

T.C.
İstanbul Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Sahne Sanatları Anasanat Dalı
Tiyatro Sanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Doğaçlama ve Oyunculuk

Oya Okar
2501071022

Tez Danışmanı
Prof. Suat N. Özturna

İstanbul 2011



TEZ ONAYI

Enstitümüz SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI TİYATRO SANAT Dalında ders dönemindeki Eğitim - Öğretim Programını başarı ile tamamlayan 2501071002 numaralı **OYA OKAR**'ın hazırladığı "DOĞAÇLAMA VE OYUNCULUK" konulu **YÜKSEK LİSANS/ DOKTORA TEZİ** ile ilgili **TEZ SAVUNMA SINAVI**, Lisansüstü Öğretim Yürütme Kurulu'nun 15.Maddesi uyarınca 06.09.2011 SALI günü saat 15.00'de yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin Kabul 'ne' **OYBİRLİĞİ /OYÇOKLULUĞU**yla karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	KAVRATİ(*)	İMZA
PROF.MÜHÜR BAYRAŞA	Kabul	
PROF.GÜZİN GÜREL	Kabul	
PROF.SUAT ÖZTÜRNA	Kabul	
YRD.DOÇ.ASLI YILMAZ DAVUTOĞLU	Kabul	
YRD.DOÇ.ÇİĞDEM KANER	KABUL	

ÖZ

Bu çalışmanın amacı Dünyada kabul görmüş Oyunculuk Metotları ışığında doğaçlamanın oyunculuk eğitimindeki yerini irdelemektir. Doğaçlamanın başlangıcından itibaren, XX. yüzyıl'a kadar olan tarihsel gelişimi izlenmiş, Konstantin S. Stanislavski, Michael Chekhov, Viola Spolin, Keith Johnstone ve Anne Bogart'ın çağdaş çalışmalarının Tiyatro eğitimi veren okullarda uygulanabilirliği ele alınmıştır.

ABSTRACT

This study aims to explore in detail, the importance of the improvisation in actor's training, within the framework of established acting methods. At the beginning, the evolution line of the improvisation is traced from its historical beginning to the XX. Century. Afterwards, the applicability of the contemporary works of Konstantin S. Stanislavski, Michael Chekhov, Viola Spolin, Keith Johnstone and Anne Bogart to the curriculum of the Actor's Training Programs of the Institutes is discussed.

ÖNSÖZ

Bu tez, oyuncunun yaratıcı gücünü artırmak amacıyla doğaçlamanın oyunculuk eğitiminde bir araç olarak kullanılmasını irdelemektedir.

Bu sebeple, doğaçlama'nın doğuşu ve tarihsel gelişimini ele almak bu çalışmanın başlangıç noktası olmuştur.

Bu tezde XX. yüzyıl'daki bilimsel gelişmelerin etkisi ile oyunculuk sanatını metotlaştıran Konstantin S. Stanislavski'nin "Oyunculuk Metodu" temel alınarak, Stanislavski Metodu'nu tamamlayıcı nitelikte olduğu düşünülen, *Michael Chekhov*, *Viola Spolin*, *Keith Johnstone* ve *Anne Bogart*'ın dünyada kabul görmüş Çağdaş Doğaçlama çalışmaları, "Oyunculuk eğitiminde doğaçlama kullanımı" konusunda basılmış kaynakların son derece sınırlı olduğu göz önünde bulundurularak, hem uygulanabilirliği bakımından, hem de bu araştırmadan sonra yapılacak çalışmalara fayda sağlaması düşünülerek seçilmiştir.

İstanbul Üniversitesi'ndeki eğitimim boyunca bana yol gösteren, haklı önerileri ile her zaman yeni bakış açıları kazanmamı sağlayan ve tez danışmanlığımı üstlenen hocam Sayın **Prof. Suat N. Özturana**'ya,

Kendi oyunculuk malzememi keşfetmem ve tanımamda yine büyük rol oynayan hocam Sayın **Prof. Mehmet Birikiye**'ye

Oyunculuk eğitimim boyunca bana kazandırdıkları herşey için hocam Sayın **Yeşim Aliç'a** ve hocam Sayın **Aslı Yılmaz'a**,

Bu çalışma boyunca bana her zaman destek olan **Aileme** ve eşim **Oygun Asyalıoğlu'na** teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ÖZ/ABSTRACT	iii
ÖNSÖZ	iv
İÇİNDEKİLER	v
ÇİZELGELER LİSTESİ	vii
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: DOĞAÇLAMA’NIN DOĞUŞU	
1.1. Doğaçlamanın Kökeni	3
1.2. Doğaçlamanın Gelişimi ve Commedia dell’Arte	7
1.3. Doğaçlama ve Geleneksel Türk Tiyatrosu’nda Orta Oyunu	14
2. BÖLÜM: OYUNCULUĞUN METOTLAŞMASI VE ÇAĞDAŞ DOĞAÇLAMA ÇALIŞMALARI	
2.1. Konstantin S. Stanislavski	
2.1.1. Konstantin S. Stanislavski ve Tiyatro Anlayışı	20
2.1.2. Metodunun Dayandığı Temeller	26
2.2. Michael Chekhov	
2.2.1. Michael Chekhov ve Tiyatro Anlayışı	30
2.2.2. Metodunun Dayandığı Temeller	35
2.3. Viola Spolin	
2.3.1. Viola Spolin ve Tiyatro Anlayışı	43
2.3.2. Metodunun Dayandığı Temeller	47
2.4. Keith Johnstone	
2.4.1. Keith Johnstone ve Tiyatro Anlayışı	50
2.4.2. Metodunun Dayandığı Temeller	56

2.5.	Anne Bogart	
2.5.1.	Anne Bogart ve Tiyatro Anlayışı	58
2.5.2.	Metodunun Dayandığı Temeller	
2.5.2.1.	Dokuz Bakış Açısı	64
2.5.2.2.	Kompozisyon	70
3.	BÖLÜM: ÇAĞDAŞ DOĞAÇLAMA ÇALIŞMALARINDAN UYGULAMA ÖRNEKLERİ	
3.1.	Michael Chekhov	72
3.2.	Viola Spolin	75
3.3.	Keith Johnstone	78
3.4.	Anne Bogart	82
	SONUÇ	85
	KAYNAKÇA	86

ÇİZELGELER LİSTESİ

Michael Chekhov'un Esinlenilmiş Oyunculuk Çizelgesi	35
---	----

GİRİŞ

Tiyatro Sanatı'nın doğası gereği ortaya çıkan eser pek çok kere sahnelenmek durumdadır. Bu sanatın belki de en önemli parçası olan oyuncu da her seferinde tekrarlanan eserde üzerine düşen görevi en iyi şekilde yerine getirmeye çalışır. Bu, her temsilde, provalarda yakalanan oyunculuk çizgisini sürdürmek demektir. Farklı oyuncular oynadıkları eserde birkaç defa üst üste izlediğimizde, ilginç bir durum gözlemleriz. Oyuncuların bazıları, her gün aynı oyunu oynamalarına rağmen, bazı günler bizi sahnede yaptıklarına hayran bırakırken, bazı günler sahnedeki kişinin aynı oyuncu olduğuna inanmamızı imkansız hale getirirler. Bununla beraber kimi oyuncular ise her gece üst üste seyretseniz de sizi kendine hayran bırakmaya devam eder. Bu gözle görülemeyen ama açıkça hissedilen fark, oyuncunun kendi ruhsal ve bedensel yaratıcı gücünü , zihni, iradesi ve duyguları ile harekete geçirme becerisinin ustalığında yatar.

Oyuncu, bu ustalığa ulaşabilmek için, oyunculuk eğitimi boyunca yoğun bir çalışma sürecinden geçer. Bu çalışma süreci, oyuncunun zihinsel ve fiziksel sınırlarını tanımasını ve genişletmesini amaçlar. Oyuncu adayı için yorucu ve yıpratıcı olabilen bu süreç, temelinde “**oyun oynamak**” olan oyunculuk sanatını stresli, keyif vermeyen zor bir görev haline getirebilir. Bu durum şüphesiz oyuncunun gelişimini etkiler. Temel prensibi “oyun oynamak” olan doğaçlama çalışmaları oyuncu adayının üzerindeki bu baskıyı kaldırarak yaratıcı bir ortam oluşturmayı hedefler. Bu sebeple bu tezin konusu doğaçlama çalışmalarının oyunculuk eğitimindeki yerini irdelemek ve oyuncunun malzemesini zenginleştiren bir araç olarak kullanıldığında elde edilebilecek kazanımları araştırmaktır. Doğaçlama çalışmaları oyuncunun malzemesini geliştirmede vazgeçilmez bir araç olabilir mi ? Doğaçlama çalışmaları ile oyuncunun “an” içinde yaratma becerisi ve oyuncunun yaratıcılığının artırılması ile sahnede yeni ve taze an'lar yaratma becerisi zenginleştirilebilir mi? Bu çalışmada bu soruların cevapları aranmıştır.

Doğaçlamanın oyunculuk tarihindeki yerini incelemek için doğaçlamanın doğuşundan başlanmış, Roma dönemi tiyatrosunda Mimus oyuncularını ile dönüştüğü biçim irdelenmiş ve yine Roma dönemi tiyatrosu Commedia dell'Arte biçimine ulaşması ele alınmıştır. Doğaçlamanın, Commedia dell'Arte ile dönüştüğü biçim ele alınırken, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda Orta Oyunu ile Commedia dell'Arte arasındaki benzerliklere ve farklılıklara da dikkat çekilmiştir.

Bu tarihsel bakıştan sonra, XX. yüzyıla gelinir. Bu yüzyılda, oyunculuk sanatı adına çok önemli adımların atıldığını görürüz. Bugün Dünyada, pek çok Tiyatro okulunda kullanılan oyunculuk metotları ve doğaçlama çalışmaları bu yüzyılda doğmuştur.

Bizim bu çalışmada temel aldığımız doğaçlama metotları, metotları tanıtmaktan çok, uygulamakta olduğumuz eğitim sistemine uygulanabilir olmalıydı. Bu sebeple, yaygın olarak kullanılan Stanislavski metoduna tamamlayıcı nitelikteki doğaçlama metotlarını araştırmak ana hedefim oldu.

Bu çalışmamda, Stanislavski metodu ve tamamlayıcı nitelikte olduğunu düşündüğüm *Michael Chekhov*, *Viola Spolin*, *Keith Johnstone* ve *Anne Bogart*'ın doğaçlama çalışmaları oyuncunun malzemesini kullanmasında, malzemesini tanıması, malzemesinin sınırlarını genişletmesi, yaratıcılığını artırması, sahnede taze ve yeni an'lar yaratma becerisini geliştirmesi, farkındalığını artırması ve bütün bunların sonucu olarak daha zengin bir oyunculuk malzemesi kazanması düşünülerek seçilmiştir. İncelenen metotların her birinin var olan eğitim sistemi ile kesişen ortak noktaları olduğu kadar, eğitim sistemine çeşitlilik kazandırabilecek noktaları da öne çıkarılarak ele alınmıştır.

Üçüncü bölümde, çağdaş doğaçlama metotlarından seçilen kimi uygulama örnekleri, uygulandığında oyuncuya kazandıracağı faydalar bakımından ele alınmıştır.

1. BÖLÜM: DOĞAÇLAMANIN DOĞUŞU

1.1. Doğaçlamanın Kökeni

*“Şiir sanatı genel olarak varlığını, insan doğasında temellenen iki temel neden’e borçlu gibi görünüyor. Bunlardan birisi **taklit içtepi**’si olup, insanlarda doğuştan vardır; insanlar, bütün öteki yaratıklardan özellikle taklit etmeye olağanüstü yetili olmalarıyla ayrılır ve ilk bilgilerini de taklit yoluyla elde ederler. İkincisi bütün taklit ürünleri karşısında duyulan **hoşlanma**’dır ki, bu, insan için karakteristiktir. Sanat yapıtları karşısındaki yaşantılarımız bunu kanıtlar ”¹*

Aristoteles

Tiyatronun temelleri binlerce yıl öncesine dayanır. Binlerce yıl öncesinde yaşayan avcılar üstlerine hayvan postları giyip maskeler takarak avlanmaya gider, avını yakalayabilmek için o hayvanın taklidini yapar ve avıyla köyüne döndüğünde bu kahramanlık hikayesini anlatmak için ateşin etrafına toplanır, kendilerine özgü bir şekilde bu av öyküsünü anlatırlardı.

“İlkel insanın bu av oyunlarında tiyatronun üç temel ilkesini buluruz: Taklit, Eylem ve Topluca Katılma. Avcı, avını avlamak için önce bir hayvan postuna bürünür ve hayvanın hareketlerini taklit ederek yakınına gider, avını öldürürdü. Sonra köyüne döner, nasıl avladığını ötekilere anlatacak bir hareketler düzenine girerdi: Bu, eylem’dir. Avcı ya da avcılar dans, ezgi ve hareketle oyunlarını sürdürürken ateşin çevresinde seyredenler bazen el çırparak, bazen doğrudan doğruya ortadaki oyuna girerek avın uğurlu olmasını sağlamak için dans ederlerdi: Bu da topluca katılma’dır.”²

Bu avlanma töreni *Ritüel* denilen törenlerin sadece bir örneğidir. İlkel insan kendi üremesinin devam edebilmesi için bir çaba göstermesi gerektiğine inanır.

