlar, bazı hedefe ulaşmak için uyguladıkları yöntem ve alıştırma dizilerindeki ayrıklara karşın, bilimsel olmaları nedeniyle (yani anatomik, antropolojik, psikolojik yaklaşımlarda bulduklarından), temelde birbirleriyle benzerlikler gösterirler.

Örneğin, -her ne kadar, bilimsel olup olmadığı tartışılan bir konu da olsa-, Yoga'nın; insan usunu, bilincini, bilinç-altını ve bunları içinde barındıran gövdeyi irdelemesi ve -köklülüğünün de getirdiği bir birikim ve oturmuşlukla- bunları uygulamalarla da kanıtlaması, bir çok eğitmenin yararlandığı bir alt yapı olmasını sağlamıştır. Hint mitolojisinin, önemli ilk büyük destansı yapıtı olan Mahabarata'nın bir bölümünü oluşturan, Bhagavadgita'da (İÖ6yy); Yoga'nın 'gövdenin uyumluluğu' anlamına geldiği öne sürülüyor. Ve burda ayrıca, Yoga'nın; gövde ile usun, insanla dış dünyanın uyumlu olmasını sağlayan bir çalışma olduğu belirtiliyor. Yoga'nın uygulaması içinde yer alan, 'gövde kaslarının esnekliği', 'soluk alıp verme', 'gövdenin dingin enerjiye kavuşturulması' gibi çalışmaları, kimi eğitmenler, olduğu gibi aynı, kimileri ise, değiştirip, uyarlayarak kullanmışlardır.

Tanımak, keşfetmek; zorlamayla ve güçle yapılamayacağı düşünülürse, Yoga'nın özü olan dinginlik, 'özbilincinin ayırdına varma' aşamasına, oyuncuyu, daha kolay ulaştıracak bir düşünce biçimi oluşturuyor. Örneğin, Çin boksusu Thi Chi Chuan'da, Moshe Feldenkrais ve John L. Stirk'in alıştırmaları uygulama biçiminde bu dinginlik, önemli bir yer tutar.

*Self Awareness: Bir Tibet öyküsüne göre; özbilinci olmayan bir insan, bir at arabasına benzer. Bu arabanın yolcuları tutkular, atları kaslar ve iskeleti de at arabasının kendisidir. Özbilinci ise arabacıdır. Arabacı uykuya dalarsa her yolcu bir başka yöne gitmek, atlar ise hep ayrı yola yönelmek ister ve araba hiç belli olmayan bir biçimde bir o yana bir bu yana sürüklenir.

söylemiştir. Onun düşüncesine göre, bu hacim içinde, insanın davranışları, bu devindikleri yönere göre tanımlanabilir. Ayrıca devinimin eylem etmenlerini de;

Hacim (eylemin hangi yöne,

nasil yöneleceği) — Direkt - Bükümlü

Ağırlık(eylemin ağırlık özelliği) — Hafif -Sert

Zaman (eylemin zaman ölçüsü) — Ani -Devamlı

Akışkanlık(eylemin akışkanlık özelliği) — Özgür -Kısıtlı

olarak açıklamıştır

Çok geniş kapsamlı bir araştırmada bulunan R. Laban, insan gövdesinin devinimini, böylesine ayrıntılı bir biçimde irdeleyen ilk kişi olmuştur. R. Laban'ın ve F. M. Alexander'ın öğretileri, bugün de, hem kendi araştırma merkezlerinde, hem de bir çok okulda sürdürülmektedir.

Şimdi hala yaşayan bir başka-tiyatro devinimi üzerine otuz yıldan fazla bir süredir eğitim veren-uzman, Litz Pisk'dir. Özellikle İngiltere'nin önemli okullarından, Old Vic, RADA, Central School of Speech and Drama'da öğretmenlik yapmış; 'Oyuncu ve Gövdesi' adıyla yayımladığı yapıtıyla, yönteminin öteki ülkelerde de yaygınlaşmasını sağlamıştır. O da, ötekiler gibi temel olarak oyuncunun; gövdesel anlatımı, enerjisi, özgürlüğü, gövde-us uyumu, yumuşaklığı, akışkanlığı, dinginliği ve 'özbilincinin ayırıcında olabilmesi' gibi nitelikler geliştirmesi üzerinde durmuştur. Araştırmaları kendi özgünlüğünde, ötekilerden ayrıdır.

Yukarda çok kısaca değindiğim bu kişiler ve sözünü etmediğim bir çok önemli kişiler (Mabel Todd, Arthur Lessac, M. Feldenkrais vd.) ve yöntemler, insanın, gövdesinin onun en önemli anlatımı olduğunu ve her şeyin onun içinde gizli kaldığını düşünmüş, 'oyuncu insan' yaratabilmeye temel oluşturmak için araştırmalar yapmışlardır.

Oyuncu eğitiminde, çeşitli yöntemlerdeki devinim araştırmaları, oyuncuların, eksiklikleri ve gelişmeleri de göz önüne alınıp, eğitim süresine dağıtılarak, düzenli bir program çerçevesi içinde, oyunlar ve doğaçlamalarla içiçe sürdürülür. Devinim araştırmaları, 'oyun'ları, 'doğaçlama'ları, -soluk alıp vermeyi de içerdiğinden-'konuşma'konusunu destekler, oyuncunun gövdesini, oynamaya hazırlar.

Oyun

Oyun, her kültürde, bireylere tattırdığı çeşitli duyularla, insanların yaşamlarının içine yaygın ve etkin biçimde girmiş, diğer bireylerle iletişim kurmalarını, paylaşmayı öğrenmelerini, beceri alış-verişi yapmalarını ve eğlenmelerini sağlayacak ortam oluşturmuştur. Bu ortamda oyuncular, yalnızca duyuşsal olarak değil, aynı zamanda da -duyuyu diğer insanların algısına ulaştıran gövdenin de- bedensel olarak boşalmasını yaşamışlardır.

Hollandalı tarihçi Johan Huizinga'nın (1872-1945) yaklaşımına göre, oyun ve iş birbirinden ayrı kavramlar değildir. İş, ciddi anlama gelen eylem, oyun ise, bunun karşıtı olan hafif, zaman oyalayıcı eğlence değildir. Huizinga, o güne dek felsefede varolan, Homo Faber(Yapımcı İnsan) ve Homo Sapiens(Düşünen İnsan) ikilisinin karşısına Homo Ludens(Oyuncu İnsan) olgusunu getirmiştir. Oyuncu İnsan hep oynamak ister, yani gövdesinin enerjisini üretimde kullanarak, varolmaya çabalar.

Yine Huizinga'ya göre oyun, çeşitli kültürlerden çıkma ya da bir rastlantı sonucu oluşmuş değildir, kültürlerin doğuşunda ilk etkindir: yani kültürden öncedir.

Oyunlar, insanların yalnızca kendi kültürleri içinde kalmamış, öteki kültürlerle de uzanarak, insanlar arası bağlar, ortak özellikler oluşturmuştur. Dünyanın zengin oyun kaynaklarından yararlanan antropologlar, bilgilerini bu ipuçlarından yola çıkarak geliştirmişlerdir. Örneğin, antropolog E. B. Tylor, uygarlığın kıtalar arası nasıl yayıldığını, kültürlerdeki oyunlara bakarak açıklamıştır.

Antropologlar dışında, dilbilimciler, psikologlar da oyunlardan kendi tarihlerini araştırmak için yararlanmışlardır. Özellikle, oyunculuk eğitimi açısından kullanılmasında yararlı olacağını düşündüğüm çocuk oyunlarını ele alırsak, bunların eski dinleri, dilleri, inançları ve ritüelleri öğrenmekte başlıca kaynaklardan biri olduğunu söyleyebiliriz. Bu düşünceyi ilk öne süren, İngiliz Lady Alice Gomme'a göre; çocuklar büyüklerine öykündükleri için, onlardan gördüklerini yüzyıllar boyu kuşaktan kuşağa aktarmışlar, oyunları koruyucu etmen olmuşlardır. *

Tarihe, oyun ile yaşamın eski dönemlerde bugünden daha içiçe olmasından kaynaklanan bu yaklaşım, belki de yüzyıllar sonra bu çağı incelemekte geçerliğini kaybedecektir. Çünkü insan, gün geçtikçe doğal ortamdan kopmakta, kendi özelliklerini yaşayamamakta, çevrenin etkisi altında, gövdesel ve ruhsal özgürlüğünü 'korkuluklar' içine sokmaktadır. Bu açıdan oyun, yaratıcı ortamın temelini oluşturur.

Oyun, doğaçlamanın özüdür. Bir çok, doğaçlamayla oluşmuş yapıtların, ritüellerin ve tiyatro türlerinin kaynağı, 'oyun'dur. Örneğin, Ortaoyunu'nun, Kanuni Süleyman devrinde,

*Bkz. Metin Ant - Oyun ve Bugün

Süleymaniye'deki Deliler Evinde'ki hastaları iyileştirmek için kullanılan oyunlardan çıktığı düşünülmektedir. *

İnsanın oynama tutkusu, onu 'doğaçlamaya' ve yazılı metinleri yorumlamaya yönlendirmiştir. Tersinden düşündüğümüzde, bu ilişkide başka boyutlar da yakalayabiliriz: 'doğaçlama' da bir 'oyun'dur, yazılı bir oyun da-yazarı açısından-bir doğaçlamadır ve aynı zamanda 'oyun'dur. Oyun açısından baktığımızda da, oyunun nasıl oynanması gerektiğinin yazılı bir metni olabilir. Ve oynandığı anda, oyuncuya bir doğaçlama özgürlüğü sağlayabilir. Görüldüğü gibi oyun, doğaçlama ve yazılı oyun öylesine içiçedir ki, hangisinin ötekinden daha önce geldiği, hangisinin hangi aşamada daha önemli olduğu ya da gerekli olduğu, hangisinin ne zaman ötekini içerdiğini belirlemek doğalarındaki içiçelik gereği yanlıştır. Tek ortak özellikleri, insanın kendini sonsuz özgürlük içinde duyumsadığı 'yaratı anını' yaşamasıdır.

Yine de, bu kavramların, pratikte bir oyuncunun eğitiminde kullanılması söz konusu olduğunda, düşünce karmaşası yaratmadan, bir eğitim yöntemi bütünü oluşturmaları gereklidir. Böyle düşündüğümüzde, 'oyun'u; 'doğaçlama'ya temel oluşturan, gövdesel yanı ağırıklı alıştırmalar bütünü olarak görebiliriz.

'Oyun'un, yüzyıllardır varolmasına karşın, eğitimde kullanılmasının, -ancak bu içinde bulunduğumuz çağda, oyunculuk eğitim ve yöntemleri üzerine çalışmalar yapıldığından-, otuz yıllık bir geçmişi vardır diyebiliriz. Bu yöndeki çalışmalarını yayımlayan ilk eğitmen, "Young Actor's Company"nin kurucusu Viola Spolin'dir. 'Tiyatro oyunlarının yaratıcısı' olarak tanımlanan V. Spolin'in 'Improvisation for the Theatre', kitabı, oyunlardan daha çok doğaçlama konusunun irdelendiği bir çalışmadır. Ancak, V. Spolin, oyun olgusunu kendisine temel almış ve oyunlarla, kişilerin becerilerini daha kolay ortaya çıkarabileceklerini belirtmiştir.

Yine aynı tarihlerde, bu kez İngiltere'de, 1945 yılında'Theatre Workshop'u kuran-daha sonra'doğaçlama' konusunda da karşılaşacağımız-Joan Littlewood, doğaçlama çalışmaları ağırıklı oyun sahneleme sürecinde 'oyun'lardan yararlandı. Şimdi bir çok çağdaş tiyatro topluluğunun uyguladığı, gösterilerden önceki 'oyun-doğaçlama' türündeki çalışmaları, daha o zamanlarda topluluğun uyguladığını görüyoruz.

Aynı toplulukta çalışmış olan Clive Barker, daha sonra, oyunun oyuncu eğitiminde, -klasik olsun, çağdaş olsun- ısınma alıştırmalarının ve doğaçlamaların yerini alması gerektiğini savunan uzun bir eğitmenlik sonunda; 'Theatre Games'(1977)

kitabını yayımladı. Clive Barker'a göre, ısınma alıştırmaları sırasında, kimi oyuncu devinim dizilerini daha başarılı yapacağından dolayı, becerikli olanlar-olmayanlar diye bir ikilik oluşur ve 'takım oyunculuğundan', ayırımında olunmadan bir tür uzaklaşma yaşanabilir.

Gerçekten de, birbirinden çok ayrı deneyimleri olan kişilerden oluşan tiyatro okullarında ve profesyonel tiyatro topluluklarındaki oyuncuların devinim becerileri, ayrımlar gösterebiliyor. Gerek kendi öğrencilik yıllarımda yaşadıklarım, gerekse şu anda öğretmenlik yaptığım okulda gözlemlediklerim gösteriyor ki; kimi öğrenciler ilerlemeye çabalarırken, ötekileri hiç olmazsa o kadarını becermenin doyumunu ile duraklama gösterebiliyorlar. Hatta öyle ki, dört yıl gibi çok uzun süren eğitim sürecinde bile 'hareket, eskrim, akrobasi, dans, mim gibi devinimi içeren konularda, eğitmen, eğitim programını-eğer varsa-, tamamlayamama tehlikesi ile karşı karşıya kalabiliyor.