¹ Aristoteles, **Poetika**, Çev. İsmail Tunalı 14.bs., İstanbul, Remzi Kitapevi, 2006, s.18.

² Özdemir Nutku, **Dünya Tiyatrosu Tarihi**, 3.bs., İstanbul, Mitos Boyut Yayınları, 2000, s.17.

Yaradılışının anlamını doğaya karşı verdiği mücadelede bulur.³ Bu inançla yapılan törenlere doğum, üreme, ölüm ve yeniden dirilme törenleri denilirdi. Bu ritüellerin hepsi doğaçlamaya dayanıyordu. Törene katılanlar bir metne bağlı kalmaksızın, içlerinden geldiği gibi hareket ediyorlardı. Bu sebeple, doğaçlamanın tarihinin neredeyse insanlık tarihi kadar eski olan bu ritüellere dayandığını söylemek yanlış olmayacaktır.

İ.Ö. VII. ve İ.Ö. VI. yüzyıllara geldiğimizde, Antik Yunan Uygarlığı'nda Dionysos onuruna yapılan şenlikler karşımıza çıkar. Tragedyanın bu şenliklerde söylenen Dithyrambos şarkılarından doğduğu varsayılmaktadır.⁴ Dionysos, Zeus ve Semele'nin oğludur. Efsaneye göre annesi Semele ölürken henüz günü tamamlanmamış olan Dionysos'u doğurur, erken doğduğu için yaşayamayacak olan Dionysos'a Zeus ikinci bir can verir. Zeus, oğlu Dionysos'u kalçasına saklar ve yaşamaya hazır hale gelinceye kadar orada tutar. Babasının kalçasından ikinci kez doğduğu için, iki kez doğan anlamına gelen “*Dithyrambos*” adı verilir. Dionysos, perilerin kendisini büyüttüğü mağaranın duvarındaki asmadan üzüm suyunu (şarabı) bulduğu için şarap Tanrısı olarak bilinir.⁵

Dionysos bir doğa tanrısıdır. Doğanın sırlarına ve gücüne ermenin yolunu açar, bu yol şaraptır.⁶ Onun adına yapılan şenliklerde de şarap büyük rol oynar. Müzik ve sarhoşluğun etkisi ile şenliğe katılanlar coşkulu danslar yapar, teke kılığına girerek Dithyrambos şarkıları söylerlerdi. Bu şenlikler de tıpkı ritüeller gibi ‘doğaçlamaya’ dayanıyordu. Bu doğaçlama oyunların daha sonradan Tragedya ve Komedyanın temelleri olduğunu Aristoteles'in Poetika'sında görüyoruz:

*“...herhalde tragedya, komedy gibi uzun uzun düşünmeden yapılan şiir denemelerinden doğmuş ve gerçektende tragedya, dithyrambos koro'sundan, komedy ise, phallos şarkılarından doğmuştur. Bu phallos şarkıları, bugün bile birçok kentte okunur.”*⁷

³ A.e. s.20.

⁴ Sevdâ Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, 5.bs., Ankara, Dost Yayınları, 2003, s. 16.

⁵ Şefik Can, **Klasik Yunan Mitolojisi**, 3.bs., İstanbul, İnkilap Yayınevi, ty, s. 153-154.

⁶ Azra Erhat, **Mitoloji Sözlüğü**, 6.bs., İstanbul, Remzi Kitabevi, 1996, s. 94.

⁷ Aristoteles, **Poetika**, s.18-19.

Tragedya ve Komedyâ doğaçlamalardan doğmuş olmasına rağmen zaman içinde kendilerine özgün biçimlerine kavuştu. Bu süreçte Tragedya ve Komedyâ yazarları yetişti ve bu türler doğaçlamadan uzaklaşarak metne bağlı olarak oynanmaya başlandı. Tragedya edebî metinler üzerinden gelişimini sürdürürken, Komedyâ hem edebî metinler hem de doğaçlama çalışmaları ile gelişimine devam ediyordu. Komedyâ, doğaçlama'nın bir sahne gösterisi olarak kendine yer bulmasını sağlamıştır. Bunun ilk örneğini, sahnede bir gösteri biçimi olarak '**Doğaçlama**'yı, Roma Dönemi Tiyatro'su Mîmus Oyuncularında görürüz.

Roma dönemi tiyatrosunda, karşımıza çıkan Mîmus güldürü çeşidi Antik Yunan tiyatrosundaki *Filyokes'ler* (kaba, edepsiz güldürüler) ile benzerlikler göstermektedir.⁸ Yine bir Roma dönemi tiyatrosu güldürü çeşiti olan Atellan komedyası ile de benzerlikler görürüz. Fakat iki türden de Mîmus'u ayıran özellik onlar gibi edebî bir biçimde değil, **doğaçlama** yoluyla üretilmesidir.

Mîmus oyuncularını halktan gelen ve halk için oynayan oyuncular.⁹ Oyuncululuğu meslek olarak edinmelerine rağmen adları halk oyuncularını olarak kalmıştı. Oynadıkları oyunlar **doğaçlamaya** dayanıyordu, edebî değildi. Bu oyunların kaba, açık saçık güldürüler olduğu söylenebilirdi. Atellan komedyası gibi Mîmus da konularını günlük yaşantıdan alırdı. Her iki türde de zina işlenen konular arasındaydı. Bu tür güldürü ile birlikte sonraki çağlarda sık sık rastlayacağımız aldatılan koca, zayıf karakterli kadın ve kadını baştan çıkaran genç üçlüsü geldi.¹⁰ Bu tür güldürüler ile yaratılan bu tipler yine bir **doğaçlama gösteri biçimi** olan **Commedia dell'Arte** türünün doğuşuna kaynak olmuştur.

Mîmus'un parlak döneminden sonra tiyatrodâ yine metin ve yazar hakimiyetinin artıp, oyuncu odaklı, doğaçlamaya dayalı tiyatro'nun duraksadığını görüyoruz. Ta ki, Ortaçağ'ın baskıcı rejiminden sonra Rönesans dönemi tiyatrosu ile beraber Commedia dell'Arte'nin gerçek anlamda doğuşuna kadar.

⁸ Özdemir Nutku, **Dünya Tiyatrosu Tarihi**, s. 72.

⁹ Gerhard Ebert, **Oyunculuk Sanatında Doğaçlama**, Çev. Turhan Yılmaz, 1.bs., İstanbul, Mitos Boyut Yayınları, 2004, s. 18.

¹⁰ Özdemir Nutku, **Dünya Tiyatrosu Tarihi**, s. 72.

Tıpkı Mimus gibi Commedia dell'Arte de tamamen doğaçlamaya dayalı bir gösteri biçimiydi. Oyuncu kendini edebi metnin sınırlamasından kurtarmıştı.¹¹ Oyuncu edebi bir metne değil, *Canovaccio* 'ya (*kanava*) yada senaryo'ya bağlı olarak oynuyordu. Sadece sahnede ne yapması gerektiğini biliyordu ve genel hatları belli olan bir konu sahnede doğaçlama olarak oynanıyordu. Commedia dell'Arte'nin yaygınlaşması ile beraber pek çok yazar bu türe ilgi duymaya başlamış bu sebeple edebi metinler artmıştır. Commedia dell'Arte'nin doğaçlama gücü daha metne bağlı bir hale gelmesine rağmen, doğaçlamaya dayalı bir biçim olarak kalmayı sürdürmüştür.

¹¹ Gerhard Ebert, **Oyunculuk Sanatında Doğaçlama** s. 21.

1.2. Doğaçlamanın Gelişimi Ve Commedia dell'Arte

“Ortaçağ'da soylular kendi durumlarını belirtecek ve yalnızca kendilerine özgü olacak bir saray dili ile konuşurlardı. Halk bu dilden bir şey anlamazdı. Dolayısıyla saray edebiyatı ve saray tiyatrosu diye halktan kopuk bir sanat vardı. Rönesans'ta ulusal devlet düşüncesinin de geliştirdiği bir ulusal dil kavramı ortaya çıktı ve yönetenlerle yönetilenlerin konuştukları dil aynı oldu. Üstelik, bir devletin siyasal bütünlüğü için tek bir dilin önemi de anlaşılmıştı. Rönesans'ta saraylılar ile köylüler de aynı dili konuşmaya başladılar. Ulusal dil düşüncesi doğal olarak sanat alanına etki etti.”¹²

Rönesans'ın İtalya'da başlaması ile düşünce düzeyinde, sanatta, bilimde, devletçilikte ve siyasette büyük değişiklikler olmuştur. Ortaçağ'ın baskın Hristiyan dünya görüşü karşısında bireyci dünya görüşü bir tepki olarak doğmuştur. İstanbul'un fethi ile beraber bazı bilim adamlarının Yunanistan'a ve çoğunun İtalya'ya yerleştiklerini kaynaklardan biliyoruz. Böylece İtalya'da Dram Sanatı üzerine yapılan araştırmalar da Antik Yunan eserlerinin keşfedilmesi ile arttı. Bu dönemde topraklarında çok sayıda sanatçı barındıran İtalyanlar tiyatro alanındaki güçsüz durumlarını değiştirdi,

Aynı tarihsel düzlemde Saray'da oynanan oyunlara baktığımızda Roma dönemi yazarlarının etkisini görürüz. Rönesans dönemi tiyatro yazarları Roma döneminin önemli yazarlarından olan Plautus'un veya Terentius'un eserlerini kimi eklemeler ve değişiklikler yaparak kullanmışlardır ama bu eserlerde Roma dönemi komedyasının etkisinden çıkılamadığı açıkça görülür. Tragedya'ya baktığımızda da karşımıza pek parlak bir tablo çıkmaz, kimi yenilikler getirilmesine rağmen, kalıcı bir değişiklik yapılamamıştır. Saray'dan çıkıp Venedik'in pazar yerlerine geldiğimizde ise bizi, yüzyıllar sonra bir tiyatro biçiminin temelleri olduğunu anlayacağımız, çok daha renkli, yenilikçi, taze bir manzara karşılar: Commedia dell'Arte.

¹² Özdemir Nutku, **Dünya Tiyatrosu Tarihi**, s. 131.

“Banklardan oluşturulmuş sahnenin üzerinde müzisyenler çalarken, Reis ve aynı zamanda diğerlerinin lideri olan Şarlattan sandığı açar ve satılık mallarını dizer. Müziğin durmasından sonra, dinleyicilere yarım saat ya da en fazla bir saat, aslında bir çoğu taklit ve berbat bir şey olmasına rağmen, ilaçlarının ve şekerlemelerinin faydalarını abartılı bir şekilde öven bir nutuk atar. Çoğu kez bu doğal hatiplere şaşarım, çünkü hikayelerini öyle jestler ve esprili bir gururla süsleyerek anlatırlar ki, çoğu kez, daha önce onları hiç duymamış olan yabancıların da büyük hayranlığını kazanırlar. Baş Şarlattanın konuşması sona erdiğinde mallarını birer ikişer dağıtırlar... ve müzisyenler şarkı söyleyip çalgılarını çalmaya devam ederler.”¹³

Commedia dell’Arte’nin doğuşuna ilişkin yol gösterebilecek olan yazılı belgeler çok kısıtlıdır ama genel kanı Commedia dell’Arte’nin, XVI. yüzyıl ortalarında, oyuncuların geçinebilmek için kalabalığı etkileyip, ilgi çekmenin zorunlu olduğu bu pazar yeri gösterilerinden doğduğudur. Commedia dell’Arte Roma’da düzenlenen karnavalların da önemli bir eğlencesiydi.

“Bir kişi, Commedia dell’Arte’nin giyinip süslenme ile doğaçlamanın bir araya gelmesiyle ortaya çıkan bir gösteri olduğunu söylediğinde, doğrudan doğruya, kökeni karnavala dayanan birçok kültürel olayın ritüel doğasına ulaşır. Karnavalda, maskeleri, dili, saçmalığı, hicvi, taklitçiliği, akrobatlığı, tek kelimeyle değişmez karakterlerinden birini oluşturan göçebelikle birlikte doğaçlama geleneğine geçen unsurların tümünü buluruz.”¹⁴

Commedia dell’Arte’nin sözcük anlamı bize bu tiyatro biçiminin doğası hakkında pek çok fikir verir. Sözcük anlamı kimi kaynaklara göre “sanatçıların komedisi” kimilerine göre ise “usta işi oyun” olarak karşımıza çıkar. Usta işi oyun denilmesinin sebebi Commedia dell’Arte oyunculuğunun, edebi metinli bir tiyatro oyununu oynamaktan daha zor oluşu ve ustalıklı bir oyunculuk gerektirmesidir. Bu zorluk ise sahnede **doğaçlama** olarak oynanmasından kaynaklanır.

¹³ John Rudlin, **Commedia dell’Arte**, Çev. Ezgi İpekli, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları, 1.bs., 2000, s. 36.

¹⁴ A.e., s.42.

*“‘Usta’ olarak nitelendirilen oyuncudur; doğaçlayarak oynanan Commedia dell’Arte gösterilerinin oyuncularını, yazılı bir metni ezberleyerek oynayan diğer meslektaşlarından çok farklı bir ustalığa sahip olmak zorundaydılar. Doğaçlama, Commedia dell’Arte’yi diğer sahneleme biçimlerinden ayıran ve ona kendi özgü karakterini veren en önemli özelliktir...Oyuncular sahne üzerinde kendi yazarları olurlar ve dolayısıyla **oyuncunun ustalığı** dediğimizde kastedilen, onun rolünü **doğaçlama yeteneğidir.**”¹⁵*

Commedia dell’Arte, öncelikle açık havada, geçici bir süre için kurulan platformlarda oynanmaya başlandı.¹⁶ Platformların üzerinde çok abartılı dekorlara ihtiyaçları yoktu. Aksine sahne dekoru oldukça sade ve kullanışlı bir biçimde çıkar karşımıza:

“ Bir komedi sahnesi sahnenin sağında ve solunda yer alan iki ya da daha fazla evden oluşuyordu. Oyuncular gerektiğinde bu evlerin kapılarından girip çıkarlar, pencereden dışarıyla konuşurlar ya da evin yan duvarını konuşulanları gizlice dinlemek için siper edinirlerdi. Eğer böyle bir dekor yoksa ya da oyunun sahneleneyeceği mekan – genellikle bir kasaba meydanı veya bir binanın avlusu - bu dekoru kullanmaya elverişli değilse bir perde dekor işlevi görebiliyordu. Sözgelimi, oyuncu pencereden bakacağı yerde perdenin üzerinden bakıyordu.”¹⁷

Commedia dell’Arte’de dekorun mekanları belirlemekten öte bir işlevi yoktu. Belki de oyuncu doğaçlama ustalığını gösterirken, hikayenin seyirci tarafından takip edilebilmesini kolaylaştıran bir araçtı sadece. Oyunlar doğaçlama olarak oynanırdı, fakat oyunların bir bütünlük içinde olabilmesi için oyuncular *Canovaccio*/kanava’yı yani hikâyenin konusunu, kimin, neyi, nerede ve ne zaman yapacağını bilerek çıkarlardı sahneye. Bu kanava, *Corago*/yönetmen tarafından (genellikle baş oyuncu bu göreve tayin edilirdi) sahneye çıkmadan önce oyunculara anlatılırdı. Bu ön hazırlık sonucu oyuncular oyunun içeriğini, konuşmalarının bitiş yerlerini ve yeni

¹⁵ Kerem Karaboğa, İhsan Özçitak, **Commedia Dell’Arte Dosyası**, Mimesis Tiyatro Çeviri-Araştırma Dergisi, Sayı:5, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 1994, s. 227.

¹⁶ John Rudlin, **Commedia dell’Arte**, s 24.

¹⁷ Kerem Karaboğa, İhsan Özçitak, **Commedia Dell’Arte Dosyası** s 232.

espri ve **Lazzi**/gülünç buluşlar ekleyebilecekleri yerleri araştırmış olurlardı.¹⁸ Burada kastedilen, metnin bir yazılı tiyatro eseri gibi prova edilmesi değil, genel hatlarından oyuncuların haberdar edilmesidir.

Oyuncuların öykünün akışı içerisinde uygun gördükleri yerlere sıkıştırdıkları küçük oyunlara Lazzi/Lazzo denir. Lazzi, Commedia dell'Arte'nin öbür komedy türlerinden ayrılmasını sağlayan en belirgin özelliklerinden biridir.¹⁹

Oyuncular genellikle oyunun temposu düşmeye, seyirci sıkılmaya başladığı zaman Lazzi'lere başvururlardı. Ana hikayeyi kesintiye uğratıp seçilen Lazzi'yi oynarlar, Lazzi bittikten sonra ise hikayeye kaldıkları yerden devam ederlerdi. Bir kaynağa göre, seyirciler bazen Commedia dell'Arte gösterilerine sırf bir oyuncunun özel Lazzo'sunu izlemek için gelirlerdi.²⁰

Commedia dell'Arte'nin bir diğer temel özelliği ve belki de en önemlisi, Maske/tiplerin-karakterlerin değişmez oluşudur. Bu karakterlerin isimleri, kostümleri veya karakteristik özellikleri asla değişmez. Yıllar içinde farklı oyuncuların oynadığı aynı karakterler gelişim gösterirler, fakat bu gelişim temel özellikleri değiştirmeden karakteri geliştirmek olarak algılanmalıdır. Commedia dell'Arte'nin temel karakterleri üç gruba ayrılır: Yaşlılar: Pantolone, Dottore, vb.; Uşaklar: Arlecchio, Pulcinella, vb.; ve Aşıklar. Aşıklar dışındaki karakterlerin her birinin özel maskesi vardır, bir Commedia oyununda maskesiz oynayan karakterler yalnızca aşıklardır. Karakterler birbirlerinden yalnızca maskeleri ile değil, kostümleri ve karakteristik özellikleri ile de ayrılırlar. Karakter özelliklerinin ne kadar farklı olduğunu Pantolone, Dottore ve Arlecchino üzerinden inceleyerek bakalım.

Pantolone, yaşlılar listesinin en başındadır ve Commedia dell'Arte'nin önemli karakterlerinden biridir. En önemli özelliği cimriliğidir. Bununla beraber paraya ve ihtişama da düşkündür. Öykülerde genelde oğluyla aynı kıza aşık olan yaşlı bir çapkın ya da kızını yaşlı ve paralı biriyle evlendirmeye çalışan baba rolündedir. Kostümü: Dar kesilmiş kırmızı pantolon, bedeni saran dar bir ceket, uzun kırmızı

¹⁸ John Rudlin, **Commedia dell'Arte**, s. 71.

¹⁹ Kerem Karaboğa, İhsan Özçitak, **Commedia Dell'Arte Dosyası** s 233.

²⁰ A.e., s.233.

çoraplar, siyah üstü kırmızı çizgili geniş bir pelerin ve yün Venedik beresi giyer. Kanca burunlu yarım bir maske takar.

Dottore de yaşlılar listesinin önemli karakterlerinden biridir. En önemli özelliği sürekli konuşacak bir şeyler bulması ve hiç susmamasıdır. Avukat veya fizikçi olduğu varsayılır. Sadece konuşmaya değil aynı zamanda yemek yemeğe de düşkündür bu sebeple de Commedia dell'Arte'nin diğer karakterlerine kıyasla daha hantal ve yavaştır. Kostümü: Bolognalı bilginlerin cüppelerine benzer bir kıyafeti vardır. Beyaz yakası ve beyaz kolları olan siyah bir cüppe ile beraber siyah da bir şapka takar. Sadece alnını ve burnunu kapatan yarım bir maske kullanır.

Arlecchino, Commedia dell'Arte karakterlerinin belki de en popüleridir. Genellikle Pantolone'nin bazen de Il Capitano ya da Dottore'nin uşağıdır. Uşaklar listesine göre Brighella'dan sonra ikinci uşaktır. Öykülerde de birbirini tamamlayan bir ikili olurlar. Commedia dell'Arte'nin ritmi en yüksek karakterlerinden biridir. Oyunun ritmi açısından önemi büyüktür. Kostüm: Vücudunu saran bir ceket ve pantolon giyer. Bu ceket ve pantolon üzerinde yeşil, sarı, kırmızı ve kahverengi şekiller bulunur. Burnu yukarıya kalkık yarım bir maske kullanır.

Commedia dell'Arte tiplerinin hepsi, Jacques Lecoq'un da dediği gibi, hem saf hem kurnazlardır. Açlık, aşk ve para onların temel motivasyonlarıdır.²¹

*“Commedia dell'Arte’de her şeyden ölebilirsin; tutkudan, açlıktan, aşktan, yada kıskançlıktan. Bu bağlamda, bu dramatik alan sıradan dünyanın getirebileceklerinin bir uzantısıdır. Bu sebeple, oyunculuğun limitleri de nerdeyse akrobasi sınırlarına zorlanmalıdır. Buna rağmen, bu aşırı duygusal boyutta sürekli olarak kalmak mümkün değildir. Açlıktan yada başka bir sebepten sürekli ölemezsin. Bu sebeple, karakterler daima acımasızca bir duygudan, başka bir duyguya sivrülürler. Kahkahanın limitleri zorlanınca gözaşlarına döner ve biz de sahnede her iksine de karşılık gelen hareketleri izleriz.”*²²

Commedia dell'Arte'yi var eden bu karakterler, Commedia dell'Arte'nin doğaçlamaya dayalı değişken yapısına karşın, asla değişmezler. Her oyuncu meslek

²¹ Jacques Lecoq, Jean-Gabriel Carasso, Jean-Claude Lallias, **The Moving Body**, Theatre Arts Books, NewYork, y.y,t.y s. 109.

²² A.e., s.113.

hayatı boyunca sadece bir karakter üzerinde ustalaşır, sadece o karakteri oynar ve geliştirdi. Çok sık karşılaşılması ile birlikte, bazen bir oyuncunun rol değiştirdiği ya da yeni bir karakter yarattığı olurdu.²³ Bu karakterlerin değişmez hali üst üste izlenen farklı oyunlarda aynı karakterlerin farklı maceralarını izliyor etkisi yaratırdı. Commedia dell'Arte'nin yarattığı bu etkiye XX. yüzyıl seyircisi de aslında yabancı değildir:

“... bu etki, XX. yüzyıl seyircisi üzerinde Şarlo yada Laurel-Hardy'nin yarattığı etkiye benzer. Çağımızın en ünlü 'Commedia dell'Arte tipi' olarak nitelendirebileceğimiz Şarlo bir filmde asker, bir başkasında Amerika'ya göç eden bir göçmen hatta Hitler olur, ancak hepsinde de bıyığı, kendine has mimik, jest ve davranışlarıyla o tanıdık ve bildik Şarlo'dur.”²⁴

Oyuncunun bir karakter üzerinde ustalaşması o karakterin fiziksel esnekliğini de en iyi şekilde kullanıyor olması anlamına gelirdi. Bu bedensel hareketlerde ustalaşan oyuncu, sahnede akrobatik hareketleri dahi rahatlıkla yapabilir hale gelirdi. Böylece, oyuncular sınırsız beden esnekliği göstererek, oyuncunun bedeni ile ne kadar çok anlatım olanağı bulabileceğinin canlı kanıtı olurlardı.²⁵

XVI. ve XVIII. yüzyıllar boyunca varlığını sürdüren Commedia dell'Arte, sahnede **doğaçlama** olarak yapılan oyunculuğu bir gösteri ve **oyunculuk biçimi** haline getirmiştir.

“Bu oyuncular, doğaçtan konuşmayı en üst aşamaya çıkararak oyunculuk sanatının önemli bir ögesi olan “spontan”lığı ve yaratıyı ilk olarak uyguladılar. Onlar için sahnedeki öykü, daha önce olmuş bir şey değil, o an olmakta olan, hatta her gösteride yeni bir seyirciye yeniden olmakta olan bir şeydi ...Yine bu oyuncular, doğaçlama yoluyla oyunculuk sanatına bir çeşit gerçekçilik getirmişlerdir. Bu gerçekçiliği elde etmenin en kısa yolunun “spontan” hareketlerde olduğu inancındadırlar.”..²⁶

²³ Kerem Karaboğa, İhsan Özçitak, **Commedia Dell'Arte Dosyası** s 228.

²⁴ A.e.

²⁵ Özdemir Nutku, **Oyunculuk Tarihi I**, Dost Kitap Evi Yayınları, Ankara, 2. bs., 2002 s. 118.

²⁶ A.e.

Bir döneme damgasını vuran Commedia dell'Arte ile ilgili yazılı belgeler çok azdır. Bu durum, yüzyıllar içinde popülerliğini kaybedip yok olmaya yüz tutan Commedia dell'Arte'nin yeniden diriltilmesi için yapılan girişimleri ne yazık ki zorlaştırmaktadır. XX. yüzyılda pek çok tiyatro adamı Commedia dell'Arte'den esinlenmiştir. Çağdaş Rus yönetmenler Meyerhold ile Vakhtangov, kendi halk tiyatro anlayışlarını bu tiyatrodan aldıkları fikirlerle bir senteze oturtmuşlardır.²⁷

Edward Gordon Craig, Commedia dell'Arte biçiminin özelliklerini taşıyan bir eğitim vermeyi planladığı bir okul açtı. Fakat okul çeşitli sebeplerden ötürü kapanmak zorunda kaldı. Jaques Copeau'nun da çalışmaları Commedia dell'Arte özelliklerini fazlasıyla taşır. Paris'te bir okulu bulunan Jacques Lecoq'a göre ise: Commedia dell'Arte ve Antik Trajedi oyunculuk eğitiminin temelidir, bu sebeple okulundaki eğitimde Commedia dell'Arte'nin çok önemli bir yeri vardır.²⁸

“(Commedia dell'Arte) Bu zamansız insan komedisi her daim ilgimi çekiyor, çünkü kendilerini çağdaş ve modern gören öğrencilere her zaman kendi özgün biçimlerinde, kendi çağlarına ait yeni bir tiyatro yaratmalarına olanak tanıyor.”²⁹

²⁷ A.e. s.117.

²⁸ Cathrine Skansberg, **Unutmuş Jestleri Arayış**, Çev. Ali Berktaş, Agon Eleştiri, İnceleme, Araştırma Dergisi, Sayı 7, Kollektif Yayın, Kasım 1995, s. 177.

²⁹ Jacques Lecoq, **The Moving Body**, s. 116.