Devinimin, gövde-us işbirliğiyle oluştuğunu düşündüğümüzde; oyuncu, yeterlilik kazanmasının, yapabileceğine inanmasıyla gerçekleşebileceğini kavradığında, gövde ve us arasında doğallıkla akan bir uyum sağlayabilecektir. Bu açıdan oyunlar, oyuncunun neleri yapamayacağını anlaması yerine, neleri yapabileceğini görmesi açısından önemlidir. Oyunun, özgür ve zorlayıcı olmayan yapısı içinde olan oyuncular, aralarında beceri ayrılıkları olduğu duygusundan uzaklaşıp, oyunla bütünleşebileceklerdir. Ancak burda gözardı edilmemesi gereken bir başka nokta ise, bazı oyunların gövdesel beceriyle daha iyi oynanabilir olduğu gerçeğidir. Kuşkusuz, oyuncudan, 'devinim' konusunu yalnızca oyunlarla algılaması ve kendini geliştirmesi beklenemez. *

Ancak, oyunların oynandığı anlarda, genellikle kişileri gövdesel yetersizlikleriyle yargılamak önemini kaybeder. Böylece, 'gövdesel yetersizliklerin eşitsizliği' durumundan kurtulunmuş olunur. Bu ortamda başarısızlıklara ve yetersizliklere gülmek, hem o duruma düşen, hem de karşısındakiler için en doğal ve tad alınabilen bir şey olabilir. Kendini başarısızlığı ile suçlayacağı yerde, bunun, arkadaşının da başına gelebilecek bir oyun olduğunun ayırındadır. Çalışmalar sırasında, kimi oyuncuların şaşkınlığına, hatta geri zekalı diye tanımlayabileceğimiz hatalarına gülmekten, oyunu oynayamama durumuna gelindiği çok olmuştur. Bu oyunlara, ben de katıldığım için, aynı durumlara benim de düştüğüm oldu. Bu durum, oyuncuların, benim hakkımda 'beceriksiz' olduğumu düşünmelerinden daha çok, bizi birbirimize yakınlaştırdı. Onlar kadar hata yapabileceğim düşüncesi, kendilerinin beceriksizliklerinin de önemli olmadığı

*Oyunlarla devinim çalışmalarının nasıl bir yöntem içinde sürdürülmesi gerektiğini belirtmiştim.

güvenini verdi onlara. Bazı dışardan izlenmesi gereken karmaşık oyunlar dışında, eğitmenin oyunlara katılması olumlu sonuçlar verebilir.

Oyuncunun, kaybettiğinde de, kazandığında olduğu gibi kendine gülebilecek kadar çoşkulu ve paylaşımcı olması, yaşamın ve sanatın içinde, onu olumlu bir kişiliğe ulaştırır. Kaybetmek ve kazanmak bir oyundur. Hırsını bu iki uçta kullanmak yerine, enerjisini yoğunlaştırarak, itici gücü, eylem içinde kullanır. Oyunu oynamak için, usunun kullandığı her hücrelerini gövdesiyle birleştirir. Bu yeti, oyunculuğun ta kendisidir.

Oyunun, insan beyni için gereksinim duyulan bir olgu olduğu düşüncesine ilk kez, 17. yy'da, Çek pedegogu ve hümanisti Comenius'da karşılaşıyoruz. Comenius, oyunun beyni uyarıcı özelliği olduğunu ve devinim kazandırıcı gövdesel güce yardımcı olduğunu savunuyordu.

Gözlenen odur ki; doğaçlamalar öncesinde yapılan oyun çalışmaları, oyuncuların, etkin, canlı enerjilerinin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Aynı zamanda da, içinde tuttuğu 'şiddet enerjisi'nin de özgür bırakılmasını sağlar. Gerçekte bu an, bir değişim anıdır. Tıpkı kan dolaşımı sisteminde olduğu gibi, gövdeye üretken enerji dolar.

Clifford Morgan'a göre, çocuk kendini birinci tekil şahısta açıklamak ve anlatmakta güçlük çeker ya da çekinir. Buna karşılık iç dünyasını, oyuncaklarıyla olduğunda ortaya çıkartır. Eğer özgürce oynama ortamı oluşturulursa, engellemeyle, tutmayla bastırılan; çatışma, nefret, korku gibi duyguların, güvensizliklerin ve aksilik, hırçınlık gibi davranışların, oyun içinde kendiliğinden ortaya çıktığı gözlenir. Bilinçli ya da bilinç-dışı rahatlamayla, oyuncu, oyun oynarken, kendindeki duyguların boşalımının da, gövdesel boşalmanın da ayırına varacaktır.

Oyuncu, duygu-düşüncenin, gövde-konuşma yoluyla aktarımında, kendini engelleyen tutukluğun oyun ortamında yok olduğunun, belki de ancak oyun bittiğinde ayırına varacaktır. Kabuğundan sıyrılıp çıktığında, hem yanında hem karşısında olan kendinin, gerçekte akıcı olabildiğini, özgür ve kendiliğinden(spontaneous) olan devinimlerinde etkili olabildiğini kavrayacaktır. Oyun oynayan oyuncu, gövdesinin neresini kullanıp kullanmaması gerektiğini düşünmeden tüm gövdesiyle devinir. Bu devingenlik; gerekli hızda, ağırlıkta, akıcılık ve yumuşaklıktadır. Kullanmadığı kasları varsa bile, gergin değildir ve omurgaya gereksiz hiç bir baskı oluşmamıştır.

Böyle etkin devinebilmenin verdiği güven, daha yaratıcı düşünebilmesini sağlayacak, ona çağdaş oyuncu için en gerekli

özellik olan, 'yaratıcı oyuncu' niteliğini kazandırmada önemli bir etken olacaktır.

Yaratı süresince insan, zaman ve dış çevre gibi etmenlerden uzaklaşmış, onları dışlamıştır. Bu, halk dilinde 'zaman nasıl geçti anlayamadım' denen andır. Öğrencilerle oyunlar oynadığımız çalışmalarda, odanın dışındaki bir ses ya da ortam dışı bir düşünce hiç bir zaman ilgimi çekmedi. Bütün duyularımın o anın içindeydim. Oyunculara sorduğumda da, benim gibi duydumsadıklarını öğrendim.

Çok başka şeylere dağılmak zorunda kaldığımız bir çevrede yaşayan oyuncular olarak, bu denli yoğunlaştığımız anlar çok azdır. Ancak bu yaşandığında, duyularımızın tümünün o hacimde yoğunlaştığını görmek ve bunu tatmak, bir gösteriyi sunarken de bunun gerekliliğini anlamak, oyuncu için iyi bir deneydir. Bu yoğun ortam; duyma, görme, dokunma, tat alma, koklama ve yön duyumunun, beyin ve gövdeyle tam bir uyum içinde olduğu andır. Duyular, gövdeye beyin ve sinir sistemi yoluyla uyarıları çabuk yolladığı gibi, gövde de aynı yolla duyulara çabuk ulaşır.

Oyunun her anında kendini ortaya koyan oyuncu, gövdesini ve kişilik özelliklerini tanıyarak, bunları arkadaşlarıyla paylaşır. V. Spolin'ın de belirttiği gibi, kimliğine kavuşma, kendini tanıma ve kendini anlatmaya duyulan açlık -hepimizin yaşamına olduğu kadar-, tiyatro duyumuna ve anlatımına da temel olmuştur.

Oyuncunun, yazılı bir oyunu ya da doğaçlamayı sağlıklı oynayabilmesi için, birlikte oynadığı kişilere açılabilmesinin, güvенеbilmesinin ve paylaşmayı yaşayabilmesinin ön çalışmasını, oyunla gerçekleştirir. Görev dağılımının zorlama yapılmadığı, kendiliğinden olduğu bir ortamda, kişiler arasında iletişim kurulmuştur. Bazı oyun alıştırmaları, özellikle 'iletişim' kavramını keşfetmeyi sağlar. Bu ise, oyun kişinin yorumlanmasının, ancak oyuncu-seyirci iletişimi ile anlam bulabileceği düşüncesini destekler.

Oyuncuyu, düşünce tembelliğinden uzaklaştırarak, düşün gücünü kullanmasını, çabuk karar verme ve bunu uygulamada düşünce çevikliği kazanmasını sağlar.

Oyunun bitmek bilmeyecekmiş gibi gözükken, bu 'yararlılıklar' sıralaması ve tiyatro eğitimindeki önemi, yadırganmamalıdır. Çünkü gerçekte, bu özelliklerin tümü çocuğun ve yetişkinin eğitiminde de karşımıza çıkar; yani insanın eğitiminde. Bana göre de, oyuncunun tanımı: gelişmiş insandır.

Oyunların sınıflandırılması

Gövdenin devinimine ve eğlenmeye yönelik oyunlar.

Kovalama oyunları

Herkesin iyi bildiği, ancak ne yazık ki, yalnızca çocuk olduğu çağda oynadığı kovalama oyunları, oyuncunun enerjisini uyandırmasını, gövdesiyle bulunduğu hacme yoğunlaşarak, en doğal devinim içinde bulunmasını sağladığı için, çok yalın, ama başlangıçta kullanılması uygun olan eğlencelerdir.

C. Barker'a göre de, kişideki 'şiddet enerjisini' ortaya çıkaran ve onu eğiten oyunlar dizisidir. Gerçekten de, bu oyunları oynayanlarda görülen en belirgin durum, oyuncunun, yapıcı olmaya yönelen, tükenmeyecekmiş gibi görünen bir enerji ile coşmasıdır. Kişi bu ortamda; 'kendinin ayırında olma*' engeliyle karşı karşıya olmadığı anı yaşar. Bu, onun gövdesinin özgür bir devinimde olmasını sağlar.

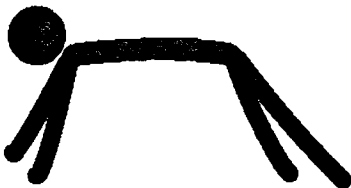
Kovalama oyunlarında, zamanın, topluluğun oynadığı anlar değerlendirilerek saptanması uygun olur. Eğer oyunculara 'çok uzun bir süreden beri aynı şeyi yapıyormuş' duygusu gelirse, yorulurlar ve ortamdaki koparlar. Herkesin katılımının, birlikte coşmalarının doruk noktası beklenip, bambaşka bir alıştırmaya yönelmek yerinde olur. Oyun başlamadan önce, bir sonra hangi alıştırmaya geçilebileceğine kesin bir karar vermek, kimi zaman yerinde bir saptama olmayabilir. Alıştırmalar dizisi, genel olarak düşünülmeli, oynanan oyunun yarattığı enerjiye göre, kimi değişmelerle ilerlenmesi daha iyi olur. Buna bağlı olarak da, kimi kovalama oyunları çalışma başında, kimileri ise sonunda oynanabilir. Bu da, oyunların özellikleri ve topluluğun o günkü gelişim çizgisi göz önünde tutularak belirlenmelidir.

Tüm kovalama oyunları, bir ya da birden çok kovalayanın(ebenin), kaçanları ebelemesi üzerine kuruludur. Yalın olanından, daha karmaşığına kadar dünyanın tüm ülkelerinde, çocuklar arasında oynanan, sayısını saptamanın çok zor olacağı kadar, çok çeşidi vardır. Bunları, gövdesel devinimlerinin çeşitliliklerine göre bölümlere ayırabiliriz.

Sekerek-Tek ayak üzerinde, çift ayak üzerinde, geri geri vd.

Çeşitli hayvan devinimlerinde-Tavşan ebe, kanguru ebe, kedi ebe, yılan ebe vd.

Yürüyerek- a) ayakta b) iki el de yerden ayrılmadan:



Oyuncular ayakları yere basarken, aynı zamanda ellerini de yere koyarlar. Bu konumda bacaklar dizden kırık değil, gergindir. Önemli

*Self-consciousness

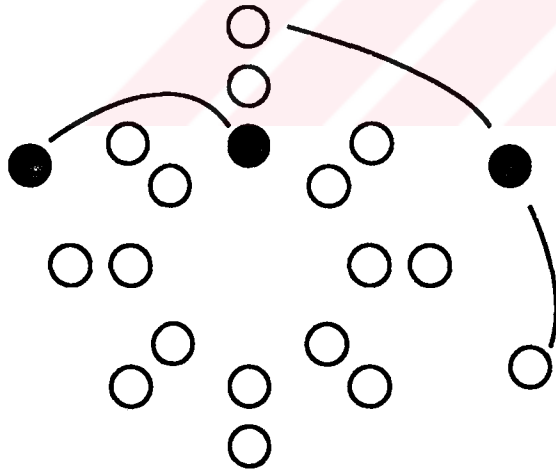
bir kuralı, ebeleyenin o anda onu ebeleyeni ebeleyememesidir. Böylelikle, ebeden ebeye sürecek çekişmeden kurtulunulur. Bu oyun enerjinin doruk noktasında bulunan oyuncuların iyice ısınmasından sonra uygulanabileceği gibi, çalışmayı bitirmeden hemen önce de oynanabilir.

Çömelerek-Bu oyun çok yorucu olduğundan, kaçanlar bir an için ayağa kalkarak dinlenebilirler. Tıpkı daha ilerde göreceğimiz kaleli kovalamacalarda olduğu gibi, doğrulduğunda kalesine girmiş sayılabilir.