1.3. Doğalama ve Geleneksel Trk Tiyatrosu’nda Orta Oyunu

Orta Oyunu, Trk toplumunun yzyıllar boyunca var ettiėi **doğalama** olarak oynanan bir halk tiyatrosu trdr. Commedia dell’Arte ile arasında ok sayıda benzerlik olması řaşırtıcıdır.

Hangi tarihlerde ve nasıl ortaya ıktıėına dair bilgiler yazılı kaynakların azlıėı sebebiyle eşıitli tahminler yrtlerek ortaya konulmuştur. Bu nedenle de birbirinden farklı bir ok sav oluşturmuştur. Bir kaynaėa gre: Eskiden, “Zuhuri Kolu” ya da “meydan oyunu” denirmiř. Adı daha sonraları Orta Oyunu olmuř, bunun sebebi oyuna ıkan kiřilerin birer birer zuhur ediliři, kol teřkil eyleyiři ve oyunun meydana, ortada oynanıřıydı.³⁰ Metin And ise, Zuhuri Kolu’nun Zeyrek takımından oluřan bir kol olduėunu, Orta Oyunu’na verilen bir isim deėil, Orta Oyunu’nun pek ok kollarından birinin adı olduėunu syler.³¹

Orta Oyunu adının nereden geldiėi de tartıřmalı bir konudur. Orta Oyunu ile arasındaki benzerlikler dolayısıyla Commedia dell’Arte’nin Trke’ye Arte oyunu olarak gemiř olabileceėi ve zamanla Orta Oyunu’na dnřmiř olabileceėi en yaygın grřlerden biridir. Metin And, bu grř bir adım daha teye gtrerek, XVI. yzyılın bařında İřpanya’dan ve Portekiz’den atılan ve Trkiye’ye gelen Yahudilerin, Orta Oyunu’nun doėuřunda nemli bir yere sahip olduklarını syler. Yahudilerin II. Selim’in sarayına soytarı ve hokkabaz olarak girdiklerini ve aėın Commedia dell’Arte etkisindeki İřpanyol ve Portekiz oyunlarını bylece Osmanlıya tanıttıklarını ne srer. Yahudilerin Trkiye’ye geldikleri dnem, Commedia dell’Arte’nin İřpanya’ya girdiėi dneme denk gelir ve sarayda sergiledikleri maskeli oyunlarında hokkabazlıklarında, danslarında yařadıkları aėın İřpanyol ve Portekiz oyunlarını tanıtmıřlardır.³²

³⁰ Abdlkadir Emeksiz, **Orta Oyunu Kitabı**, İstanbul, KitabEvi, 2.bs., 2006, s. 210.

³¹ A.e. s. 35.

³² Metin And, **Geleneksel Trk Tiyatrosu**, İstanbul, İnkılap Kitapevi, 1985, s. 22.

Ayrıca, İspanyada oynanan bir perdelik, her türlü kısa, sözlü oyuna “*Auto*” denildiği, Yahudilerin, Türkiye’de oynadıkları oyunlara da “*Auto Oyunu*” dediklerini ve böylece bu ismin Türklerce benimsenmiş ve zamanla Orta Oyunu’na çevrilmiş olabileceği belirtilir.³³ Bir başka benzerlik de, tarih boyunca, Halk tiyatrosu örneklerine bakıldığında eski yunan komedya oyuncusunun elindeki *parazonio*’nun, Roma dönemi komedyasında *phaletarion*’a ve Commedia dell’Arte ile birlikte Arlecchino’nun elindeki *batocchio* dönüştüğünü görüyoruz. Pişekar’ın kullandığı, iki parçası birbirine çarptığında ses çıkaran *Şakşak/Pastav*’da bu sopaların bir türüdür. Bu durum da, Orta Oyunu’nun Avrupa’daki benzerlerinden etkilendiği görüşünü kuvvetlendirir. Fakat, Orta Oyunu hakkındaki belgelerin azlığı bu görüşe ancak varolan belgelerin yorumlanması ile ulaşıldığını gösterir. Bu durum da bu görüşlere kesin doğrudur dememizi engeller. Bu görüşe karşıt bir görüş de, Orta Oyunu’nun Commedia dell’Arte ile aynı yüzyıllarda doğmuş olamayacağını savunur:

*“Orta Oyunu’nun, kendinden önce var olan dramatik eğlencelerden etkilenmiş ve onların, (taklit, oyunun dans, müzik, şarkı refakatinde sevk ve idare edilmesi gibi) bazı hususiyetlerini muhafaza etmiş olması tabiidir. Fakat bu husus, oyunun çok eski bir tarihte de (mesela XVI. yüzyılda) var olduğunu farz etmek için yeter sebep değildir. Vekayi-i Letaif-i Enderun’ a bakarak, XIX. yüzyılın birinci yarısında tekâmülünü (gelişimini) tamamlayıp, klasik şeklini almaya başladığı anlaşılan Orta Oyunu, kol oyunu etkisinde bir gelenek olmak üzere, erkek dansçılardan kurulu on iki kişilik bir köçek topluluğunun müzik eşliğinde oynadığı oyunlarla başladı. Köçekler, dansa devam ederlerken, önde Tiryaki olmak üzere, kol takımına mensup olan oyuncuların hepsi, kendilerine mahsus kıyafetleri ile meydana gelip, dansçıları güya taklit ederek oynarlar ve curcuna denilen bu kısım bittikten sonra asıl oyuna başlanırdı.”*³⁴

Bütün bu değişik görüşlerden sıyrılarak, Orta Oyunu’nun ortada oynanan oyun anlamına geldiğini kabul etmek en doğrusu olacaktır.³⁵ Bununla birlikte, aynı tarihlerde doğmuş olmamalarına rağmen Commedia dell’Arte ile Orta Oyunu arasındaki benzerlikler şaşırtıcıdır. Orta Oyunu da tıpkı Commedia dell’Arte gibi

³³ A.e. s. 364.

³⁴ Abdülkadir Emeksiz, **Orta Oyunu Kitabı**, s. 7.

³⁵ A.e. s. 9.

yazılı bir metin olmaksızın doğaçlama olarak oynanırdı.³⁶ Orta Oyunu oyuncularını da, tıpkı Commedia dell'Arte oyuncularını gibi, sahneye çıkmadan önce bir Kanava'nın üzerinden geçerler böylece oyunun konusu hakkında bilgi sahibi olurlardı. İkisi de konularını gündelik yaşamdan alırdı. İkisinin de amacı bir sanat eseri sahnelemek değil, beceri ve eğlence ortamını içinde kent yaşamını yansıtan ve kent gereksinimlerini yanıtlayan bir ayna olmaktı.³⁷ İki türde de oyun kişileri değişmez tiplerdi ve her tip ait olduğu toplumsal sınıfa ve karakterine dair özellikler taşırdı, böylece, seyirci sahnedeki belirli bir durumda Kavuklu'nun da, Pantolone'nin de vereceği tepkiyi önceden bilirdi.

Orta Oyunu kişilerini dört gruba ayırabiliriz:

1) Pişekar, 2) Kavuklu, 3) Zenne, 4) Taklit.

Pişekar, Gölge oyunundaki Hacivat'ın bir uzantısıdır. Herkesin tanıdığı, saydığı biridir. Eli sıkıdır ama para canlısı gibi gözükmez. Kostümü: Dört renkli ve dilimli bir külâh, kenarı dışından kaplanmış dört parmak kürklü bir cüppe, altında aynı renk bir çakşır (bir tür şalvar), bir entari veya bir mintan ve çedik pabuçtan ibarettir. Pişekar'ın elinde daima bir şakşak/pastav bulunur.

Kavuklu ise Gölge oyunundaki Karagöz'ün bir uzantısıdır. Orta Oyunu'nun en önemli kişisidir. Pişekar'a göre daha safdil ve patavatsızdır, düşünmeden konuşur. Kostümü: Büyük ve dilimli bir kavuk, uçları bele sokulmuş kırmızı bir biniş, Şam kumaşı bir entari ve şal kuşak, cüppe ile aynı renk bir çakşır ve çedik pabuç'tan ibarettir.

Zenne, erkek oyuncular tarafından canlandırılan kadın karakterlerdir. Zenne'ler genç, güzel ve hafif meşrep olurlar. Arap Bacı da bir zenne tipidir.

³⁶ A.e. s. 109.

³⁷ Sevinç Sokullu, **Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi**, 1.b.s., Ankara, Kültür Bakanlığı Yayınları, 1978 s. 165.

Taklit, Orta Oyunu'nun geri kalan bütün kişilerini kapsar. Arnavut, Çelebi, Yahudi, Rumelili, Cüce veya Kambur, Kayserili, Anadolulu, Denyo, Acem, Kürt, Laz, Sarhoş, Arap, Külhanbeyi bunların başlıcalarıdır.

Orta Oyunu'nun tek dekoru "Yeni Dünya" adı verilen, dört köşe, demir bir kafestir. Bu kafes gerektiğinde içine de girilebilmesi için parmaklıklardan yapılmıştı böylece içine giren oyuncu her yandan görülebilirdi. Genelde ev olarak kullanılırdı.

Bir Orta Oyunu başlıca dört bölüme ayrılır:

- Giriş
- Muhavere: Arzbar, Tekerleme
- Fasil
- Bitiş

Giriş: müzisyenler Pişekar havası çalar ve elinde şakşak/pastal'ı ile beraber Pişekar meydana gelir, yerle beraber temenna (öne doğru eğildikten sonra doğrulurken eli başa götürerek verilen selam) edip, oyunu açar.

Muhavere(söyleşme): Müzisyenler Kavuklu havası çalar, meydana Kavuklu ile Kavuklu arkası girer, oyunun Muhavere bölümü başlar. Muhavere bölümünün iki alt bölümü vardır: a) Arzbar, b) Tekerleme

a) **Arzbar:** Meydana giren Kavuklu ve Kavuklu arkasının çekişmeli konuşmasından sonra, Kavuklu ile Pişekar'ın birbirleriyle tanışık çıkmaları ile sonuçlanan tanışma konuşması. Oyunun iki baş kişisi arasındaki konuşmada kimlikleri ortaya çıkar. Bir çeşit serim bölümüdür.

b) **Tekerleme:** Kavuklu olağandışı bir olayı başından geçmiş gibi anlatır. Pişekar ikide bir sorular sorarak konuyu aydınlatmak ister, laf ebeliği yapılır ve sonunda, Kavuklu'nun anlattıklarının bir düş olduğu anlaşılır. Tekerleme, olmayacak bir şeyi olmuş gibi göstererek karşısındakini inandırmak için uydurulmuş ustalıkla sözlerdir. Orta Oyunu'nda sık sık dinlenen tekerlemelerin isimlerinin bazıları:

*Bedesten, Beygir kuyruğu, Çeşmeye düşmek, Kayık, Pazar yeri-Uçmak, Dilenci vapuru, Piyango, Telgraf, Tımarhane, Zengin olmak, vb.*³⁸

Bu tekerlemelerden birine örnek verecek olursak:

“Pazaryeri-Uçmak: Pazarda alışveriş, bir kasırga, korkudan sabuncunun çadırına sarılmak, havada uçmak, lahananın içine düşmek, satılmak, aşçı başı tarafından haşlanmak.

*İşte bu üç satır tam yarım saat süren bir tekerlemenin mevzusudur.”*³⁹

Orta Oyunu'nun iki baş kişisinin söz oyunları ile yarıştıkları “Muhavere” bölümü oyunun en önemli parçasıdır. Bununla birlikte Muhavere bölümünde söylenen tekerlemelerin oyunların konularıyla ilgisi yoktur. Bunlar, Kavuklu'nun söz ustalığını göstermesine yarayan bağımsız parçalar olarak düşünülmelidir.⁴⁰

Fasıl: Orta Oyunu'nun ikinci bölümüdür. Bu bölümde taklitler ve asıl hikaye yer alır. Pişekar, Kavuklu'nun daima meydanda kalmasını sağlayacak bir bahane bulur (bir dükkan veya ev kiralamak gibi).⁴¹ Böylece fasıl'ın olay örgüsü kurulur ve gelişir.

Bitiş: Pişekar, oyunun bitiğini özür dileyerek haber verir, gelecek oyunun adını ve nerede oynanacağını söyleyip temenna ederek meydandan çıkar. Müzisyenlerin bitiş havası ile beraber oyun son bulur.

³⁸ A.e. s. 15.

³⁹ A.e. s. 16.

⁴⁰ A.e. s. 32.

⁴¹ A.e. s. 34.

Orta Oyunu ne yazık ki yaygınlığını yüzyıllar içinde kaybetmiş, kendisini ayakta tutmayı becerememiştir. Bunun sebebi: Commedia dell'Arte örneğinde de yaşandığı üzere, doğaçlama prensibine dayanan oyunculuk biçiminin belgelenmemiş oluşudur. Orta Oyunu'nun büyük ustalarının yerlerine yeni oyuncular yetiştirmemiş olması ve zaman içinde oyunun sabit kişilerinin gündelik gerçekler karşısında eski kalmaları bu kaçınılmaz sonu hazırlamıştır.