Koşarak-a)yalın biçim: Herkes kendisinden sorumlu kaçan ve kovalayan olarak oynar. Ya da takım olarak ikiye ayrılır. Biri kaçan, öteki ise kovalayan olur.

b) kaleli biçimler: Kaçanların ebelenmemek için sığınacakları yerleri olabilir. Bu kaleler, somut olarak oyun alanının herhangi bir noktasında olabildiği gibi, kişilerin gövdelerinin durduğu her yer kale sayılabilir.

1/Kaçanlar ebelenmemek için çömeliyorlar. Anadolu'da oynanan bu biçimde oyuncular, 'ebe çıldır' diyerek çömeliyorlar, kaleye girmiş sayılıyorlar.



2/Oyuncular iki içiçe çember oluştururlar. Böylece, içteki ve dıştaki çemberlerdeki oyuncular, arka arkaya gelmiş olurlar. Bu arka arkaya sıralandıkları noktalar, onların kaleleridir. Kaçan, bu sıralardan birinin arkasına gelerek, kaleye girmiş, ancak sıranın önündeki arkadaşını kale dışına bırakarak, kaçan konumuna getirmiştir. Eğer kaleye girmeden önce ebelenirse, bu kez

daha önce ebe olan kaçan, kendisi ise ebe olarak oyuna devam eder. Oluşan çemberin içinden geçmek, kural dışıdır. Kural dışı davranan, ebe olur. Kalelere girme ve çıkmalarla olan değişimler çok çabuk yapılmalı, duraksamalarla zaman yitilmemelidir. Bir takım değişik kurallar getirilerek, zor ve karmaşık biçimlerde de uygulanır. Bu oyun, kovalamacaların içinde en çok yoğunlaşmanın, dikkatin ve çevikliğin gerekli olduğu türdür.

c) Birden fazla ebeli oynananlar: 1/zincirleme-iki oyuncu elele tutuşarak ebe olurlar. Kaçanlardan kimi yakalarlarsa, onun da elinden tutarak zincirin halkasına alırlar. Böylece ebeler üçleşir. En son kalan bir kişiye kadar oyun, bu anlayışta sürdürülür. İstanbul'un çocuk oyunları geleneğinde yer alan bu oyuna, 'balık ağı' da denir.

2/eşli kaçanlar-oyuncular, -birer kaçan ve kovalayan dışında- elele tutuşarak eşleşirler, kaçmaya başlarlar. Kaçanın amacı, bu ikişerli guruplardan birine girerek, eşlerden birinin elini tutup, ötekini ortada bırakmaktır. Bu oyunda somut, duragan bir kale olmadığından kişiler bu kaleleri, hacim içinde, devingen bir yapıda oluştururlar.

Kurtarmacalar:

1/iki takım oluşturulur(kovalayanların sayısı kaçanların dörtte biri kadar olmalı). Her birinin, oyun alanının herhangi bir yerinde, birer kaleleri vardır. Oyun içinde, takımlardan biri kaçır, kendi kalesinde korunur ve yakalanan arkadaşlarını, kurtarmaya çalışır. Oyun, kovalayan takımın, bütün kaçanları kendi kalelerinde tutabilmesiyle biter. Bu oyun için geniş alan gereklidir ve kalede çok kalmak, kale önünde beklemek, öteki kaleli oyunlarda olduğu gibi, kural dışıdır.

2/Bacak arasından geçerek kurtarmaca: bu oyun, gözler açık ve kapalı olmak üzere iki biçimde oynanır. Her ikisi de, kendi özel koşullarına göre birbirinden ayrı devinimler içerdiğinden, yararları da başlıklar gösterir.

>gözü açık: bu oyunda; yardımlaşma, gövdesini değişik devinimlerde çabuk kullanabilme önem kazanır. Kural; kovalayanın, kaçan oyuncuların tümünü ebeleyip dondurarak, devinimsiz duruma getirmeye çalışırken, kaçanların da hem ebelenmemek hem de donan öteki arkadaşlarının bacaklarının arasından geçerek, onları kurtarmasıdır. Çok kalabalık toplulukla, birden çok ebeyle de oynanabilir.

>gözü kapalı: bu oyun, 'hırsız-bekçi'(bkz s19) oyununda olduğu gibi, daha çok duyma ile gövdenin ilişkisinin irdelenebileceği bir alıştırmadır. Oyuncu, aynı zamanda yön ve hacim duyumu da geliştirir. Oyuncuların hepsinin gözleri bağlıdır. Oyunculardan bir tanesi, elinde bulunan bükülmüş bir gazeteyle, kaçanlara* dokunup onları dondurmak için oyuna başlar. Donan, istediği bir ses çıkararak, öteki arkadaşlarını yardıma çağırır. Yine burda da herkes, hem vurulup donmamaya, hem de arkadaşlarının bacaklarının arasından geçerek onları kurtarmaya çaba gösterir. Bu oyun, gözler bağlanmadan, yalnızca gözler kapanarak da oynanabilir.

*Gerçekte burda 'kaçan' deyimini yerine 'yer değiştiren' kullanılabilir. Çünkü, kaçmak hızlı bir eylem, yer değiştirmek ise sessizce, denetimli yapılan bir devinimdir.

Canlı-Cansız Nesne

Oyunculardan biri, gövdesinin şekli ve devinimiyle-ses çıkararak-yaratmak istediği canlı bir yapının ya da cansız bir nesnenin ya da bir makinanın ilk parçasını, oyun alanında oluşturur. Ardından sırayla tüm oyuncular bir parça daha ekleyerek bir bütün yaratırlar. Bu öyle bir bütündür ki, bir parça çıkarıldığında oluşumda aksama saptanmalıdır. Bu oyun değişik biçimlerde oynanabilir.

1-Oyuna başlamadan nesnenin adı konabilir. Bu başka bir gezegendeki yaratık gibi varolmayan, düşlerdeki bir canlı da olabilir, somut olarak bir saat, tren vs. de olabilir.

2-İkinci biçimde; başlatan oyuncunun, ne oluşum gerçekleştireceğini bilmeyiz. Bu yapıya, anlayan ya da kendine göre yorumlayan, adını koyan kişiler sırayla katılırlar. Kendinden önce devinen kişinin yaptığını desteklemekle birlikte, oyuncunun bunu değiştirebilme özgürlüğü de vardır. Doğallıkla bu değiştirme ya da katkılar, uyum içinde olmak zorundadır. Böyle bir biçim, doğaçlama çalışmalarına temel oluşturabilecek; esnek olabilme, karşılıklı uyum, yapılan bir şeyin başkası tarafından değiştirmesine izin verme alışkanlığı gibi özelliklerin kazanılması açısından önemlidir. Özellikle robot seçilmemişse, bu oyunda yaratılan makina bile olsa, robotsal devinimden kaçınılmalıdır. Oyuncuya, başarılması olanaksız gibi gözüken oluşumların, düş gücüyle ve yaratıcılığı gövdeyle birleştirmekle nasıl yapılabileceğini göstermesi açısından da yararlı bir alıştırmadır.

Sen de Bir Devinim Ekle

Oyuncular bir çember oluştururlar. Çemberden herhangi bir kişi yalın bir devinim başlatır. Örneğin, kolunun bütününe kullanarak, havada dalganın devinimini gösterir. Hemen yanındaki, aynı devinimi yaparak, kendisi de buna bir devinim katar. Böylece, biz, çemberdeki en son kişide, öbür oyuncuların kattıkları devinimlerin tamamını görmüş oluruz. Daha sonra, oyunu ilk başlatanın hemen yanındaki, yepyeni bir devinimle, oyunu yeniden başlatır. Gövdesel devinimin, bellekle bütünleşmesini sağlayan bu oyun, aynı zamanda da gözlem yapmayı, yoğunlaşmayı gerektirir.

Çamur ve Yontucu

Topluluk ikiye ayrılarak eşleşir. Eşlerden biri'yontucu' öteki ise 'çamur' olacaktır. Çamur olan oyuncu, gövdesinin anlamlı bir yontuya dönüştürülebilmesi için kendini, yontucunun yönlendirmesine bırakacaktır. Yanızca, yontucu, hangi kas grubunu ve eklemi biçimlendirmeye çalışıyorsa, o bölgeyi gergin

tutarak, çamurun direncini vermeye çalışır ve bir karşı koyma yaratır. Yontucu, çamur olan oyuncuyu baştan ayağa biçimlendirir. Bu sırada insan anatomisini de dıştan izleme şansı elde eder ve biçimlendirmede, gövdenin yapısal güçlüklerini de göz önünde tutarak çamuru biçimlendirir. Yaratılan yontu, gövdesel anlatım olarak, -önce ya da sonra konan-adının anlamına bütünüyle uymalıdır. Böyle bir çalışma sırasında, heykelin en küçük bir yerini değiştirmekle, nasıl çağrıştırdığı anlamın da değişebileceği incelenmelidir. Bu oyun anlaşıldıktan sonra, oyuncuların, bir süre kitaplardan ya da müzelerden yararlanarak gözlem yapmaları ve gördüklerini uygulamaya çalışmaları iyi olur.

Kendini ve başkalarını tanımaya yönelik oyunlar:

Açık yanıt

Bir çember oluşturulur. Bir oyuncu ortada topluluğun sorular yönelteceği kişi olur. İsteyen herkes-sırayla ya da düzensiz olarak- istediği her soruyu sorabilir. Sorular, yüzeysel olarak tanımladığımız kolaylıkta ve yalınlıkta olmamalı, o kişiyi daha iyi tanımaya yönelik-belkide hep sormak isteyip de soramadığımız -konuları içermelidir. Yanıt verecek olan ortadaki oyuncu, soruların tümüne en içten yanıtı vermekten kaçınmamalıdır.

Ben kimim?

Oyuncular, kartlara kendi özelliklerini, düşüncelerini, zevklerini yazarlar. Daha sonra aynı cinsten olan bu kartlar karıştırılır ve tek tek okunur. Herkes o karttaki kişinin kim olduğunu bulmaya çalışır. Bu oyun-yazılı olarak yapılabilecek-, 'kendinin ve arkadaşlarının beş sıfat ile tanımlanması ve daha sonra da tartışılması' çalışmasıyla desteklenebilir. Bu türden oyun ve alıştırmalar, kişilerin iletişimini, yakınlaşmasını sağladığı gibi, 'davranış psikolojisi' ile oyun kişilerine bakma yönündeki araştırmaya temel oluşturur.

Benim gibi duyumsa

Oyunculardan her biri, topluluk içinden kendilerini en çok tanıdıklarını istedikleri bir başka oyuncuyu seçerler. Gözleri kapalı olan bu kişiyi, on beş dakika süresince, elinden tutarak, çalışma odasının içinde-görme dışında-, duyma, dokunma, tat alma ve koklama duyumları ile, çevresini tıpkı kendisi gibi algılaması için dolaştırır. Duyduğu seslerin, dokunduğu cisimlerin, tattığı maddelerin, kokladığı kokuların ona neler çağrıştırdığını, onlarla dünyayı nasıl algıladığını duyumsatarak, kendini eşine daha iyi tanıtmaya çalışır.

Duyuları, karşımızdaki kişileri tanımakta önemli olduğu bir gerçek. Bu nedenle, tanımaya yönelik alıştırmalarda duyular öne çıkarlar. Bu yöndeki bir başka yalın alıştırmaya; 'eşini bul' dur.

Eşini bul

Bu oyun özellikle, topluluk daha yeni birlikte olmaya başladığında yararlı olabilir. Oyuncuların sayısına göre, bir ya da iki kişi gözlemci olarak oyun dışında kalır. Oyundakilerin gözleri bağlanır ve gözlemcilerin yardımı ile odada dolaştırılarak, yönleri kaybettirilir. Daha sonra, gözlemciler topluluktaki kişileri eşleştirirler. Bu eşler, önce birbirlerine hiç dokunmadan, bir adım uzaklıkta durarak, karşısındaki kişileri sezmeye çalışırlar. Ardından eğitmenin uyarısı ile, bu kez de birbirlerine dokunarak anlamaya çalışırlar, ama bunu sözle açıklamazlar. Kim olduklarını mantık yoluyla değil, dokunmayla keşfetmeleri olumlu olur. Bu yapıldıktan sonra, gözlemciler eşleri dağıtarak odanın değişik yerlerine yollarlar. Yine eğitmenin komutuyla, herkes birbirine dokunarak eşini bulur. Bu oyun salt sessizlik içinde oynanmalıdır. Ancak o zamana, iletişimle ve dokunmayla algılama, duyararak devinme işlevleri gerçekleşmiş olur. Bu oyunda ayrıca, kişilerin tabu olarak gördükleri birbirlerine dokunma eylemlerini de doğal olarak aşıkla gözlenir.

Söz üretmeye yönelik oyunlar

Anımsadığım biri

Eşler, gözleri kapalı olarak karşılıklı otururlar, geçmişte anımsadıkları bir kişiyi olumlu ve olumsuz yönleriyle birbirlerine anlatmaya başlarlar. Anlatı sürdükçe, anlatan oyuncu, karşısındaki eşini 'o kişi' yerine koyarak, söylemek istediği herşeyi 'sen' diye aktarmaya başlayabilir. Bir süre sonra, eğer o ilişki oluşmuşsa, karşılıklı konuşma olarak da sürdürülebilir. Gözü kapalı başlayan bu oyun, bir noktadan sonra eğer istenirse-gözü açık olarak sözlü doğaçlamaya dönüştürülebilir. Anlatım sırasında sözü edilen kişi, davranışları, giyim özellikleri, yaşam biçimi ile düşünmeli, durumun geçtiği yer ayrıntılarıyla betimlenmelidir. Böyle bir oyun belleğimizi sınarken, yoğunlaşmamızı, kendimizden katabileceğimiz şeylerle düşlemimizi geliştirmeyi sağlayacak, karşımızdaki oyuncuya güvenerek, kendimizi açma ortamı oluşturacaktır. Bu oyun, anlatılanların, dinleyen tarafından yenilenmesi olarak da gerçekleştirilebilir. O da, dinlerken belleğimize imgeler doldurabilme becerimizi artırır.