*“Orta Oyunu, II. Mahmut, Abdülmecit, Abdülaziz ve II. Abdülhamit devirlerinde, hatta son iki hükümdarın zamanında Avrupai tiyatronun yerleşmesine çalışılmasına rağmen- sarayda ve halk arasında itibar ve rağbet görmeye devam etmiş, ancak XX. yüzyılın başlarında, gerek batı menşeli (Avrupai) tiyatronun rekabeti ile mücadele edemeyişi, gerekse büyük sanatkârlarının birer birer eksilmesi yüzünden gücünü ve dolayısıyla gördüğü rağbeti kaybetmiş ve nihayet tamamıyla ortadan kalkmıştır. Batı menşeli tiyatronun getirdiği beşeri temalar üzerine ustaca kurulu piyeslerin seyirci üzerinde yaptığı tesir öylesine büyük ve kat'î oldu ki artık aynı seyircinin Halk tiyatrosuna ilgi duyması ondan etkilenmesi imkanı hemen hemen büsbütün kaybedildi.”*⁴²

⁴² A.e. s. 9.

2.BÖLÜM: OYUNCULUĞUN METOTLAŞMASI ve ÇAĞDAŞ DOĞAÇLAMA ÇALIŞMALARI

2.1. KONSTANTIN S. STANISLAVSKI

2.1.1. Konstantin S. Stanislavski ve Tiyatro Anlayışı

19. yüzyılda yaşanan sanayi devriminin toplumsal sonuçları, Romantik akımın ilgi alanı olan birey dertleri, aşk acıları gibi ince duyguların önemini yitirmesine sebep olmuştur. Sanayi devriminin dışında bilimsel alanda yapılan devrimler de sanatı doğrudan etkilemiştir.

“Nesnel bilimsel araştırmalara verilen değer, edebiyat alanından sahne-üstü üretime de sıçrayarak sanatı hızla bilimselleştirmiştir. Özellikle insan varlığına, insan psikolojisine dair yeni bilimsel fikirlerin ortaya çıkışı sanatçıları sahne üstüne taşıyacakları insanları yeniden tanımlamaya, çağdaş gereksinimler doğrultusunda yeni iletişim biçimleri aramaya kıskırtmıştır. Öte yandan, sahne aracılığı ile yapılan üretim, bir bilimsel laboratuvar çalışmasıyla özdeşleştirilerek, tiyatro stüdyoları ya da laboratuvarları dönemi başlatılmıştır”⁴³

Gerçekçilik Akımı’nın başlangıcı olan bu dönemde; sahne yönetmenleri, eski oyunculuk tarzını, kalıplaşmış konuşma ve davranış biçimlerini ve rolün abartılarak *teatral* hale getirilmesini eleştirerek Gerçekçi tiyatro anlayışı’nı oluşturmaya başlamışlardır.

“Tiyatroda gerçekçi akım, XIX. yüzyılın ikinci yarısında güç kazanmıştır. Oyun yazarlığında olduğu kadar sahneye koyuculukta ve oyunculukta da yeni bir sanat anlayışı getiren gerçekçi tiyatro düşüncesi, öncelikle romantik tiyatro anlayışına ve popüler tiyatro uygulamasına karşı savunulmuştur. Tiyatroda gerçekçiliğin öncüleri olan düşünürler, bu yeni akımın ortaya çıkışını romantizme duyulan tepki olarak açıklamışlardır. Romantizm, yaşamdan kopukluğu, toplum sorunlarına karşı ilgisizliği, hastalıklı duygusallığı ve yapaylığı ileri sürülerek eleştirilmiştir. Gerçekçi

⁴³ Kerem Karaboğa, **Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks**, Boğaziçi Üni. Yayınevi, İstanbul, 2005, 1. bs., s. 47.

tiyatroyu savunanlar günlük yaşam gerçeklerine eğilmek, bunları bilimsel yöntemle incelemek, bulguları süssüz bir anlatımla seyirciye sunmak savındadırlar. Gerçekçi tiyatro düşüncesinin ilkeleri saptanırken gerçeğin yansıtılması kavramına yeni bir yorum getirilmiş, tiyatronun topluma karşı sorumluluğunun altı çizilmiş, bilimsel yöntemin nasıl uygulanacağı açıklanmış, illüzyon yaratma teknikleri üzerinde durulmuştur. Gerçekçi tiyatro düşüncesi oyun yazarlığında, yönetmenlikte, oyunculukta biçimden çok öze ağırlık vermiş, toplumun yaşayan sorunlarına yönelerek çağdaş bir nitelik kazanmıştır.”⁴⁴

Romantik akıma karşı çıkan yönetmenlerin başında gelen Konstantin S. Stanislavski; resim, müzik ve edebiyatta olduğu gibi, tiyatronun da, çağının gerçeğini yakalaması gerektiğini söyler. Tiyatro sanatı, bu gerçekliği teatral olmadan ve yüzeyselleşmeden aktarmanın yollarını aramalıdır. Stanislavski’nin Vladimir Nemiroviç Dançenko ile birlikte kurdukları Moskova Sanat Tiyatro’su ise bu arayışın başladığı yerdir.

“Tiyatro başarısını sürdürüyordu, seyirciyi koyacak yer bulamıyorduk, her şey başarı ile sonuçlanıyordu. Fakat gerçek işlevimizin bilincinde olan pek azımızın içini de kuşkunun kurtları kemirmekteydi. Perspektifini yitirmiş bir sahne yönetmeni ve içi taşlaşmış bir oyuncu olarak tiyatroya, bütün oyunculara ve kendime bir şeyler yapmam gerekmekteydi. Sahnede içsel içerikten tümüyle yoksun, coşkusuz, ancak dışsal, tiyatromsu alışkanlıklarla yüklü olarak bulunduğumu hissettim. Bu koşullar altında sanat düpedüz zanaata dönüşür, oyun mekanikleşir, işkence halini alır. Hayır, yaptıklarımı sürdürmektense yeni yollar açmak daha iyi olacaktı.”⁴⁵

Moskova Sanat Tiyatrosu’nun kuruluşu bir devrim niteliği taşımaktadır. Yeni kurulan tiyatronun hedefi varolan yozlaşmış tiyatro anlayışına, yıldız oyuncu sistemine karşı çıkmaktır. Eski, kalıplaşmış oyunculuk anlayışını bir kenara bırakıp, doğal, teatral olmayan, yaratıcı oyunculuga ulaşmanın yollarını aramak, özelde Stanislavski’nin, genelde Moskova Sanat Tiyatrosu’nun yegane amacı olmuştur.

⁴⁴ Sevdâ Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Ankara, 2003 5.bs., s. 163.

⁴⁵ Konstantin S. Stanislavski, **Sanat Yaşamım**, Çev. Suat Taşer, Can Yayınları, İstanbul, 1992 t.y. s.356.

*“Stanislavski’nin amacı, sanatçının kendi yaratıcılığı üstünde bir denetim kurabilmesidir. Onun durmadan geliştirdiği yöntem oyunculuk sanatının bilimidir. Bu yöntemin ayrıntıları stüdyo çalışmalarında tekrar tekrar denenmiştir... Onun yöntemi, insan ruhunun yaşama geçirilmesi, onun var edilmesidir... Stanislavski’nin çalışmaları, öyle tahmini ileri sürülmüş aforizmalar değildir. O, yöntemini bilimsel çalışma ile elde etmiştir. Doğa yasaları onun yol göstericisi olmuş, stüdyo deneyleri de onu bilimsel sonuçlara ulaştırmıştır”.*⁴⁶

Stanislavski, hayatı boyunca yaptığı çalışmalarda, “Yaratıcı sürecin sistemi olur mu? Yaratıcı sürecin değişmez yasalarından söz edilebilir mi?”⁴⁷ sorularının cevabını aramıştır.

Stanislavski, metodunu oluştururken, Fransız psikolog Theodule Ribot’un “Coşkuların Psikolojisi” adlı kitabından ve “Yaratıcı İmgelem” üzerine yazdığı makalelerindeki fikirlerden etkilenmiştir. Stanislavski Ribot’nun, ‘herhangi bir coşkunun fiziksel sonuçlar doğurmaksızın var olamayacağı’ fikrinden hareketle, şu sonuca varmıştır; Her fiziksel aksiyonun içinde psikolojik ve psikolojik olanın içinde de fiziksel bir unsur yatar.⁴⁸

*“Örneğin, kapıyı açmak fiziksel bir harekettir; ancak kapının açılmasında mutlaka psikolojik bir neden vardır...eğer odayı terk etmek isterseniz kapıya doğru yürürsünüz (fiziksel hareket), orada bulunanlar da sizin odadan çıkmak istediğinizi anlarlar.”*⁴⁹

Stanislavski’ye göre, yaratıcı imgelemin kaynağı, imgelerin doğal eğilimlerinin fizikselleşmek yönünde olmasında yatar. Yani, coşkusal imgelemin uyarılmasıyla fiziksel ifadenin oluşturulmasını hedefler. Bir diğer değişle; bilinç yoluyla, bilinçaltına ulaşılmasıdır.⁵⁰

⁴⁶ Özdemir Nutku, **Oyunculuk Tarihi II**, Dost Kitap Evi Yayınları, Ankara, 1. b.s, 2002 s. 115.

⁴⁷ Konstantin S. Stanislavski, **Sanat Yaşamım**, s. 401.

⁴⁸ Sharon Marie Carnicke, **Actor Training**, Ed. by. Allison Hodge, Routledge, NewYork, 2010, s. 7.

⁴⁹ Özdemir Nutku, **Oyunculuk Tarihi II**, s. 117.

⁵⁰ Kerem Karaboğa, **Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks**, s. 50.

“Felsefe ve psikolojide olduğu gibi, sistemin belirli kesimlerinde ve bütün yaratıcı süreçlerde de bu tür değişmez yasalar vardır. Bu yasalar her türlü kuşkunun dışındadır, tamamıyla bilinçlidir, bilimce denenmiştir ve doğru bulunmuştur, herkesi bağlamaktadır. Her aktör bu yasaları bilmek zorundadır. Doğanın kendi yarattığı olan bu yasaları bilmeyen aktör, bilgisizliğinin bağışlanacağını sanmamalıdır. Bu bilinçli yasalar yaratıcılık alanında daha yüce, daha başka bir üstünbilincin uyarılması amacıyla var olmuştur. Üstünbilinç bizim kavrayışımızın dışındadır, ona ne zaman erişeceğimizi de bilememekteyiz. Bu bilinci esin yönetir. Bu mucize olmadan gerçek sanat var olamaz. İşte ben aktörün bilinçli tekniği ile bu mucizenin yaratılmasına nasıl yardım edilebileceğini saptamaya çalıştım. BİLİNÇ YOLUYLA ÜSTBİLİNCE YAKLAŞMA. 1906 yılından bu yana yaşamımı adadığım, adamaya devam ettiğim ve canım gövdemde kaldıkça da adamaya devam edeceğim sorun işte budur.”⁵¹

Stanislavski’nin, Moskova Sanat Tiyatrosu’ndaki öğrencilerinden biri olan Sonia Moore, “bilinç” ve “bilinçaltı” kavramlarını şöyle açıklar:

“Stanislavski’nin ‘bilinç’ ve ‘bilinçaltı’ kavramları ‘kontrollü’ ve ‘kontrol dışı’ anlamına gelir. Stanislavski Sistemi’nde kontrollü faaliyet başrolde. Ama bir oyuncu rolünün taslağını bilinçli olarak hazırladıktan sonra, seyirciyle girilen temas onun da beklemediği biçimde kendiliğinden, hakiki aksiyonlar doğurabilir. Bunlar ‘bilinçaltı’ yaratıcılık ya da Stanislavski’nin oyunculuk okulunun amacı olan o esin anlarıdır.”⁵²

Stanislavski’nin oyunculuk metodu, “psikolojik gerçekçilik” ve “fiziksel aksiyonlar” metodu olarak iki ayrı dönemde incelenmelidir. Çalışmalarının 1930’lara kadar olan kısmı, bilinç yoluyla bilinçaltına ulaşmayı hedeflediği **psikolojik gerçekçilik** metodunun temelini oluşturur. Psikolojik gerçekçilik metodunu da ikiye ayırabiliriz: Bir oyuncunun **içsel çalışması** (psikolojik çalışma) ve bir oyuncunun **dışsal çalışması** (fiziksel çalışma).⁵³

⁵¹ Konstantin S. Stanislavski, **Sanat Yaşamım**, s.40.

⁵² Sonia Moore, **Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi**, Mimesis Dergi, Sayı-11 Boğaziçi Üni. Yayınevi İstanbul, Kasım 2005, s. 161.

⁵³ Robert Gordon, **The Purpose Of Playing, Modern Acting Theories in Perspective**, The University of Michigan Press, 2009, s. 39.

Oyuncunun içsel ve dışsal çalışmasını da iki aşamada ele almak doğru olacaktır. Oyuncunun kendi üzerindeki çalışması ve oyuncunun rol üzerinde çalışması. Stanislavski bunu şöyle ifade eder:

*“Sistem’im iki temele dayanır: 1) Oyuncunun kendi üzerindeki içsel ve dışsal çalışması, 2) Rol üzerinde içsel ve dışsal çalışma. Oyuncunun kendi üzerindeki içsel çalışması, esinlenmeyi sağlayan yaratıcı havayı ortaya çıkaracak psişik tekniği geliştirmektir. Dışsal çalışma ise, rolü ortaya çıkarmak ve iç yaşamı dışa yansıtmak için beden hazırlanmasıdır. Rol üzerinde içsel çalışma, üzerinde çalışılan oyunun içeriğini sarmalayan çekirdeği incelemek ve böylece hem oyunun, hem de rolün anlamını ortaya çıkarmak içindir.”*⁵⁴

Stanislavski, Moskova Sanat Tiyatrosu’nda uzun yıllar yaptığı araştırmalar sonucu geliştirdiği **psikolojik gerçekçilik** metodunda, oyuncuların duygularını ön plana alırken, 1920’lerden sonra oyunculuk sistemi’nin ikinci dönemini oluşturan **fiziksel aksiyonlar** metodu üzerine yoğunlaşmıştır.