Bu benim yaşantım

Bir oyuncu o günkü çalışmanın yönetmeni olur ve kendi yaşantısından aldığı bir öyküyü topluluğa anlatır. Bütün oyuncular,

Öyküyü oynamak için, aralarında görev dağılımı yaparlar. Sözlerin çoğunun anlık, kendiliğinden yaratmayla oluşmasıyla birlikte, öykü, tıpkı bir yazılı metni olan oyun sahneleniyormuş gibi çalışmalıdır.

Öyküye devam

a) Dört kişilik bir oyuncu birimi, oluşturulacak öykünün ana temasını belirler. Bu öyküyü ve içinde yer alacak karakterleri geliştirerek, ortak bir anlatı ortamı yaratırlar. Bir süre sonra, eğitmen, başka bir birime, öyküye devam etmeleri için komut verir. Bu değişimle birlikte, öykünün teması, ilk düşünüldüğü gibi kalmak koşuluyla, yeni karakterler katılabileceği gibi, kimilerinde de ayrımlara gidilebilir.

b) İkinci bir biçimi de, öykünün, tüm oyuncuların sırayla katılımı ile oluşandır. Her giren oyuncu, kendi karakterini, öykünün içine yerleştirir.

İleri aşamalarda yapılabilecek olan, 'doğaçlamalarla oyun yazmaya ulaşma' çalışmasına temel oluşturacak bu oyunda, kişiler, düşlem dünyalarını söze dönüştürme rahatlığını elde ederler. Bir de, bu oyunun tersi bir anlayışla, sözü kısıtlama yoluna gidersek, bu kez de başka ilginç bir bakış açısı yakalayabiliriz:

Sınırlı sözcük sayısı ile iletişim.

Eşlerden her biri, belirledikleri dört sözcükle, karşılıklı konuşarak anlaşmaya çalışırlar. Konuşma geliştikçe, eşler birbirlerinin sözcüklerini de kullanabilirler. Böylece dağarcıklarını sekize çıkarabilirler. Güncel konularla başlayıp, daha sonra bir düşüncenin savunulmasına ve son aşamada da, oyun alanında doğaçlamaya dönüştürülecek bir çalışma yolu izlenebilir.

'Öyküye devam' oyunundaki söz kullanma özgürlüğü yerine, az sözle iletişim kurma gücünü, bu kez bizi, sözün de ötesine ulaştırabilecek anlatım olanakları bulmak için, düş gücümüzü başka bir yönüyle devreye sokmaya yönlendirir.

Güven kazanımına yönelik oyunlar

Bir oyuncunun elde etmesinde yarar görebileceği 'güven duygusu', iki ayrı yönden geliştirilebilir.

1/Kendi dünyasını, birlikte üretimde bulunduğu öteki oyunculara açması, paylaşması, sınırlarını kaldırması, böylelikle hem onlara güven duyması, hem de onların ona güven duyması ve bu iki yönlü işleyişin bir sonucu olarak da, kendine olan güveninin oluşması yönünde yapılacak olan alıştırmalar(buna

yönelik oyunlara, 'kendini ve başkalarını tanıma' bölümünde değinmiştim.

2/İkincisi ise, şimdi bu başlık altında göreceğimiz, daha çok gövdenin ayakta durmaya başladığı süreçle birlikte, düşme korkusunun, gövdeye yerleşmesi ve devinime engel oluşturması ile karşı karşıya kalan oyuncunun, bundan sıyrılabilmesine yönelik alıştırmalardır. Bunlarda, arkadaşına güven, amaç değil, araçtır.

Güven alıştırmaları, insanda doğuştan varolan, daha sonra çocukluk ve gençlik yıllarında, en aza indirilmesi için özen gösterilmesi yerine, 'oraya çıkma!Şunu yapma, bunu yapma!' gibi yersizce yapılan uyarıların getirdiği koşullandırmayla arttırılan 'düşme korkusu'nun, oyuncu devinimi için bir engel oluşturmaması amacıyla yapılan uygulamadır. Düşme korkusu, bilinçaltına yerleşerek, devinimi kısıtlayıcı olabilir*. Oysa, hacmi içinde özgürce, gevşek, akıcı devinmesi gereken oyuncu, eylemlerini cesaretle gerçekleştirmek zorundadır. Bu dizi alıştırmalar, bütünüyle böyle bir amaca yöneliktir.

Alıştırma 1-Oyuncu ayakta dururken kendini geriye, yere doğru özgürce bırakır, arkasında, daha önceden yer alan arkadaşı, kollarıyla, onu koltuğunun altından tutarak, göğsüne doğru gelmesini ve yere kadar uzanmasını sağlar. Yakalayan kişi, düşeni elleriyle değil, kolunun dirsek içi tarafına denk gelecek biçimde tutmalıdır. Önce bu iki oyuncu daha yakın dururlarken, sonra, güven oluştuğça uzaklığı arttırabilirler. Bu aşamada ise, yakalayan, düşeni, iki eliyle boyunundan yakalayarak yumuşak bir biçimde yere düşmesine yardımcı olur.

Alıştırma 2-Çember: 4-6 kişi -bir oyuncuyu ortada bırakarak-bir çember oluştururlar. Ortadaki oyuncu, gözleri kapalı, ayakları bitişik, gövdesi dik-ama gevşek-durumda, çemberde bulunan bir arkadaşına kendini bırakır. O da, düşeni, çemberin merkez noktasından geçirerek, başka birine doğru yönlendirir ve bu kez o yöne düşmesini sağlar. Bu alıştırma, ortadaki oyuncu tam anlamıyla korkusuzca düşebilene dek sürer. Önce dar olan çember, güven oluştuğça genişler. Düşen oyuncu, çok yumuşak bir biçimde elle karşılanmalı, ani bir yakalama ya da hızla karşıya göndermeden kaçınılmalıdır.

Alıştırma 3-Sal: İki oyuncu sırt sırta verirler. Bir tanesi, belinin boşluğuna, ötekini kalça kısmını oturtup kollarını kenetler ve onu sırtına alır. Önce tam bir dengede, sırta yatan oyuncunun gevşemesi, rahat uzanması, sağlanmalıdır. Daha sonra, sanki bir salda yatıyormuş gibi olması için, alttaki oyuncu yavaşça gövdesiyle dalga devinimi yaratır.

*Buradaki kısıtlama, sahnede düşmesi, sıçraması gereken oyuncuyu bu düşme korkusundan kurtarmak değildir. Bütünüyle tüm devinime etkili söz konusudur.

Bu alıştırma sırasında eşler, bildikleri ya da o anda oluşturacakları sözlü ya da sözsüz bir 'müzik' yaratabilirler.

Çeşitli duyumların yetkinleşmesine yönelik oyunlar

Duyularımızı her gerçekleştirdiğimiz eylemde kullandığımızı biliyoruz. Ancak çoğu zaman bunun ayırında değiliz. Gözlerimiz açık olduğu süre içinde hep görüyoruz, ama kimi algıladıklarımızı bilinç-altında biriktiriyoruz, kimilerini ise bilinçli bir algılamadan geçirdikten sonra ilerde anımsamak üzere saklıyoruz.

Oyuncu için, daha ilerde, yaratmakta sunacağı, duyumlarla yaşamı algılayan gövdesini, bunları geliştirmeye yönlendirmeli ve yaratma anına hazırlamalıdır. Oyunların bir bölümü de özellikle bu hedefe yönelmektedir. -Doğaldır ki, bu gelişme ortamı, devinim ve doğaçlama konusunda yapılan alıştırmalarla da oluşmaktadır. Hatta, duyumların, eylem içinde olmadıkları hiç bir anın olmadığını düşünürsek, oyunları tümünün aynı yararlılıkları içerdiğini söyleyebiliriz. -

Hırsız-Bekçi

Sandalyeler kullanılarak, yalnızca bir köşeden girişi olan bir alan oluşturulur. İki kişi dışında herkes, ters çevrilmiş bu sandalyelere otururlar. Alanın bir yerinde, değerli bir takı taşı bulunmaktadır. Oyunculardan biri, bekçi olarak bunu korurken, öteki ise köşedeki aralıktan içeri girerek, çalmaya çalışacaktır. Oyuncuların buldukları bu alanı, karanlık bir hacim olarak düşünmeliyiz. Buna bağlı olarak oyun iki biçimde oynanır: Gözler bağlı ya da gözleri bağlamadan, gözleri yumarak.

Her iki biçimde, oyuncuların gövde duruşları ve devinim özellikleri önemli ayrımlar gösterir. Bu ayırım denenerek duyumsanmalı ve tartışarak irdelenmelidir.

Oyunun bir çok değişik oynama biçimleri vardır. Bunlardan en yalın olanının kuralları şöyledir: Hırsız da bekçi de taşın nerde olduğunu bilmezler. Hırsız aralıktan içeri girip, aramaya başladığında, eğer bekçi, hırsız duyar, ortada bir yerde bulunan taşı arayıp bulur. Böylece iki kişinin aynı hacim içinde uğraşısı başlamış olur. Oyun, hırsızın taşı almasıyla, ya da yakalanmasıyla biter. Her oyun başlamadan önce, hırsız ve bekçiyi, oyuncular, dolaştırarak, onlara yönlerini kaybettirirler. Böylece, yalnızca yoğunlaşarak duyma değil, aynı zamanda da yön duygusu kullanımı ile karşılaşırız. Oyuncunun gözleri kapalı olduğundan, gövdesiyle duymaya ve hacmi keşfetmeye başladığını gözlemlememiz açısından, en önemli çalışmalardan biridir. Aynı zamanda, devinim konusu içinde yer alan hacim alıştırmalarını da destekler.

Orkestra

Topluluktaki her oyuncu, müzik aletlerine yakın sesler çıkartabilmek için, denemeler yapar ve başka hiç bir kimsenin çıkarmadığı bir sese karar verir. Çalışma, herkesin iyi bildiği bir müzik parçasını toplu olarak çalmaya başlar. Zaman zaman bazı sesler daha baskın olabilir ve solo olarak yer alabilir. Tıpkı bir orkestra gibi, birbirini dinleyerek, yaratılanları destekleyerek, tam bir grup anlayışı içinde davranılmalıdır. Oyunculardan biri orkestra şefi olursa, grubu çok fazla yönlendirmeye gitmeden, toparlayıcı bir göz olarak kalmalıdır.

Bir cismi kullan ve ilet

Oturarak çember oluşturulur. Bir kişi, gerçekte olmayan bir cismi elinde tutar ve onu cismin gerektirdiği biçimde kullanır, yanındaki arkadaşına geçirir. O da aynı cismi değişik bir biçimde kullandıktan sonra, eliyle sanki bir kağıdı buruşturur gibi, cismi yok eder ve kendisi yepyeni bir cisim yaratır, onu kullanır, sonra da onu yanındaki arkadaşına geçirir. Böylece, çemberdeki her oyuncu aynı deneyi yapar. Bu oyunun başka bir biçimi de, her oyuncunun her cisme bir yenisini ekleyerek arkadaşına geçirmesi, böylece son oyuncuya bir çok cismin ulaşmasıdır.

Cisimlerle ilişkili alıştırmalarda, kimi zaman başarılması gerekenin, o cismi çok iyi göstermek olduğu düşünülür. Oysa amaç, mim ustalığını tatmak değil, kullandığımız o cisim olmadığında da, onunla ilişkili duruma, karaktere daha fazla yoğunlaşmanın kazanılmasıdır. Gövdesel beceri olarak da, cismi; dokusu, ağırlığı, hacmi ile duyumsamalıyız. Cismin köşesini ya da büyüklüğünü gösteremeyebilir, hatta göstermemeyi seçebiliriz. Ancak çatalı ete mi yoksa haşlanmış patatesi mi batırdığımızı, eylemin özelliklerini vererek duyumsatabiliriz.

Dokunma

Çalışma odasının çeşitli yerlerine, yirmi kadar değişik biçim, doku ve ağırlıktaki cisim konur. Oyuncular gözleri kapalı olarak, önce, ellerindeki en az otuz santimetre uzunluğundaki bir sopayla, daha sonra ise, elleriyle dokunarak, buldukları cisimlerin ne olduklarını-özellikleriyle duyumsayarak-belirlerler. Oyun bitiminde sopayla dokunma ile tenin dokunması arasındaki ortak ve ayrı olan duyular tartışılır.

Sesi ilet

Oyuncular, gözleri kapalı, elele tutuşarak, büyük bir çember oluştururlar. Bir kişi, herhangi bir ses çıkartarak oyunu başlatır. Bu ses, bir müzik ezgisi olabildiği gibi, bir 'efekt' ya da bir 'ritm' de olabilir. Bu sesin hemen ardından, ondan etkilenerek ya da

etkilenmeden-ama uyumlu-, yanındaki arkadaşı sesi ondan devr olarak, kendisi bir başka ses üretir. Bu böylece, tüm çemberdeki oyuncuların oluşuma, sırayla katılmaları ile sürer. Sesler, kopukluk olmadan, tam bir uyum içinde, bir kaç tur dolaştığında olağanüstü bir bütünlüğe ulaşılır. Bu anlayışta olan bir başka çalışma da, herkesin toplu olarak katılımında bulunduğu, 'müzik oluşumu'dur.