Stanislavski, oyuncunun sahnede psiko-fiziksel bir bütün olarak var olabilmesinin anahtarının, hareketin mantığında gizli olduğunu farketmiştir. Bu düşüncesini şöyle açıklar:

*“Önce hareketler dizisini, bedenin yaşamını yaratmalıyız; böylece ruhsal yaşam kendiliğinden ortaya çıkacaktır.”*⁵⁵

Bu keşifle beraber, hayatının son yıllarını adayacağı **fiziksel aksiyonlar** metodu doğmuştur. Bu metod, psikolojik gerçekçilik çalışmalarındaki uzun masa başı çalışmalarını reddederek yeni bir prova biçimi getirmiştir.

1936’da, yaşamının son yıllarında, Tartuffe oyununu fiziksel aksiyonlar metodu ile prova etmeye başlamıştır. Provalarında, önceki çalışmalarının aksine, oyunculara oyun metnini dahi okutmadan, sadece oyunun bazı durumlarını belirterek

⁵⁴ Özdemir Nutku, **Oyunculuk Tarihi II**, s. 115.

⁵⁵ A.e., s. 132.

doğaçlama yaptırmaya başlamıştır. Bu sayede, oyuncunun yaratıcılığının kaynağına provenin başında ulaşmayı hedeflemiştir.

“...Sonuçta ulaştığınız şey basit fiziksel aksiyondur ve bizim işe başladığımız şey de o’dur... neden aylarca masa başında otursanız ve edilgin haldeki duygularınızı uyanmaya zorlayasınız? Neden onları aksiyondan kopuk olarak canlandırmaya çalışasınız? Sahne üstüne çıksaydınız ve derhal aksiyona girseydiniz, yani o anda sizin için ulaşılabilir olan şeyi yapsaydınız daha iyi ederdiniz. O aksiyonu takiben duygularınız için o anda ulaşılabilir olan şey neyse doğal bir biçimde vücudunuzla uyum içerisinde ortaya çıkacaktır.”⁵⁶

Stanislavski, sanat yaşamını oyuncunun yaratıcılığının doğal yasalarını keşfetmeye adanmıştır. Önce çöşkusal bellek yoluyla bilinçaltına ulaşmak istemiş, sonunda, oyuncunun duygusal tepkilerinin anahtarı olarak tanımladığı, oyuncunun yaratıcılığının temeli, tüm sistem’inin esası ve bugünkü oyunculuk geleneğinin kaynağı olan Fiziksel Aksiyonlar metodu’nu geliştirmiştir.

Stanislavski, “*Fiziksel Aksiyonlar metodu benim tüm yaşamımı kapsayan bir çalışmadır*” der.⁵⁷

Stanislavski’nin Oyunculuk Metodu, kendisinden sonra gelen, çağdaşı birçok yönetmenin araştırmalarının çıkış noktası olmuştur.

⁵⁶ Emrah Yaralı, Kerem Karaboğa, **Sistemin Kısa Tarihçesi**, Mimesis Dergi, Sayı-11 Boğaziçi Üni. Yayınevi İstanbul, Kasım 2005, s. 151.

⁵⁷ Özdemir Nutku, **Oyunculuk Tarihi II**, s. 116.

2.1.2. Metodunun Dayandığı Temeller

Stanislavski metodu aşağıdaki temel başlıklar ile özetlenebilir:

- 1) Oyuncu, oynadığı rol kişinin sadece dış özelliklerini yansıtmamalı, kendini onun yaşayışına uydurmalı, ruhunu bütünüyle rol'ün içine akıtmalıdır, işte oyunculuk sanatının biricik amacı budur.
- 2) Oyuncunun, sesi ve bedeni üzerinde müthiş bir denetiminin olması gerekir. Bu da ancak disiplinli ve sürekli bir fiziksel çalışma ile elde edilebilir.
- 3) Oyuncu, rolüne her zaman bir çocuk saflığında yaklaşmalıdır. Çocuğun elindeki oyuncağın varlığına, onun içindeki ve çevresindeki yaşama inancı gibi, aktör de bu tasarlanmış gerçeğe, pratik gerçekten daha çok içtenlikle, büyük bir coşku ile inanmalıdır.⁵⁸
- 4) Sahne üzerinde yapılan her eylemin, mutlaka bir nedeni olmalıdır. Nedeni olmayan hiçbir eylemin sahne üzerinde yeri yoktur.
- 5) Oyuncu, karakterini yaratırken tiyatro metninin verilen sınırları içinde kalmalıdır. Metnin üstün amacına hizmet etmelidir.
- 6) Oyuncu, sahnedeysen bütün dikkatini sadece sahne üzerindeki şeylere vermelidir. Kafasını meşgul edebilecek diğer düşüncelerden sıyrılmalıdır.
- 7) Oyuncu, oynadığı rol'ün kesintisiz eylem çizgisini bilmelidir ve bu eylem çizgisi onu üstün amaca götürmeye hizmet etmelidir.

⁵⁸ Konstantin S. Stanislavski, **Sanat Yaşamım**, s. 387.

Stanislavski metodunu oluşturan temel araçlar ise şöyledir:

Eylem:

Sahne üzerinde olup biten her şeyin bir amacı olmalıdır.⁵⁹ İyi bir oyuncu, sahnede amacı belli olan eylemler meydana getirir. Bu eylemler dışa dönük olabildiği gibi, içe dönük de olabilir.⁶⁰

Büyülü Eğer:

Oyuncu içinde bulunduğu koşulun (karakterin veya kendisinin) doğuracağı gerçekçi etkiyi “Eğer ben olsaydım, (bu koşulda) ne yapardım?” sorusunun cevabını arayarak bulur. Stanislavski “Büyülü Eğer” oyununu, bu oyunu oynamaya bayılan 6 yaşındaki yeğeninden esinlenerek oluşturmuştur.⁶¹

İmgelem:

Oyuncu, sahnede var olmayan şeyleri yaratma gücünü imgeleminden alır. İmgelem gücü oyuncunun sahnedeki yaratıcılığını besler. Bu yaratıcılık oyuncuyu günlük yaşamdan ayırıp imgelem düzeyine yükseltmede bir kaldıraç rolü oynayan “Büyülü Eğer”le başlar.⁶²

Dikkatin Odaklanması:

Oyuncu, sahne dışında dikkatini dağıtan hiçbir şeyi oynarken düşünmemelidir. Bunu da ancak sahnedeki şeylere odaklanarak yapabilir.

⁵⁹ Konstantin S. Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor**, Çev. Suat Taşer, Papirüs YayınEvi, İstanbul, 2.bs., Kasım 2002, s. 55.

⁶⁰ Konstantin S. Stanislavski, **Bir Karakter Yaratmak**, Çev. Suat Taşer, Agora Kitaplığı, Ocak 2011, s. 57.

⁶¹ Sharon Marie Carnicke, **Actor Training**, Ed. by. Allison Hodge, s.11.

⁶² Konstantin S. Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor**, s. 80.

Duygu Düşünce Alışverişi:

Stanislavski'ye göre, hiçbir sahne oyuncular arasında ve oyuncu-seyirci arasında iletişim olmadan oynanamaz. Bu sadece oyuncuların diyalog alışverişi değil aynı zaman da alt-metin alışveriştir. Karakterlerin söylemediği gizli duyguları ve düşünceleri o karakterin alt-metnini oluşturur.⁶³

Birimler ve Amaçlar:

Stanislavski, tiyatro oyununun parçalarına bölünmesi gereken bir bütün olduğunu söyler. Oyuncu rolüne hazırlanırken de, rolü küçük birimlerine bölmeli ve her birimin belirli durumlar içindeki amacını bulmalıdır.⁶⁴

Çoşku Belleği:

Oyuncu, kendi yaşamından doğan ve rolüne aktarılan duygular ile karakteri “canlı” kılabilir. Bunun için daha önce yaşadığı olayları anımsamaya çalışmalıdır. İmgelemi sayesinde daha önce yaşadığı olayları anımsayarak o duyguları yeniden yaşayabilir.⁶⁵

Kasların Gevşemesi:

Oyuncunun bedenindeki fiziksel gerginlik, yaratıcılığın en büyük düşmanıdır. Fiziksel gerginlik, oyuncunun bedenini paralyze ve deforme etmekle kalmaz, aynı zamanda konsantrasyon kabiliyetini azaltarak oyuncunun yaratıcı imgelemine ulaşmasını engeller.⁶⁶

⁶³ Sharon Marie Carnicke, **Actor Training**, s. 12.

⁶⁴ Konstantin S. Stanislavski, **Bir Aktör Hazırlanıyor**, s. 156.

⁶⁵ A.e. s. 226.

⁶⁶ Sharon Marie Carnicke, **Actor Training**, s. 7-8.

Tutumluluk ve Denetim:

Oyuncu, bir rolün içsel yaşamını o rolün somut simgesi haline dönüştürme işine girişmeden önce, her türlü gereksiz jestten kendini arındırmalıdır.⁶⁷

Hız ve Tartım:

Hız ve tartım, sahnede yaratılan eylemler ve konuşmalarda doğru kullanılırsa, oyuncunun doğru duyguları doğal bir biçimde, zorlamadan yaratıp geliştirmesine yardım eder.

⁶⁷ Konstantin S. Stanislavski, **Bir Karakter Yaratmak**, s. 68.

2.2. MICHAEL CHEKHOV

2.2.1 Michael Chekhov ve Tiyatro Anlayışı

Yaşamı boyunca “Anton Çehov’un yeğeni” olarak tanınan Michael Chekhov, aslında oyunculuk alanında olduğu kadar, oyunculuk eğitiminde de atlama taşlarından biri olmuş, Dünya’nın sayılı eğitmenlerinden biridir.⁶⁸ Stanislavski’nin, “en parlak öğrencim” diye tanımladığı Chekhov’un oyunculığa olan tutkusu çocukluk yaşlarında başlamıştır. 1944’de yayınlanan otobiyografisinde bu durumu şöyle anlatır:

*“Bulduğum ilk kıyafeti alır, üstüme geçirir ve kendime: Ben kimim? diye sorardım. Doğaçlamalarım üzerimdeki kostüme bağlı olarak ciddi yada komik olurdu. Ama ne yaparsam yapayım dadımın tepkisi hep aynıydı: önce uzun uzun güler, sonra gülmekten gözyaşlarına boğulurdu.”*⁶⁹

Michael Chekhov, 21 yaşına geldiğinde Moskova’nın prestijli tiyatrolarından biri olan Maly Tiyatrosu’nda, oyuncu olarak kendine yer edinmişti. Stanislavski tarafından Moskova Sanat Tiyatrosu’na çağırılması da bu döneme denk gelir. Moskova Sanat Tiyatrosu’nda geçirdiği yıllar kendi oyunculuk metodunun oluşumunda temel teşkil etmiştir. Çalışmalarında Stanislavski’nin oyunculuk metodunun etkilerinin görülmesine rağmen, Moskova Sanat Tiyatrosu’nun bir diğer önemli yönetmeni olan Yevgeny Vaktangov’un çalışmaları da Chekhov’un oyunculığa ve kendi oyunculuk metoduna olan yaklaşımını etkilemiştir.⁷⁰

1913’te, Richard Boleslavsky’nin, Birinci Stüdyo’da (Moskava Sanat Tiyatrosu’nda) sahneye koyduğu “Good Hope’un Batışı” adlı oyunda oynağı “Kobe” rolüyle sansasyon yaratmıştır. Budala balıkçı Kobe rolünü etkili ve yoğun bir

⁶⁸ Özdemir Nutku, **Oyunculuk Tarihi II**, s. 197.

⁶⁹ Michael Chekhov, **On The Technique Of Acting**, Ed.by. Mel Gordon, Harper Resource Book, NewYork, s. X.

⁷⁰ Robert Gordon, **The Purpose Of Playing, Modern Acting Theories in Perspective**, s. 61.

şiiressellik katarak, hareketlerine verdiđi tavır ve makyajla kalın çizgili bir güldürü tipini saf, içten, ama gerçeđi arayan, maraz bir kiři durumuna getirmiřtir.⁷¹ Deđiřen Kobe karakteri oyunun yeni odak noktası haline gelirken, Chekhov, yazarın yazdıđı karakteri deđiřtirdiđi için eleřtirilmiřtir. Chekhov'un bu eleřtirilere cevabı ise řöyle olmuřtur:

*“Yazardan ve oyun metninden öteye giderek Kobe'un gerçeđ karakterini buldum.”*⁷²

Bir oyuncunun “yazardan ve oyun metninden öteye gitmesi” düşüncesi Chekhov'u Stanislavski'den ayıran özelliklerden biridir. Michael Chekhov ve Stanislavski, oyuncunun yaratıcı gücünün kaynađı konusundaki fikirleriyle de birbirinden ayrılır. Stanislavski'nin ilk dönem çalışmalarında kullandıđı ve “Çořku Belleđi” adını verdiđi, oyuncunun kendi deneyimlerinin rolü yaratmada yaratıcı bir araç olarak kullanmasına Chekhov katılmıyordu. Chekhov'a göre, yaratıcı gücün kaynađı oyuncunun fantezi ve imgelem gücünde yatar.

*“Stanislavski, aktörün yaratıcı kaynađının, deneyim duygusu olduđunu vurgularken, Chekhov bu yaratıcı kaynađı, oyuncunun imgeleminde ya sanatla řekillenen ya da oyuncunun çoktan yaratmıř olduđu imgeleri gözlemleyerek aramaya bařladı.”*⁷³

Stanislavski'nin stüdyoda yaptırdıđı “Çořku Belleđi” çalışmalarından birinde, Chekhov'un oynadıđı egzersiz, bize onun imgelem gücünü nasıl kullandıđına dair fikir verir.

“Bir gün Stanislavski, Çořku Belleđi çalışması için Chekhov'a yařamundaki en üzüldüđu anlardan birini anımsayarak o anın duygusal

⁷¹ Özdemir Nutku, **Oyunculuk Tarihi II**, s. 197.

⁷² Michael Chekhov, **On The Technique Of Acting**, s. XII.

⁷³ Robert Gordon, **The Purpose Of Playing, Modern Acting Theories in Perspective**, s. 62.

atmosferini oynamasını istemiş; Chekhov'un, babasının cenaze töreninde duyduğu acıyı, en küçük ayrıntıya kadar inerek büyük bir başarıyla canlandırması Stanislavski ile oradakileri heyecanlandırmış. Stanislavski Çoşku Belleği çalışmasının işe yaradığını düşünerek Michael'ı kutlamış. Ancak Stanislavski sonradan Chekhov'un babasının hala hayatta olduğunu şaşkınlıkla öğrenmiş ve Chekhov'un bu başarıyı olmamış bir olayı kafasında öldürerek başardığını anlamış."⁷⁴

1913 ve 1923 yılları arasında Chekhov, Moskova Sanat Tiyatrosu'nun yirmiye yakın oyununda genellikle başrol, bazen de önemli yan rolleri oynadı. Bu dönem, yetenekli bir oyuncu olarak kendini kabul ettirdiği yıllardır. Fakat alkol bağımlılığı, ailede ardı ardına gelen ölümler, savaş yandaşlığı, devrim ve iç savaş'ın yarattığı depresyon, akli dengesini ve oynama yetisini kaybetme noktasına getirdi. Malvolio rolünü oynadığı "Onikinci Gece" oyunun prömiyerinden birkaç hafta sonra, Rusya'nın her yerinde yapılan konuşmaları hem "duyabildiğine" hem de "görebildiğine" inanmaya başladı. Bu durum sonucunda Chekhov'a yoğun paranoya teşhisi konuldu.⁷⁵ Stanislavski'nin, Chekhov'u tedavi etmeleri için bir araya getirdiği psikiyatristler depresyonun ağır etkilerini hafifletmeyi başarmışlardı. Fakat Chekhov hala, bazen sahnede oynanan oyunun orta yerinde, kontrol edilemez kahkaha krizlerine giriyordu.

Chekhov'un, Rudolf Steiner'in Antropozofi düşüncesi ile tanışması da bu döneme denk gelir. Rudolf Steiner'in çalışmaları Chekhov'un ruh durumunu düzeltmesini sağlar. Steiner'in "ruh bilimsel" çalışmaları, Chekhov'un yaratıcı dünyasındaki tehlikeli bir boşluğu doldurmuştur.⁷⁶ Steiner'in "Eurythmy" adını verdiği kendine özgü ses ve hareket çalışmalarını Moskova'da yapılan bir çalışmada gördükten sonra, Steiner'in "Knowledge of the Higher World and its Attainment" (Daha Yüksek Dünyaların Bilgisi ve İdrakı) adını verdiği kitabın el yazmaları üzerinden çalışmaya başlar. Bunun sonucu olarak Chekhov, bu çalışmalarda edindiği yeni düşünce biçimini kendi oyunculuk çalışması ile birleştirir.⁷⁷

⁷⁴ Michael Chekhov, **On The Technique Of Acting**, s.XIII

⁷⁵ A.e. s.XVII

⁷⁶ A.e. s. XV.

⁷⁷ Jonathan Pitches, **Science and the Stanislavsky Tradition of Acting**, Routledge, NewYork, 2009, s.130.

“Chekhov kendi çalışmalarında Rudolf Steiner ve Antropozofistlerin ‘Eurythmy’ düşüncesi ile beslenen mistik fikirlerini, psikolojik gerçekçilik ile birleştirerek Stanislavski’nin çalışmalarından uzaklaşmaya başlar.”⁷⁸

Chekhov, 1919 ve 1922 yılları arasında, Moskova’nın Abrat bölgesinde kurduğu oyunculuk stüdyosunda çalışmalarını oyuncular üzerinde denemeye başladı. 1923 yılında da Stanislavski, Chekhov’a çalışmalarını sürdürmesi için Moskova Sanat Tiyatrosu’nun İkinci Stüdyosu’nda yönetmenlik teklif etti.⁷⁹

1927 yılına kadar Stüdyo’daki çalışmalarını başoyuncu ve yönetmen olarak sürdürdü. Fakat çalışmalarında denediği yeni yöntemler sebebiyle “karşı devrimci” bulundu.

“Tiyatronun başoyuncusu ve yöneticisi olmasına karşın, onun bu yaklaşımları sert eleştirilerin yapılmasına sebep oldu. 1927 yılında, onu rejime karşı olan bir idealist ve mistik olarak suçlayan Aleksey Diky ile onaltı oyuncu ikinci MST’den ayrıldılar. Bunun hemen ardından gazeteler onu ‘kafadan sakat’, yapımlarını da ‘yabancı ve karşı devrimci’ olarak yerin dibine batırdılar.”⁸⁰

Bu koşullar içerisinde, Sovyetler Birliği’nden ayrılması hem kendi kişisel güvenliği hem de çalışmalarını şekillendirdiği felsefi öz bakımından en güvenilir yol oldu.⁸¹ 1928 yılında, yönetmen Max Reinhardt’ın davetiyle Almanya’ya göç etti. Almanya’ya yerleştikten sonraki yedi yıl boyunca Avusturya, Berlin, Paris, Litvanya ve Letonya’ya giderek, kendi oyunculuk metodunu oluşturma yönünde olan araştırmalarını sürdürdü.

Sul Hurok’un davetiyle ABD’ye giden Chekhov, burada Beatrice Straight ile tanışır. 1936’da, Beatrice Straight arkadaşı Deirdre Hurst (daha sonraki yıllarda Chekhov’un asistanlığını yapacaktır) ile beraber Chekhov’u, kendi metodunu öğretmesi için İngiltere’deki ‘Dartington Hall’a davet eder. Dartington Hall,

⁷⁸ Robert Gordon, **The Purpose Of Playing, Modern Acting Theories in Perspective**, s. 61.

⁷⁹ Floyd Romohr, **Movement For Actors**, ed.by. Nicole Potter, Allworth Press, Newyork. 2002, s.17.

⁸⁰ Özdemir Nutku, **Oyunculuk Tarihi II**, s.197-198.

⁸¹ Jonathan Pitches, **Science and the Stanislavsky Tradition of Acting**, s. 132.

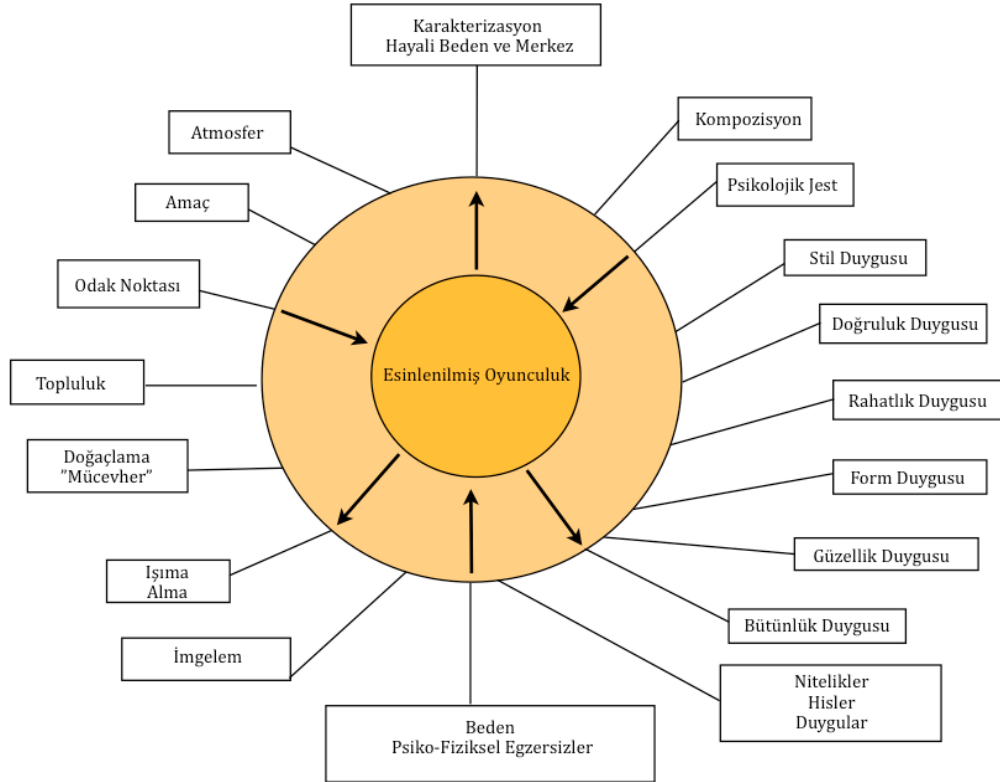
Devonshire, İngiltere’de alternatif eğitim veren ve aynı zamanda Straight’in ailesine ait olan bir enstitüdür.⁸²

Chekhov Oyunculuk Metodu’nun genel çerçevesi buradaki iki yıllık çalışmada şekillenmiştir. Daha sonraki yıllarda Chekhov tekrar ABD’ye dönecek, çalışmalarını ve oyunculuk kariyerini yaşamının son günlerine kadar bu ülkede sürdürecektir.

⁸² Michael Chekhov, **On The Technique Of Acting**, s.XXVIII

2.2.2 Metodunun Dayandığı Temeller

Chekhov, “Esinlenilmiş Oyunculuk Çizelgesi” adını verdiği ve kendi çalışmasının bir tür özeti olduğunu söylediği tabloyu, yakın dostu ve öğrencisi Mala Powers’a, ABD’deki bir ders esnasında çizerek verir. Mala Powers, bu çizelgeyi “*Michael Chekhov-On The Technique of Acting*” (*Michael Chekhov-Oyunculuk Tekniği Üzerine*) adlı kitapta Chekhov Oyunculuk Metodu’nu açıklamak için kullanır.



Esinlenilmiş Oyunculuk Çizelgesi⁸³

Chekhov, çizelgede yer alan yönelimlerin hepsini birer “ampül” (light bulb) olarak düşünmek gerektiğini, Esin “çarptığı” zaman da, bütün ampüllerin derhal yanarak ışımaya başladığını söyler.⁸⁴

⁸³ Michael Chekhov, *On The Technique Of Acting*, s.XXXVI

Karakterizasyon, Hayali Beden ve Merkez:

Bir oyuncunun, kendi fiziksel sınırlarından farklı bir karakter yaratabilmesi için Hayali Beden'i imgeleminde görebilmesi gerekir. Chekhov'a göre, oyuncu düzenli çalışma sonucu kendi bedeninin şeklini, oynayacağı karaktere ait olan bu Hayali Beden'e dönüştürebilir.⁸⁵

Kompozisyon:

Doğada ve sanatta, formu oluşturan ve dengeleyen matematik yasaları ve prensipleri vardır. Bu yasalar Kompozisyon Duygusu'nu oluşturur ve yarattığı şekillerin, hareketlerin, dialogların ve seslerin sıkıcı yığınlar olmasını önler.⁸⁶

Psikolojik Jest:

Chekhov'un oyunculuk metodu'nun en önemli buluşu Psikolojik Jest'tir. Psikolojik Jest bir karakterin psikolojisini ve amacını tek bir beden hareketinde bütünlemektir. Psikolojik Jest oyuncunun **bilinçaltı yaratıcı çalışma**'sını besler ve onu bir sonraki aşamada yapacağı daha detaylı çalışmaya hazırlar.⁸⁷ Yani, oyuncunun rolüne hazırlanırken, karakterin dünyasını anlayabilmek için başvurduğu bir araçtır. Oyuncu, karakterin Psikolojik Jest'ini provalarda fiziksel olarak yaratır ve oynar, fakat prova süreci sonrasında, Psikolojik Jest, oyuncunun sahnede oynadığı karakterin hareketlerini içsel olarak besleyen bir imgelem haline gelir.

*“Psikolojik Jest zihin gözünüzde canlanacaktır ve pratik yaptıktan sonra, oynarken, bir tür ilham gibi, hep sizinle olacaktır.”*⁸⁸

⁸⁴ Michael Chekhov, **On The Technique Of Acting**, s.XXVII

⁸⁵ A.e. s.XXXVII.

⁸⁶ A.e. s.XXXVIII.

⁸⁷ A.e. s. 61.

⁸⁸ A.e. s. 65.