Müzik oluşumu

Bu kez, oyuncular oluşturdukları çemberin içinde istedikleri bir yere otururlar. Gözlerini kapatarak, kendi iç ritm ve seslerini araştırmaya başlarlar. Ne zaman ve kimin başlayacağına karar verilmez; kim bu iç sesini dışarıya yansıtma anını duyumsarsa o başlar. Ötekiler, bu oluşuma her hangi bir noktada katılabilirler, yönlendirebilirler, hatta değiştirebilirler. Bir gösteri sunan oyuncuların sağlaması gereken uyumluluk gibi, herkes kendi müziğini yaratırken, ötekilerininkini bozmaz, destekler, geliştirir ve aralarında bir bütünlük sağlar, birlikte yaratmanın tadına varır. Oyuncuların bu oyunu oynarken özgürce davranabilmeleri, o güne kadar hiç çıkartmadıkları sesleri bulmalarını sağlayabilir. Oluşumun ritmi ve ezgisi, kişileri devinime yöneltiyorsa, içten geldiği gibi davranılabilir ve duragan olmaktan çıkılabilir.

Doğaçlama

Çok genel bir tanım yapmak gerekirse, 'Doğaçlama'; yazılı metni olmayan, sözlü ya da sözsüz oyundur. Doğaçlama, insanın oluşumuyla başlar. Tiyatro'nun ilk örnekleri olarak düşünülen, av oyunları, ritüeller, büyü, maske ve danslarla oluşan oyunlar, doğaçlamayla ortaya çıkarılmıştır. Daha sonraları, Dionisos şenliklerindeki bereket törenleri, Ortaçağ'daki kilise oyunları, yazarı belli olan ya da olmayan destanların, öykülerin, masalların çoğu, sözlü doğaçlamaların gelişmiş örnekleridir. Dede Korkut öyküleri, İlyada ve Odyssea destanları ve daha bir çokları, doğaçlamayla dinleyicisini bulmuş, çok sonraları yazılı metinler haline getirilmiştir.

Bugün bile etkinliklerini sürdüren Pekin Operası'nın oluşumunda, 18. yy başlarındaki p'i huang adı verilen doğaçlama oyunlar etken olmuştur. Bugüne dek, müzikli biçimiyle de halkla bütünleşmiş ve geçerliğini yitirmemiştir. Pekin Operasındaki bu tür oyunlarda, simgesel ve az dekorlu-aksesuarlı anlatım Brecht'in epik tiyatro anlayışını etkilemiştir.

İtalyan Comedia-dell'Arte, Geleneksel Türk Tiyatrosu biçimleri(Orta Oyunu, Meddah, Karagöz, Anadolu Oyunları) de, söze ve aynı zamanda da görselliğe dayalı, doğaçlama oyun türleri arasına girer. Bu çalışmalarını geliştiren oyuncular, tipleri değiştirmeden durum-olay-yer-zaman gibi etmenlerde ayrımlara giderek, bu doğaçlama oluşumlarını zenginleştirdiler.

İçinde bulunduğumuz yüzyıla geldiğimizde, yukarıda kısaca sözünü ettiğim doğaçlamayla üretilen oyunların kimilerinin bugüne öylece gelebildiğini, kimilerininse yönetmenlerce kullanılarak değişik biçimlere sokulduğunu biliyoruz. Bunların dışında, doğaçlamanın ilk kez bu çağda kendisi olarak değil, tiyatro oluşumlarında 'kullanıldığını' görüyoruz. Doğaçlama yönteminin gerek oyun yazımında, gerekse oyunları, karakterleri araştırmakta önemle kullanılmasının, ilk kez bu çağda oyuncu doğasının böylesine irdelenmesiyle ve oyuncunun yaratısının temel alınmasıyla bağlantısı olduğunu söyleyebiliriz.

Oyun çalışmaları sırasında, doğaçlama alıştırmaları uygulayan ve oyuncularını bu konuda özgür bırakan ilk tiyatro yönetmenlerinden biri, V. E. Meyerhold'dur. 1912'de yazdığı bir yazıda, oyuncunun, çağının dışında kalan oyunları oynamaktan sıkıldığını, artık yalnızca oynamak değil, aynı zamanda da kendine göre yaratmak istediğini belirtiyor ve diyor ki: 'Ve sonunda doğaçlama tiyatrosunun yeniden doğuşuna tanık olacağız.'

Daha sonraları, başka bir yaklaşımla, doğaçlamanın Bertolt Brecht tarafından da uygulandığını görüyoruz. B. Brecht, temel

ilkelerinden olan; göstermek(demonstration), duygusallıktan uzaklaşmak ve karakterin eleştirilmesini, oyuncularıyla birlikte doğaçlamalar yaparak somutlaştırmıştır.

Oyuncu-yazar-dramaturg ilişkisi içinde oyun üretme şansını, prova döneminde eklemeler, çıkarmalar yaparak değerlendirmiştir.

Daha sonraları bir 'okul' haline gelen B. Brecht'in epik tiyatrosu da biçimine özgü doğaçlama alıştırmaları kullanmıştır. (Bunlardan en ünlüsü, teorisinin simgesi haline gelen 'sokak sahnesi'dir.)

DeneySEL tiyatronun öncülerinden olan, Amerika'da, 1947'de Judith Malina ve Julian Beck tarafından kurulan ve 'grup doğaçlamaları' ile ün kazanan "Living Theatre", oyunlarını doğaçlamalarla, özgürce, 'fiziksel tiyatro' anlayışı içinde sundular.

Bu dönemin bir başka önemli tiyatro adamı da, 1959 yılında, Polonya'da "Theatre Laboratory"i kuran Jerzy Grotowski'dir. Peter Brook'un dediği gibi; oyuncu doğasını, Stanislavski'den sonra irdeleyen ilk kişi olmuştur. J. Grotowski, yoğun bir çalışma içinde, tümü gövde ve doğaçlama alıştırmalarıyla yürütülen, gövdesel anlatıma yönelik bir oyunculuk 'okul'u oluşturdu. Daha sonra, aynı 'okul'dan yetişen E. Barba, halen Danimarka'daki I. S. T. A. 'da çalışmalarını sürdürmektedir.

Görüldüğü gibi, başka birinin yazdığı bir metne bağlı olmamak; kendi tiyatro anlatımının, dünya görüşünün bir başkası tarafından yazılmış bir oyunla aktarılamayacağını düşünmek, çağı yakalamak hatta ilerisine geçebilmek gerekliliği, Tiyatro'yu doğaçlamamanın kullanıldığı bir alan haline getirmiştir. Buna koşut olarak, doğaçlama, kaçınılmaz bir biçimde tiyatro eğitiminde yer almaya başlamıştır.

Doğaçlamamanın, oyuncu eğitiminde yer alması düşüncesine-oyuncuya özgürlük tanımayan, kısıtlayıcı bir anlayış içinde de olsa-ilk kez Stanislavski'nin alıştırmalarında karşılaşırız. Ona göre, oyuncu; 'yoğunlaşma, imgelem gücünü geliştirme, anında oluşan değişik durumlara uyum yetisini artırma' çalışmalarını doğaçlamayla yapabiliirdi. Daha sonraları, Stanislavski' okul'u olan 'method'oyunculuk yöntemiyle eğitim veren kişiler (Lee Strasberg, Uta Hagen vd.), doğaçlamayı ele alarak daha çağdaş bir yaklaşımla eğitimde kullanmışlardır. Ancak, bu yöntemin yaygınlaşması, doğaçlamayı tüm aşamaları ve çeşitlilikleriyle araştırarak uygulayan ve sistemli bir biçimde kitap haline getiren, V. Spolin ile gerçekleşebilmiştir.

Hiç bir'okul'a ya da bir metoda bağlı olmadan çalışan bir başka tiyatro adamı, Keith Johnstone'dur. İngiltere'de RADA'da eğitimlik yapmış, yalnızca eğitim içinde kalmayarak,

profesyonel tiyatronun içinde de hem oyuncuların gelişmesi hem de oyunların irdelenmesi için doğaçlama çalışmaları yürütmüştür. Doğaçlamalarında, 'statu' kavramı(Master-servant ilişkisi bağlamında), kendiliğinden anlık yaratım(spontaneity) ve maske kullanımı önemli yer tutar.

1960 sonrasında, doğaçlamanın oyun yazımında da kullanıldığını görüyoruz. İngiltere'de Mike Leigh bu yöntemle, 1965 yılından bu yana tiyatro oyunları ve film senaryoları oluşturmaktadır. İtalya'da ise, hala oyun yazan ve oynayan, Dario Fo çağdaş bir doğaçlama oyuncusudur. Kendisinin ve karısı Franca Rame'nin oynadıkları tek kişilik ya da iki kişilik oyunlarında temel yapı olmasına karşın, gösteri sırasında, tamamen özgürce, hem söz hem de eylemleri doğaçlarlar.

Doğaçlamanın, öykü ve romanların uyarlanarak, sahnelenmesi için de bir yöntem olarak kullanıldığını görüyoruz. Klasik bir anlayışta çalışan oyuncuların bulunduğu, 'Royal Shakespeare Company'nin oyuncularına ilk kez, C. Dickens'in Nicholas Nickleby'i romanının uyarlamasını, yönetmen Trevor Nun, David Edgar ile birlikte doğaçlamalarla desteklenerek yapılacağını söylediğinde, oyuncuların yaklaşımları ve tepkileri çok olumsuz da olsa, 1980 yılında gerçekleştirilen, sekiz buçuk saat süren bu oyun büyük başarı kazandı

Tüm bu sıralamaya çalıştığım alanlarda, kimi zaman kuşkuyla bakılsa da, doğaçlama tiyatronun içinde en etkin bir yöntem olarak yerini almıştır.

Çağdaş anlamıyla düşündüğümüzde, doğaçlama; anında yaratma ve yeniden yaratma olarak iki yoldan geliştirilir. Gerçekte her ikisi de, birbiriyle içiçedir. Biri, öteki olmadan varolmaz.

anında yaratma

Belirlenen kim/ne/nerde/ne zaman gibi asal soruların yanıtları verilir. Bu belirlemeler dışındaki gelişmeler, oyuncunun ya da oyuncuların o anki uyumlarına, birbirleriyle ya da seyirci ile olan iletişimlerine göre yönlendirilerek, bir 'oyun' yaratılır.

yeniden yaratma

Doğaçlama devingendir ve yaratının varolduğu her yerde olduğu gibi, onun alanları da sonsuzdur. Oyuncu, sahnede yarattığı her anı daha sonra sorgulamak isteyecek ve belki de yetersiz anlarla karşı karşıya kalacak, yeniden oynayarak biraz daha geliştirmek, yetkinliğe ulaşmak için sonsuz bir çabaya girecektir.

Doğaçlama çalışmasında da, anında yaratma sürecini geçmiş olan bir alıştırmaya; yeniden düşünülerek, değişimlere, ekleme ve çıkarmalara gidilebileceği konuşulup, saptanarak 'yeniden yaratma' sürecine sokulur. Bu süreç, anında yaratımı da içine alır. İlk aşamada, anında yaratma ile temel oluşturulduktan sonra, yeniden yaratma sırasında oyuncu doğallıkla, o an bir çok şeyin yerine başka şeyler koyarken, anında yaratma eyleminde de bulunacaktır. Böylelikle bu iki sürecin hep içiçe, birbiri ardısıra gelen, sonsuza kadar devingen bir yapı içinde olduğunu söyleyebiliriz. Ancak çalışmaların daha sağlıklı yürütülebilmesi için, başlangıç noktası, amaç, gereklilik ve hedef-belki de bir son- belirlenmesi uygun olur. Bu nedenle, doğaçlamanın devingenliği sonsuz olsa da, oyuncu çalışmayı bir çerçeveye oturtabilir. Bu ona, hangi yoldan hedefe ulaşabileceğini gösterir. Yolun sonundaki hedefin değişkenliği bilinmeli ama yine de, ulaşması düşünülen bir nokta saptanmalıdır. Önemli olan, oyuncunun, doğaçlama içinde kaybolmaması, oyununu, hep kendisinin yönlendirebileceği bir tutarlılık içinde sürdürmesidir. Oyun konusunda olduğu gibi, burda da her şeyin ayırımında olmak gereklidir. Çocuk oynarken, kendini tümüyle o ana verir, ancak hep, oyun oynadığının bilincindedir.

Doğaçlama; İnsan davranışlarını, bunları oluşturan insanın iç dünyasını, duygularını, dürtülerini, bilinçli ve bilinç-dışı düşünce ve eylemlerini öğrenmek, algılamak ve denemek için oyuncuya alıştırmaya olanakları sunar.

Bu araştırma-uygulama çalışmasını, oyuncu kendisiyle başbaşa kaldığı anlarda da yapabilir, ama daha çok gurup eylemi olarak gerçekleştirir. Bu ortak çalışma, oyuncuların aralarında oyun alanında ve dışında dayanışmayı, yardımlaşmayı, paylaşmayı öğrenmeyi sağlar.

İnsanı yalnızca kendisini değil, aynı zaman içinde bulunduğu dünyayı, gözlemlerine dayanarak araştırma alışkanlığını edindirir. Bu deneyini, öteki oyuncularla birlikte üretimi sırasındaki alışverişinde uygularken, bilgisini artırır.

Oyuncunun, tiyatro eğitiminin tümünde gereksinim duyduğu, düşünme gücü, doğaçlamada da önemli yer tutar. Doğaçlama sırasında, gerçekte çoğu oyuncuda bulunan düşler dünyası, kullanılmaya alanı bulur. Beyin engellemelerden uzak, özgürce, ürettiklerini gövde ve dil yoluyla doğaçlamaya sunar. Düşlem gücünün varolduğunun ayırdına varan oyuncu ona güvenmeye, onu kullanmaya yönelir.

Bir yazarın oluşturduğu oyunun bağlayıcılığından kurtulan oyuncu, oyun alanında 'herşey olasıdır' düşüncesi ve

uygulamasıyla karşılaşır, bunu başardığı için önce şaşırır, sonra ise bunun tadını çıkarmaya başlar. Bu güven ve özgürlük içinde, üretme alışkanlığı edinen oyuncu, yazılı olan oyunların yapısına, konusuna, karakterlerine başka bir gözle de bakılabileceğini öğrenir.

Yazılı bir oyunun içindeki karakterlerin irdelenmesinde, oyuncu, bir başkası olarak devinimde bulunmakta, konuşmakta güçlük çeker. Doğaçlamada ise, gövdesini nasıl kullanacağını düşünmeden, kendine en yakın biçimde özgürce devinir. Önce kendi deviniminde akıcı olan oyuncu, kendinden yola çıkarak, oyun kişilerini de aynı akıcılıkta oluşturabilir.

Oyuncu, oyun alanında oluşan herşeyi çok iyi izlemek ve dinlemek zorundadır. Bunu yaparken de, yerinde tepkilerde bulunmalıdır. Doğaçlamada, oyun metninin güvencesi olmadığından, oyuncu, her türlü gelişmeye karşı tetiktedir, dolayısıyla, çok yoğun biçimde dikkat kesilmiştir.

V. Spolin'e göre, ancak böyle yapılırsa, her kişi aynı oyunu oynar.

Aynı 'oyun'larda olduğu gibi, doğaçlama çalışmalarında da kişiler çekingen, korkan, göstermekten kaçınan yapılarının ayırdına varırlar. Oyuncuya zararlı olacak bu tür tavırların yok edilmesi, oyunlarla yapılabildiği gibi, kimi doğaçlama alıştırmalarıyla da gerçekleştirilebilir. Özellikle çalışmaların başlangıç aşamasında, bu olguyla ilk kez karşı karşıya kalındığında rastlanacak olan, bu güvensizlik duygusu, öncül çalışma olan 'oyun'larla kırılabilir, kişilerdeki güvensizliklerin oranına göre-hele söz üretmekle karşılaşıldığında-yine ortaya çıkabilir. Bu, oyuncunun hiç bilmediğini sandığı bir dünyanın içine girdiğinde, kendisiyle yüz yüze kalabileceği içindir.

Yazılı bir metnin oyuncular tarafından yorumlanmasında, metne yaslanarak kolay yoldan yapay ve alışılmış hareket biçimine yönelmesi tehlikesi vardır. P. Brook'a göre, 'Cansız Tiyatro'dan kurtulabilmek için en uygun yöntem doğaçlamadır. Doğaçlama, oyuncunun tek boyutlu klişelerden uzak, yazılı ya da yazılmamış oyunları ve kişilerini araştırmaya, keşfetmeye, onları yeniden yaratmaya yönelme sürecidir.

Çeşitli doğaçlama alıştırmaları

Gözden Göze

Oyunculardan biri, durumun ne olduğunu, bunun nerde, ne zaman ve kendisinin bu ortamda kim olduğunu belirler ve oynamaya başlar. Biri dışında, diğer oyuncular, çalışma odasının dışında beklerler. Oyun alanında uygulananı izleyen odadaki ikinci oyuncu, daha sonra dışarıdan çağrılan ötekine birinci oyuncunun doğaçlamasının aynısını oynamaya çalışır. (Bir başka uygulaması da, aynısını oynadıktan sonra kendinden de bir şey katarak bitirmesidir.) Bu böyle, gözden göze zincirleme olarak sürdürülür. En son kişi ile ilk uygulayan kişi, doğaçlamanın sonunda, bir bölmeyle ayrılmış oyun alanının iki yanında aynı sahneyi aynı anda oynarlar.

Oyuncular, oynanan sahneyi iyi algılayıp, 'taklit etmek' yerine, kendisi ilk kez yapıyormuş gibi, yeniden yaratmalıdırlar. Böylece, kişilerin yorumlamadaki, uygulamadaki bireysel ayrılıkları ortaya çıkartılmış olacaktır. Oyuncular kesinlikle, algılamadıkları durumları, 'benden önceki şöyle bir şey yapmıştı, ben de ona benzer birşeyler yapayım' anlayışında gerçekleştirmemelidirler. Oynadıkları oyunun, ilk örnekteki gibi, kendine özgü bütünlüğü olmalıdır.

Çok değişik bir sonuçla bitmesinden dolayı, eğlenceli olan bu doğaçlama-oyun, gözlem yapma bunu kendine göre uygulama ve bellek gücü gereksiniminin ayırımına varılması açısından önemlidir.

Oyun alanına giriş ve çıkış

Bir oyuncu, oyun alanına adımını ilk attığı andan başlayarak çıkana dek, seyirci ve öteki oyuncularla hiç tükenmeyen, sürekli olarak yenilenen, -gerektiği ölçüde ve anlamda-iletişim içinde olmalıdır. Ancak bu doğrultuda çalıştığı sürece, gövdesiyle sahneye girerken ve çıkarken izlenebilen bir hacim içinde varolur.

Oyunculardan biri, bir kapıdan ya da bir aralıktan oyun alanına girer. Girdiği andaki bir kaç saniye içinde, kim olduğunu-hatta kaç yaşında olduğunu-, nereden geldiğini, niye ve ne oldu da o hacime girdiğini, o hacimin neresi olduğunu bize yansıtmalıdır.

Bu alıştırmayı, oyuncuların düzeyine göre, bazı kolaylıklar getirerek uygulanabilir. Örneğin, önce yalnızca kim olduğunu ya da yanıtlardan başka herhangi birini seçmesi istenebilir. Süre olarak bir kaç saniyeyi aşan bir uzunlukta doğaçlanması da kolaylık getirebilir. Ancak, oyuncu 'tüm soruların yanıtlarını

kesinlikle vermeliyim' kaygısında olmamalıdır. Çoğu durumlar öylesine karmaşıktır ki, tümüyle anlatabilmek olası değildir. Burda oyuncunun, önemle sağlaması gereken şey, çok boyutlu gövdesinin hacminin, o oyun alanı hacmi içerisinde yer kapladığı andaki anlamlı bütünlüğünü oluşturmaktır.

Sen de katıl

Oyunculardan biri, kim, nerde, ne zaman ve durumun ne olduğuna karar verir ve oyun alanında doğaçlamaya başlar. Öteki oyuncular sırayla ya da 'anlayan oyuncu girsin' ilkesi içerisinde doğaçlamaya katılırlar. Katılan her oyuncu bir öncekine uyum sağlamalı ve yönlendirmede etkin olmalıdır. Kendisinden öncekilerin oluşturduğu yapıyı bozucu eklemekten kaçınmalı, tek düzeliğe düşmemelidir. Kendisinden sonra gelen kişilerin yarattığı şeylere hazır olmalı, değişimlere karşı esnek olmalıdır.

Oyunun gelişimine, oyun alanının hacmine göre, eğitmen, doğaçlamaya katılanların sayısını dondurabilir. Eğer bu sayı doğaçlama başlamadan belirlenmiş ise, son katılan oyunu sonuçlandırmak üzere daha etkin olmalıdır. Belirlenmemiş ise, kendi akışkanlığı içerisinde, anlamlı bir biçimde sonuçlanması beklenebilir.

Bu doğaçlama, aynı biçimi ile atölye çalışmasıyla oluşturulacak maskelerle de oynanabilir. O tür bir anlayış içinde uygulandığında, oyuncular bilinçli bir karar vermeksizin gövdesel anlatım yolları araştırırlar.

Sözün de katılmasıyla güçleşen bu doğaçlama, oyuncunun düşünme gücünü, anında uyum sağlama çabukluğunu geliştirecek ona oynadığı kişi ve kendisiyle sahnede karşı karşıya kaldığı anını yaşatacaktır. Ancak daha deneyimli oyuncuların, bu çalışmadan daha fazla yarar sağlamaları ve daha tat almaları gözardı edilmemelidir.

Bir cümle

Oyuncular, sayılarına uygun oranlarda birimlere ayrılırlar. Her birime -yine onlarla birlikte çalışarak- bir cümle verilir. Bu belirlenen cümle, doğaçlamayı başlatan ya da bitiren olabildiği gibi, doğaçlamanın içinde de yer alabilir.

Seçilecek cümlelerin, -oyun içinde ve başlangıcında kullanılacak ise- oyunu çatışmaya ya da çözüm gerektiren bir duruma yönlendirmesine özen gösterilmelidir. Eğer cümle, oyun sonuna gelecek ise, doğaçlama süresinde, o cümlelerin anlamına ulaştıracak gelişmeyi, tutarlı bir biçimde sürdürmek gereği doğar.

Beş Kişi Beş Duygu

Kişiler ve duyguları, düşünceleri, sözcüklerle ya da sınıflandırmalarla belirtilemezler ve tanımlanamazlar. Bir çok kişinin aynı zamanda, başka bir durumda, başka bir yerde ve başka kişilerle değişik bir kişiliğe bürünebildiklerini biliyoruz. Aynı şekilde bir duygu, ötekileriyle-kimi kez yan yana, kimi kez de karşısında-içiçedir.

Ancak yine de, oyun kişilerini irdelemek ve yorumlayabilmek için, bize kolaylık sağlaması açısından, bazı 'kişi ve duygu' tanımları yapabiliriz. Bu başlama noktasından yola çıkarak, oyun kişilerinin araştırmasını genişletebiliriz.

Bu doğaçlama çalışması, 'anında yaratma'süreci öncesinde, yazılı olarak yapılması düşünülen bir incelemeyi gerektirir. İlk. bir çok benzerlerinin arasından özenle, adı konan beş ana kişi ve beş duygu saptanır. Alıştırmaya bu noktadan yaklaşıldığında, uygulanması gereken şey: bu beş ana kişinin, beş ayrı duyguyu, kendi gövdelerinde nasıl ayrı devinim biçimleriyle aktarabileceklerini göstermeye çalışmalarıdır. Bir başka yaklaşım da, her kişiye ayrı ayrı beşer duygu belirlemektir. Böyle çalışıldığında toplam yirmi beş duygunun araştırılması sağlanır.

Öteki alıştırmalarda olduğu gibi bunda da, aynı temele oturtulmuş ama birbirinden ayrı düzeylerde değişken uygulamalar yapılabilir. Önerilen öncül çalışma; oyuncunun tasarlamış olduğu durum içinde, kişilerin duygularının en çok onbeş saniye içinde algılanmasını sağlamak için oynaması, daha sonra sırayla ötekilerini uygulamasıdır.

Bir kavram

Kavramlar; içerdikleri anlam, çelişkiler, değişkenlikler ve tüm bunların insan düşüncesini biçimleyen olgular olmaları nedeniyle önemlidirler. 'İnsan'ı anlamak, anladığını paylaşarak aktarmak, böylece kendini de daha fazla tanıyarak, geliştirmek için çaba gösteren oyuncunun, kavramları doğaçlama konusu yapması, ona tat verecek çalışmalardan biridir.

Bu çalışma, değişik biçimlerde uygulanabilir:

a-Bir oyuncudan bir kavramı, (özgürlük, su, çiçek, sevgi, ateş vs) algıladığı, onda yarattığı imge olarak-öncelikle gövdesinde gerekirse sözle-yansıması istenir. Bireylerin tek tek yapacağı bu çalışmada, kavramların içerdiği zenginlikten yararlanarak, gövdenin ritminin, ağırlığının, hacminin ortaya çıkartılması amaçlanır. Aynı zamanda oyuncu, gövdesinin devinim özellikleri ile kavramın özellikleri arasında benzerlikler bularak bunu gösterir.

(Suyun akışkanlığı, temiz ve berraklığı, sevginin yumuşaklığı, hafifliği, ateşin dokunulmazlığı, söndürülebilirliği, büyüğü vb.)

b-Bir kavramı, oyuncular-içinde söz de olabilecek-doğaçlamalarla bir oyun haline getirirler. Bu çalışma, uzun sürecek ön alıştırımlar, anında yaratmadan sonra, yeniden yaratma sürecinin de bir düzen içersinde uygulanmasıyla oluşabilir.

Oyuncunun Gövdesi

Oyuncular, bir oyun kişisini belirleyecek en önemli etmenlerden birinin, oyuncunun gövdesinin devinimiyle oluşturacağı gövdesel anlatımı olduğunu bilirler. Ancak sözün de olduğu bir oyunda, oyuncu sözlerle ve onlara bağlı olan durum ve ilişkilerle oyun kişisini yorumlama yoğunluğuna girer.

'Sözle'kaçınılmaz savaşıma giren oyuncu, sözün, gövdenin bir anlatım parçası olduğunu unutabilir. Bu süreç içerisinde, bilinçsiz olarak'gövdenin, sözle bütünleşmiş bir öge olduğu'gerekliliğine önem vermekten uzak kalır. Yaşamda çoğu davranış ve duyguların doğal olarak uyum içinde olmalarına karşın, oyun kişisini yorumlama sürecinde gövdenin bu uyumunun bile kaybolduğu gözlenebilir. Gövdenin, belki de göze çarpmayacak kadar ufak bir bölümünde oluşan bu uyumsuzluğun nerde, nasıl ve niye olduğunun ayırımına varılması oyuncu için de seyirci için de güçtür. Böylelikle, oyun kişisinin yansıtılmasıyla izleyenin onu algılaması arasında bir eksiklik oluşabilir. Bunun nedenleri, özenle araştırdığımızda gövdenin bir ya da birden fazla bölümünün, birbirleriyle içiçe geçmiş, birbirini destekleyen bir bütünlük içinde olmadığını görürüz. Örneğin oyuncu, oyun kişisini, belki omurgasında, başında ve kollarında yarattığı anlatım ile oluşturabilmiş, bunu konuşmasıyla da destekleyebilmiştir. Ancak ayaklarında, bacaklarında, kalçasında, buna bağlı olan yürüyüşünde biçim, zamanlama, ağırlık, ritim olarak gövdesinin diğer bölümlerini destekleyememiş, bunlar arasında kopma yaratmıştır. (Söz konusu uyumsuzluğu oluşturan öğelerin bileşimleri farklı da olabilir.)

Gövdenin değişik bölümlerini, kendi başına bir anlatıma ulaştırması için bir perde kullanılır. Bu, yukarıdan aşağıya inerek oyun alanında, yalnızca ayakların, bacakların ya da kalçanın kolları da içine alarak gövdenin tamamını göstermeyecek biçimde asılı bırakılır. Bölüm bölüm perde aşamalı olarak kaldırılabilir. Bunun tam karşıtı olarak, perdenin aşağıdan yukarıya doğru kaldırılmasıyla, başka bir bölge ortaya çıkartılarak da uygulanabilir. Böylece, yine aşamalı olarak, önce yalnızca

ayaklar, daha sonra bacaklar, kalça, üst gövde, kollar kapatılarak en son başın kaldığı biçimde, aşağıda açıklanan doğaçlama yapılabilir. Başka bir uygulama biçimi de, yalnızca kolların ya da yalnızca ellerin, bir panonun yanlarından-ya da üstünden-belki de bir bezin yarığından dışarıya çıkartılarak yapılanıdır. Ve son olarak doğaçlamamanın tümünün, oyuncuların sırtları izleyenlere dönük olarak oynanması denenebilir. Böylece, uygulamada pek önemsenmeyen bir anlayış olan, gövdemizin arkasıyla yarattığımız anlatım da araştırılabilir.

Bu çalışmaya ilk başladığında, söz kullanmaksızın gövdenin yalnızca bir bölümünü gördüğümüz oyuncu, bize kim, nerde, ne zaman, ne sorularından yalnızca birini verebilmek için doğaçlamaya başlar. Birden fazlasının, hatta tamamının verilebilmesi deneyim kazandıkça, yeniden yaratmalara geçildikçe daha kolaylaşacaktır. Bununla birlikte, yalnızca bir yanıtı gerçekleştirmenin yalın olduğu kadar güç olduğu da bilinmelidir. Bazı durumlarda birden daha çok yanıt yansıtılabilmek, kolaylık bile sağlayabilir. Oysa kim olduğunu vermeden, yalnızca ne zaman olduğunu vermeye çabalamak, düş gücü ve bunu uygulayabilecek gövdesel yetkinlik ister.

Daha sonra ikili, üçlü ve söz de kullanabilecek doğaçlamalara gidilir. Ayrıca, oyunlardan alınan bazı sahnelerin bu biçimde oynanması, gözden kaçan uyumsuzlukların ayırdına varmamızı da sağlar.

Bu doğaçlama çalışmasının tümünde, kendini gövdesinin yalnızca bir bölümüyle anlatmak zorunda kalan oyuncu, izleyiciyle iletişim kurmakta güçlük çektiği duygusuna kapılır, kendini yetersiz hisseder ve gereğinden fazla devinmeye başlar.

Hayvan Çalışmaları

Hayvanlar, doğal ortam içinde, sosyal çevrenin etkisiyle değişimlere uğramak tehlikesinden olabildiğince uzak, herbiri kendi cinsi ve özelliklerinde devinim içindedirler. Gövdelerini özgürce, rahat, yumuşak, akıcı kullanma yetilerini kaybetmezler. Gelişebilen beyniyle diğer hayvanlardan farklılaşmış olan 'çıplak maymun' da öyledir aslında. Ancak onun gövdesine, gelişmiş beyniyle yarattığı yapay dünya engel oluşturmaya başlamıştır. Sürekli devinim içinde olması gerekliliğine göre yaratılmış olan gövdesi, durduğunda bozulmaya başlar ve beyinsel işlevleri de bu nedenle değişime uğrayabilir. Gövdesini yanlış kullanmak* yukarıda açıkladığım nedenlere de bağlı olarak, yalnızca 'çıplak maymun'a özgürdür diyebiliriz. Bir sakatlık ya da bir ameliyat geçirmediği durumda hiç bir hayvan, devinim özelliklerini

*'Kullanmak' sözcüğü işte ancak yanlış yapılan bir devinim içinde karşımıza çıkıyor.

kaybetmez. Beli ağrıyan, boynu ya da sırtı kas gerginliğine uğrayan -bize söylemediklerini düşünsek bile-bir hayvanın varolduğunu sanmıyorum.

Hayvan gövdeleri ve devinimleri böylece insanı yeniden gövdesinin sınırlarını tanımada önemli yer tutar. Ayrıca hayvan türlerinin çeşitliliği, herbirinin birbirinde ayrı özellikler göstererek devinmesi oyuncuya bol malzeme oluşturur. Bu denli değişik devinen gövdeleri ve bunu gövdemizle karşılaştırarak, kendi devinim olanaklarımızı genişletebiliriz.

Bu çalışmalar çağımızda bir çok yönetmen ve eğitimci tarafından okullarda ve tiyatrolarda uygulanmıştır. İlk kez Rusya'da Stanislavski 'okul'unda benimsenmiş, daha sonra öğrencilerinden Madame Maria Ouspenskaya tarafından Avrupa'ya ve Amerika'ya ulaştırılmış, yine onun da öğrencisi olan Lee Strasberg tarafından yaygınlaştırılmıştır. Aynı yıllar içinde B. Brecht de, alıştırma içinde hayvanlarla anlatım olanaklarına yer vermiştir. Daha sonraları, gövde kullanımını kendine özgü anlatım biçimiyle önemli olduğu, J. Grotowski yönteminde de hayvan gövdesinin esnekliği, gevşekliği ve akıcılığının oyuncu için geliştirici olduğu belirtilmiş ve doğaçlamalar önerilmiştir.

Hayvanların incelenmesiyle yapılacak doğaçlamalar, gövdemizin sınırlarını geliştirmekte yararlı olmasının yanı sıra, oyun kişilerini yorumlamada da bize yol gösterebilir.

Çoğu zaman, kimi insanları ve davranışlarını tanımlamada sık sık kullandığımız hayvan adları vardır (yılan gibi, tilki gibi, aslan gibi vs). Devinimlerindeki ritim, biçim, ağırlık gibi özelliklerin tümü o hayvanla o kişi arasında aynılık göstermektedir. Kimi hayvanlara karakter özellikleri yakıştırmamız da ilginçtir. (köpek sevecen, kedi başına buyruk, tilki kurnaz gibi) Bu hayvanların, neden öyle bir duygu verdiklerini incelersek, bu duyguyu veren insanların da, aynı devinim içinde olduklarını görürüz.

Bu çalışmaya, önce hayvanları gözlem yoluyla tanımaya, bellek yoluyla imgeyi tamamlayarak, gerçeğe en yakını bulmakla başlarız. Hayvanların bir bölümünü bulabileceğimiz hayvanat bahçeleri-her ne kadar gözlem yapmak için uygun gözükse de, kafesler, engeller içerisinde yaşayan hayvanların da değişimleri nedeniyle- bizi yanıltmaktadır. Onlar da insan gibi, doğal ortamlarından koparıldıklarından, gerek gövdesel davranışları (ritim, ağırlık), gerekse kimi karakterlerle yakınlık kurulabilecek özellikleri değişime uğramaktadır. Bu etken göz önünde tutulup, bellekteki imgeye de başvurarak, gözlem ve bellek bilgisi birleştirilmelidir.

Bu konuda yapılması olası çalışmaları şöyle gruplayabiliriz:

1/Toplu olarak aynı cins hayvanı ya da çok farklı cinslerdeki hayvanları, bir ortamda kendilerine özgü ilişkilerinde görebiliriz.

2/Toplu olarak, hiç bir devinime gitmeden, -hangi hayvan seçilmişse- o hayvanın yaşadığı çevresine; içinde var olan canlılara, nesnelere ve doğanın bütününe nasıl baktığını, gözlerimizi kapayarak düşleyebiliriz. Eğer düşleyen oyuncu, o hayvan olarak devinime de başlamak isterse, kendini kısıtlamamalıdır.

3/Tek kişi ya da iki-ikiden daha çok kişilerle 'hayvanca' konusu olan doğaçlamalara gidebiliriz. Bunlar da, aşağıda olduğu gibi bölümlenebilir.

a-Hep hayvan olarak sürdürerek

b-Doğaçlamanın başında ya da sonunda insandan> hayvana, ya da hayvandan> insana değişim göstererek.

c-İnsana yaklaşan bir konuşmayla, iletişimi hayvansal seslerle oluşturmaya çalışarak.

d-(c)şikkinin bir üst aşaması olarak düşünebileceğimiz bu biçimde, gövdenin 'ritmi-ağırlığı-hacmi' hayvanınki gibi tutulur, ama oyuncu, insan gibi iki ayağının üzerinde dolaşarak, konuşabilen bir hayvanı canlandırır.

Oyuncudan bu doğaçlamalar için istenenler şöyle sıralanabilir:

1-Saptadığı süre içinde bize, canlandıracağı hayvanın, değişik durumlara tepkisini, beslenme, sevişme, oynama gibi eylemlerini kullanarak, tüm boyutlarıyla sunmalıdır.

2-Düş gücünü ve bilgisini kullanarak, hayvanın neler düşünebileceğini, çevresine ve orada olup bitenlere nasıl bakabileceğini-hayvan dünyası gerçeğine uymasa bile-, bize yansıtmalıdır. Düşünen ve duyarlı bir hayvan göstermelidir.

3-Hayvanı fiziksel özellikleriyle göstermekten daha çok, devinim özellikleriyle canlandırmalıdır.

4-İnsanın, fiziksel yetersizliğinden kaynaklanan zorlukların doğaçlamaya engeller oluşturup, devinimi bozmaması için, dört ayaklı ya da yerde sürünen bir hayvanı, dört ayak üzerinde ya da sürünürken canlandırmaya koşullanmadan, iki ayağının üzerinde de gövdesini kullanarak oynayabilir.

5-Ses kullanımına önem vermelidir.

6-Hayvanların, nesnelere dokunma ve onları kullanmadaki, insanlarla olan ayrımlarını duyumsamalıdır.

7-Cinsiyetle ya da ayrı cinsleriyle olan iletişiminin nasıl olduğunu göstermelidir.

8-Canlandırdığı hayvanın hacmi, oyuncudan çok ayrı olabilir. Onun hacmine girmeye ve değişik hacimlerde nasıl devinim değişiklikleri olabileceğini duyumsamaya çalışmalıdır.

Hayvan çalışmaları, gövdenin eğitimine, davranışların incelenmesine, oyun kişilerinin irdelenmesine yardımcı olur. Ayrıca, oyuncunun gözlem ve bunu uygulama, paylaşma, yaratma, düşünme ve yoğunlaşma gereksinimine destek olur.

Müzik düşleri

İnsanın tarihi kadar eski bir dönemden bu yana müzik; ritmi ile, ezgisi ile ve insan gövdesine verdiği duyumla, tiyatronun içinde yer almış, kimi zaman 'kendisi' olmuştur.

Tiyatronun bir çok alanında, müziğin; değişken, üretken, sonsuz olma özelliklerinden yararlanılmıştır. Gerçekte, her müzik yapıtı bir oyundur da: adı, konusu, başı-sonu, çatışması, dorukları, dinginlikleri ve yazarı, oynayanları, izleyicisi vardır. Belki de önemli bir ayrılığı, çoğu kez görselliği, müziği dinleyen kişinin kendi düşün dünyasında, bütünüyle kendine göre oluşturmasıdır. Bu nedendir ki, her müzik yapıtının, insan sayısı kadar anlamı vardır.

Bu doğaçlama çalışmasına, müziğin böyle bir özgürlük tanıması temel oluşturuyor diyebiliriz. Bu özgürlüğün, oyuncu eğitiminde kullanılacak bir doğaçlamaya getirdiği en önemli özelliğin başında, kişilerin tek tek özgün bir yapı içinde olan düşlerini yaşarlarken, bunları, gövdeleriyle sunabilmelerinin araştırmasını yapmaları olduğu söylenebilir.

Bir başka nokta da, oyuncunun, gelişmiş-'makina'laşarak sıradan davranan değil; özgün olan-insan olduğunu varsayarsak, günlük olağanlıklar karşısında düşünmeyen, düşünmeyen, yaratmayan ve eylemde bulunmayan insanlardan, ayrı bir yapı geliştirmesinin önemli olduğudur.

Tüm oyunların ve doğaçlamaların, bu hedefe yönelik çalışmalar olduğunu daha önce belirtmiştim. Müzikle oluşturulan bu çalışmanın, ötekilerine oranla daha soyut olduğunu söyleyebiliriz. Bu nedendir ki, oyuncular düşlerini, gövdeleriyle somutlaştırma süreçlerinin sınırlarını zorlayıcı olduğunu görürler. Bunu, kısa zamanda aştiklarında da yaratıcı olan 'kendileri'ne güvenleri artar. Bir alıştırma olarak düşünülen Müzik düşleri işte bu nedenle, bunu bir çok kişiyle paylaşabilme isteğiyle seyirciye sunuldu

Bu dođaçlama alıştıması, oyuncuların, en rahat düş kurabilecekleri yerde ve konumda, gözleri kapalı olarak, özenle seçilen bir müzik yapıtını dinlemeleriyle başlar. Müziğin bize çağrıştırdığı duyumla, ilk anlarda düşlediğimiz durumu-içinde yer alan insanları ile-, müziğin gelişimi doğrultusunda sürdürürüz. Bu kimi zaman klasik bir dramatik yapı içinde kimi zamansa uykudaki düşlerde olduğu gibi, kopuk, atlayan, başı sonu belli olmayan bir yapı içinde olabilir. Özellikle böyle bir yapı içinde olması, -güçlüğü ile birlikte-oyuncuya çok çeşitli anlatım olanakları araştırması açısından, üzerinde önemle durulması gereken bir yarar da sağlar. Daha sonra, oyuncular, düşlerini bir öykü anlatır biçimde öteki oyunculara aktarırlar. Bu anlatı sırasında oyuncu, aynı zamanda, düşününü nasıl görselleştireceğini de düşünmeye başlar. Hatta eđer isterse, hemen oynayarak, deneyerek bunu gerçekleştirme yoluna gidebilir, bu anında yaratma sürecini, daha sonra çalışarak, yeniden yaratmayla destekleyebilir. Bu çalışmada oyuncu, düşlediği dünyayı paylaşabilmek için, gövdesiyle çok çeşitli devinimler ve oyunculuk biçimleri dener. Düşlendiğinde oynanması olası gözükmeyen durumların aktarılabilmesi karşısında oyuncu gövdesi, 'devinme güveni' kazanır. Ortaya çıkan bu zenginlik, öylesine çeşitlendirilip geliştirilebilir ki, oyuncu düşlerini kendi yazdığı oyun olarak görür ve onlara sıkı sıkıya bağlanır, onlardan caymak istemez. Böylesine içten bir oynama isteği ona, -öteki dođaçlama ve oyunlarda olduğu gibi-oyuncunun gövdesinin aktığı, nasıl devinimde bulunmasının gerektiğini düşünmediği, bütünüyle devingen olduğu anı yaşatır.

Sonuç

Hangi konuda olursa olsun, eğitimin yapıcı olabilmesi için; bilimsel yaklaşım, yöntem tutarlılığı ve alıştırmaları bir program içinde, düzenli bir biçimde sunmak gerekliliği vardır. Özellikle, oyuncu eğitimi gibi, kişinin kendini bir çok konuda geliştirmesi gereken bir uğraşta, bu etmenlerin önemi daha da artar. Bir oyunculuk okulundaki eğitim, o ülkenin genel eğitiminden soyutlanamaz. Bu nedenden ötürü, eğitimde yöntem saptanmasında evrensel ölçüler alınması ne denli gerekiyorsa, okula gelen öğrencinin, çocukluk ve gençlik çağı eğitimi de bir o kadar önemlidir.

Avrupanın bir çok ülkesinde, 1950 yılları arasında gelişen, Eğitimde Tiyatro (Theatre in Education) uygulamalarıyla birlikte 'oyun' ları da yeniden canlandırarak ve yenileyerek, çocukların ve gençlerin eğitim programlarının içine alan eğitimler sayesinde, bir çok insan, yaratıcı ortamda yetiştirme şansı elde etmiştir. Oysa Türkiye'ye baktığımızda hala -belki de artan bir biçimde-, çocuğu yaratıcı ortama, devingen olmaya, açıklığa, kendini tanımaya, araştırmaya, okumaya, oynamaya, özgürce düşündüğünü söylemeye yöneltmek yerine, tabular ve batıl inançlarla dolu, kapalı, güvensiz, çekingen, ezberci, kısıtlı bir ortama itme eğilimi olduğunu açık bir biçimde görebiliriz. Böyle bir ortamda, yaratıcı bir sanatçı yetiştirmenin zorluğunu bir ölçüde eğitimin üstlendiğini söyleyebiliriz. Ayrıca aynı toplum içinde bile, eşit olmayan sosyo-ekonomik koşullar nedeniyle, ayrı eğitim ve beceri kazanan kişilerin yetileri de doğallıkla çok farklı olabiliyor.

Bu tür bir çarpık yapı içinde gelişen ve bir gün birden bire tiyatro ortamına giren bir oyuncunun, bu açılardan baktığımızda, oyun ve doğaçlama çalışmalarını uygulayabileceği ortamda yetişmesinin yararlı olabileceğini düşünüyorum.

İşte bu ortama, Türkiye'deki bir tiyatro oyunculuğu eğitiminin, örneğin İngiltere gibi, çok küçük yaşlardan başlamak üzere tiyatro okulu dışında da böyle bir eğitimle yetişen oyuncuların eğitiminden daha çok gereksinimi vardır.

Bir başka önemli nokta da, öğrencinin eğitiminin eğlence ortamında; kimi zaman eğlenerek kimi zaman da sorumluluğun olağan üstü bir ciddiyetle gerçekleştirerek uygulanmasıdır. Tiyatro anlayışının bir özelliğinin, seyirciyi eğlendirirken düşündürmesi olarak bilinen B. Brecht'in görüşüne göre; eğer bir oyun eğlendirmiyorsa ona tiyatro denemez. Bence de tiyatro eğitiminin 'ciddiye alınmış eğlence ortamında' gerçekleşmesi yararlı olur.

Eğitmen uyguladığı yöntemin ve alıştırmaların, nedenlerini, niçinlerini ve ne zaman, hangi sırayla sunulması gerektiğini bilmeli ve yeri geldiğinde bunları oyuncuya -el yordamıyla değil- bilimsel tabana oturtarak anlatmalıdır. Oyuncunun, dışta görünen kimi

kusurlarını, yüzeysel bir biçimde kısıtlamalar getirerek engellemeler yerine onu istediği gibi devinmeye bırakmalıdır. 'Kambur durma', 'Düzgün otur', 'Gözünü çok açma, fazla kapama da, yere bakma, tavana bakma', 'Parmaklarını gevşek bırak' ya da 'elini kolunu kullanma, öyle yürünmez'* gibi uyarılar oyuncuda gerginlik yaratır. O an için engellendiği devinimi bilinçli olarak yapmasa da, yoğunlaştığı anlarda yine eski davranışına dönecektir. Hem de bu kez, 'acaba yanlış devinim içinde miyim?' diye zaman zaman kendini sorgulayarak. Böylece gövdenin akışkanlığı -biraz varsa bile- bütünüyle yitirilecektir. Ülkemizde son yıllarda, elini kolunu kullanmadan oyun kişisini yorumlamanın dingin- ekonomik oyunculuk olduğu gibi bir anlayış yüzünden, oyunların statik ve ölü bir anlatıma ulaşılmasının, işte bu tür yüzeysel bir yaklaşımdan kaynaklandığını düşünüyorum. Oysa gövde, ulaşmak istediği anlama hangi devinim içinde ulaşabiliyorsa, eylemlerini öyle gerçekleştirmelidir. Bir Çin öyküsüne göre; bir kırkayağa, yürümeye başlarken ilk olarak yetmişsekizinci ayağını öne atacaksın, ardından da ötekilerini sırayla koyarak yürüyeceksin demişler. Kırkayağın ayakları birbirine dolaşmış ve devingenlik kazanamadığından açlıktan ölmüş. Oyuncu, gövdesinin doğal akışkanlığını devinim, oyun, doğaçlama alıştırmalarında tanımaya yönelebilir.

Bu temel çalışmaları gerçekleştirmemiş oyuncuların, profesyonel tiyatro yaşamlarında, sahnede doğal akışkanlıklarını oluşturamadıklarını, oyun kişisinin ve oyunun bütünü'nün yorumlanmasında yaratıcı olmadıklarını görürüz. Bu eksiklikleri, yaratıcılığı oyuncuya bırakan bir yönetmenle karşılaştıklarında daha belirgin bir biçimde ortaya çıkar.

V. Spolin' in de dediği gibi, hiç kimse bir başkasına oyunculuğu öğretmez. Ancak bir takım ip uçları vererek ona yaratı ortamı hazırlar. V. Spolin diyor ki: Herkes oynayabilir ve herkes doğaçlayabilir. Her kim isterse, tiyatro oyuncusu olmayı ya da en azından işe yarar olmayı öğrenebilir. İnsan herşeyi deneme yoluyla öğrenebilir. Bence bu çok olumlu bir yaklaşım. Ancak Spolin' in de savunduğu gibi bu ortam ona sağlanırsa.

Devinim, oyun, doğaçlama konularının hem derslerde hem de bu araştırmada bir arada sunulması gerektiği düşüncesi her üç konunun da araştırmada açıklamaya çalıştığım gibi birbirini tamamlayıcı unsurlar taşımasıdır. Devinim konusu içinde 'Devingenlik duyumu kazanan', 'oyun' içinde paylaşmasını öğrenen, varolan düşünme gücünü, enerjisini tanıyan ve 'doğaçlama' içinde yaratmaya yönelen oyuncu; yazılı ya da henüz yazılmamış bir tiyatro metnini yorumlama çalışmasına hazır duruma gelebilmiştir.

Kaynakça

Devinim

- The Thinking Body Mabel E. Todd, A Dance Horizons Book, 1937
The Use of the Self, F. M. Alexander, Victor Gollancz, 1985
Awareness Through Movement, Feldenkrais, Penguin Books, 1972
The Mastery of Movement, R. Laban, Macdonald and Evans, 1971
Effort R. Laban, F. C. Lawrence, Macdonald and Evans, 1974
Towards a Poor Theatre, J. Grotowski, Eyre Methuen, 1975
Yoga Ernest Wood, Penguin Books, 1959
Structural Fitness J. L. Stirk, Elm Tree Books, 1988
The Actor and His Body L. Pisk, Harrap, 1975
Body Wisdom A. Lessac, Drama Book Publishers, 1978

Oyun

- Introduction to psychology, C. Morgan, McGraw-Hill, 1956
Improvisation for the Theatre, V. Spolin, Northwestern University Press, 1963
Development through Dramarian Way, Longman, 1967
Theatre Games, C. Barker, Methuen, 1977
Oyun ve Būgū, M. And, İş Bankası Yayınları, 1974
Gamesters' Handbook D. Brandes, H. Phillips, Hutchinson Education, 1977

Doğaçlama

- İmprovisation J. Hodgson, E. Richards, University Paperback, 1967
Meyerhold on Theatre, E. Braun, Eyre Methuen, 1969
On Method Acting, E. D. Easty, The House of Collectibles, 1981
Impro. Johnstone, Methuen, 1981
The Revolution in German Theatre 1900-1933 . Patterson, Routledge and Kegan Paul Ltd., 1981
The Nicholas Nickleby Story, L. Rubin, Heinemann, 1981
Oyunculuk Sanatı ve Dekor. Brecht çev. Kamuran Şipal Say, 1982
Brecht on Theatre, J. Willet, Eyre Methuen, 1957
Dünya Tiyatrosu Tarihi, V. Nufku, Ankara Üniversitesi Basımevi, 1972

Özet

Bu arařtırmadaki hedefim, devinim, oyun ve doęalama konularının tiyatro oyunculuęu eęitimindeki yerini saptamaktır. Aynı zamanda da, bu üç temel eęitim yöntemlerinin hem kendi başlarına hem de içie gemiş olarak uygulanabileceklerini açıklamaya alıřtım.

Kısaca diyebiliriz ki, devinim konusu oyuncuda devimduyumu oluştururken, oyunlar ve doęalamalar da onun kendilięinden anlık davranabilmesini, düşünem gücünü, yaratıcılıęını ve kendine güvenini geliřtirmesini saęlar. Aynı zamanda, oyuncunun oyun kiřisi analizi yapabilmesine, bunu yorumlayıp yansıtabilmesine yardımcı olabilecek bu alıřtırmaları eęlence ortamında gerekleřtirir.

Summary

In this dissertation, I attempt to discuss the uses of movement, games and improvisation in theatre acting. I propose also that, those three basic training methods can be practised individually and also interrelatedly.

I attempt to point out briefly that while movement may widen the kinesthetic sense, games and improvisations may develop the actor's spontaneity, imagination, creativeness, sensitiveness, self confidence and may help the actor to understand 'characterization'. It can also enhance his ability to interpret and to project it within an atmosphere of entertainment.