Stil Duygusu:

Stil Duygusu ile çalışan oyuncu, bir oyunun, bir senaryonun yada bir sahnenin “yüzeysel gerçeklik duygusu” yerine “özel doğası”nı yakalamaya çalışır. Çünkü trajedi, dram, melodram, fars ve komedi gibi her tiyatro türünün birbirinden farklı özel doğaları vardır.⁸⁹

Doğruluk Duygusu:

Doğruluk Duygusu, oyuncunun oynarken doğru davranışı bulmak için duyarlılığını geliştirerek kendini “açma”sıdır. Oyunculukta doğruluğun farklı boyutları vardır:

1. Bireysel ya da psikolojik Doğru: “Hareketlerim ve konuşmam bana göre, psikolojime göre doğru.”
2. Metnin verili koşullarına göre Doğru olmak.
3. Tarihi Doğruluk: Dönem oyunları oynarken, oyunun geçtiği dönemin özelliklerini gözden kaçırmamak ve oyunun geçtiği yerdeki ulusunun tarzını anlamak.
4. Stil açısından Doğruluk: Oyunun, trajedi, komedi, fars, dram vb. stilini belirlemek. Ayrıca bu stillere tamamlayıcı olarak, diğer stil nüanslarının da belirlenmesi - Brechtyen, Shakespeareyen, vb.
5. Karaktere göre Doğru olmak: Bu Doğruluk her role göre farklılık gösterir. Bunu karakter belirler ve oyuncu karakterin kendisi hakkında gösterdikleri karşısında almaya “açık” durumda olmalıdır.
6. İlişki Doğruluğu: Bir karakterin etrafındaki diğer karakterler karşısında gösterdiği tavırlar ve farklılıklar.⁹⁰

⁸⁹ A.e. s.XXXVIII.

⁹⁰ A.e. s.XXXIX.

Dört Kardeşler (Four Brothers):

Rahatlık, Form, Güzellik ve Bütünlük duyguları bir arada anılarak “Dört Kardeşler” adı altında incelenebilir.

1) Rahatlık Duygusu, 2) Form Duygusu, 3) Güzellik Duygusu, 4) Bütünlük Duygusu.

1) Chekhov’a göre rahatlık duygusu oyuncunun bedenindeki gerginliklerden kurtularak yaratıcı gücüne kavuşmasıdır. Chekhov’un bu düşüncesi Stanislavski’nin rahatlama çalışmalarındaki düşüncesine benzemekle beraber bir noktada ayrılır. Chekhov oyuncuya “rahatla” demektense “rahatlık duygusuyla otur” demenin daha doğru sonuç vereceğini ifade eder. Çünkü Chekhov’a göre, oyuncu ilk komutu hemen yerine getirebilirken ikinci komutu durup “düşünmek” zorunda kalacaktır.⁹¹

“Bir aktörün rahatlmasına yardım etmek için, ona gergin olduğu noktaları belirtip, nasıl rahatlayacağını tarif etmek yerine ‘rahatlık hissiyle’ hareket etmesini söylerdi. Imgelemin, bilinçaltı yoluyla uyarılması gerekliliğinin fazlasıyla farkındaydı. Bu amaca hizmet etmesi için, ‘oyun oynama’ prensibine dayanan egzersizler ve doğaçlamalar oluşturdu. Daha sonra bu çalışmalar bir çok eğitimci ve oyunculuk eğitmeni tarafından öz-bilinci yükseltmeden imgelem gücünü geliştirmek için kullanıldı.”⁹²

2) Chekhov, oyuncunun kendi bedeninin ve bedeninin uzamda yarattığı hareketlerin farkında olmasına Form Duygusu der. Bu farkındalığı kazanan oyuncu bedenini en yaratıcı biçimde kullanabilmeyi öğrenecektir.⁹³

3) Her sanatçının içinde, çoğunlukla derinlerde gizlenmiş, yaratıcılığın ahengi ve yaşamın zarafetinin aktığı bir pınar vardır. Bir oyuncunun bu içsel güzelliğinin farkına varması, onun, bu güzelliği tüm ifadelerine, hareketlerine ve karakter

⁹¹ A.e.

⁹² Robert Gordon, **The Purpose Of Playing, Modern Acting Theories in Perspective**, s. 61.

⁹³ Michael Chekhov, **On the Technique Of Acting**, s.XL

alışmalarına nüfuz ettirebilmesi için ilk adım olur. Hatta “irkin” olanlar için bile. Güzellik, bütün iyi sanat alışmalarının diğerklerinden olağanüstü biçimde ayırılmasını sağlayan önemli niteliklerden biridir.”

4) Chekhov’a göre sanat eseri, başlangıcı, ortası ve sonu olan bir bütündür. Oyuncu bu duyguyu ikinci doğası haline getirmelir. Bu duygu oyunun tamamına, bir sahneye yada sadece bir repliğk bile uygulanabilir.⁹⁴

Nitelikler (Hisler ve Duygular):

Chekhov’a göre, duygulara hükmedemeyiz, onları sadece tatlı dille ikna edebiliriz. Duyguları ikna etmek için kullanacağımız tatlı dil ise nitelikler ve hislerdir. Chekhov’un oyunculuk metodu ile alışan bir oyuncu özellikle hareketlerinde niteliklere hemen ulaşabilir. Duyguları hissetmese bile bedenini şefkat, neşe, öfke, şüpke, üzüntü, sabırsızlık, vb. nitelikleri ile hareket ettirebilir. Oyuncu bu **niteliklerden** biri ile bedenini hareket ettirmeye başladığında, er ya da geç o niteliğk **hissetmeye** başlayacaktır ve bu his oyuncunun içindeki **gerçek** şefkat, neşe, üzüntü, sabırsızlık, vb. **duygusunu** doğuracaktır.⁹⁵

Beden (Psiko-Fiziksel alıştırmalar):

Chekhov’a göre, İnsan bedeni ve zihni birbirinden ayrılamaz. Hiçbir oyunculuk alışması ne tamamen psikolojik ne de tamamen fizikseldir. Oyuncunun fiziksel bedeni, oyuncunun psikolojisini etkilemelidir, ya da tam tersi, oyuncunun psikolojisi, oyuncunun bedenini etkilemelidir. Bu sebeple oyuncunun bütün egzersizleri Psiko-Fiziksel olmalıdır ve mekanik bir şekilde uygulanmamalıdır.⁹⁶

⁹⁴ Michael Chekhov, **On The Technique Of Acting**, s.XL

⁹⁵ A.e s. xli

⁹⁶ A.e.

İmgelem:

Chekhov'a göre, Oyuncululuğun neredeyse tamamı, oyuncunun imgelem yeteneğine ve kurgusal olanı sahnede yeniden, gerçek gibi yaratabilmesine dayanır. Oyuncu imgelem ve fantezi dünyasını ne kadar geliştirirse, oynayacağı karakterin anlamını ve derinliğini de o kadar iyi anlar.⁹⁷

Işıma/Alma:

Işıma, oyuncunun istediği herhangi bir niteliği, duyguyu yada düşünceyi görünmez bir öz olarak yayma yeteneğidir. Chekhov'a göre oyuncu, oynayacağı karakterin varlığını sahnede bilinçli olarak **ışıtabilir**. Oyuncunun sahnedeki **karizması**, ışımayı ne derece başarabildiğiyle doğru orantılıdır. Bazı insanlarda bu yetenek doğal olarak vardır, bazılarının ise bunu geliştirebilmesi için uzunca bir süre ışıma/alma çalışmaları yapması gerekir.

Alma'nın da ışıma kadar kuvvetli bir etkisi vardır, ama nitelikleri, düşünceleri ve duyguları ıştırarak yollamak yerine oyuncu, diğer karakterlerden, atmosferden, seyirciden ve her yerden gelenleri **içine çeker**. Oyuncu her iki yeteneğini de, ışıma ve alma, kuvvetlendirerek geliştirmelidir. Oyuncunun oynayacağı karakterlere “sen ışıyan bir karakter misin?” yoksa “alan bir karakter misin?” diye sorması önemlidir. ışıyan karakter'lerin kimi sahnelerde alan karakter'lere dönüşebileceği gibi tam tersi, alan karakter'ler de kimi sahnelerde ışıyan karakter'lere dönüşebilir.⁹⁸

Doğaçlama ve “Mücevher”:

Chekhov'un çalışmalarında **doğaçlama** çok önemli bir yere sahiptir. Chekhov'a göre doğaçlama, oyuncunun yaratıcı gücünü ortaya çıkaran en önemli araçlardan biridir. Chekhov doğaçlamayı provalarda oyuncuyu hazırlamak için kullandığı kadar, rol çalışmasının son aşamalarında da kullanır. Oyuncu rolünün yapısı kurduktan sonra bir kez daha doğaçlama yapmalıdır. Oyuncu rolünü tekrar doğaçlarken, repliklerini başka sözcüklerle değiştirmeli ya da tamamen yok saymalıdır, karakterin **alt-**

⁹⁷ A.e.

⁹⁸ A.e s. Xli-xlii

metni'yle konuşmasına izin vermelidir. Oyuncu sahnedeki aksiyonunu değiştirmeli ya da tamamen yeni bir aksiyon denemeli ve bunun yaparken karakterinin bu yeni durumu **nasıl** gerçekleştireceğine özellikle dikkat etmelidir. Bu yeni durumda oyuncu, karakterinin göreceği, duyacağı veya sahne süresince dikkatini çekecek anlık şeylerin farkında olmalıdır. Bu yeniden yapılan doğaçlamalar oyuncunun **Mücevher**'ini (oyuncuyu ve seyirciyi memnun edecek ve hatırlanacak olan, küçük nüanslar ve ışıltılardan oluşan benzersiz **an**'lar) geliştirmesini kolaylaştıracaktır.⁹⁹

“Doğaçlamaların ve egzersizlerin bir çoğu resim, heykel, müzik, dans, peri masalları ve rüyalar yoluyla oluşturulan imgelerden faydalanılarak oyuncunun imgelem ve konsantrasyon gücünü artırmayı hedefler.”¹⁰⁰

Topluluk:

Chekhov'a göre; Tiyatro kolektif bir sanattır. Oyuncular sanatsal açıdan **açık** ve birbirleri ile uyumlu oldukları zaman, hem oyuncular hem de seyirciler için yaşanan deneyimin keyfi artar. Oyunun atmosferi daha güçlü, karakterlerin arasındaki ilişki daha kuvvetli, hatta oyuncuların önceden belirlemiş olduğu **zamanlama**'ları ve sahnenin ritmi daha akıcı ve canlı hale gelir. Topluluk duygusu, oyuncunun sanatsal kontrol duygusu yaymasına ve insan ruhunun gücünü seyirciye geçirmesine olanak sağlar.¹⁰¹

Odak Noktası:

Bir sahnede olup biten her şey aynı derecede önemli değildir. Odak Noktası (tercih edilen an'da seyircinin dikkatini istenilen noktaya yönlendirmek) genellikle yönetmenin sorumluluğundadır, fakat bir oyuncu da oynadığı karakter için oyundaki en önemli an'larının farkında olmalıdır.

⁹⁹ A.e s. S. xlii.

¹⁰⁰ Robert Gordon, **The Purpose Of Playing, Modern Acting Theories in Perspective**, s. 63.

¹⁰¹ Michael Chekhov, **On The Technique Of Acting**, xlii-xliii.

Amaç:

Amaç, karakterin ulaşmaya çabaladığı hedef ya da gaye'dir. Her karakterin bir amacı ve bir üstün amacı vardır. Chekhov üstün amaç için şöyle bir örnek verir: "İnsanlığa hizmet etmek istiyorum". Amaç için ise şöyle bir örnek verir: "Şu belirli kişiler arasında barış sağlamak istiyorum". İdeal olan bütün amaçların "istiyorum..." ile başlayıp, "oynanabilir" bir fiille devam etmesidir.¹⁰²

Atmosfer:

Atmosferler, sis, su, karanlık yada karmaşa gibi çevreyi saran ve insanlardan (ışık) yayılan duyumsal ortamlardır. Sahnede, tiyatroyu dolduran şey atmosferlerin yükselen halidir. Hem seyirciler hem de oyuncular, bilinçsiz olarak bu atmosferin görünmeyen dalgalarından etkilenirler. Bir Gotik katedral'in, hastanenin ya da mezarlığın atmosferi oraya giren herkesi etkiler. Ayrıca insanlar da gerginlik, nefret, sevgi, korku, akılsızlık, vb. kişisel atmosferler yayabilirler.¹⁰³

Chekhov, oyuncunun imgeleminde yeni dünyalar açma düşüncesiyle yürüttüğü çalışmalara hayatını adadı. Oluşturduğu metot dünya çapında pek çok oyuncu ve yönetmen tarafından benimsendi ve oyunculuk eğitiminde yaygın olarak kullanılmaya başlandı. Chekhov, çağdaşı bir çok tiyatro insanına esin kaynağı oldu.

¹⁰² Michael Chekhov, **On the Technique Of Acting**, s.Xliii.

¹⁰³ A.e s.xliii-xliv.

2.3. VIOLA SPOLIN

2.3.1. Viola Spolin ve Tiyatro Anlayışı

Uluslararası platformda “**Tiyatro Oyunları**” ile sesini duyuran eğitimci, yönetmen ve aktris Viola Spolin (1906-1994) ilk tiyatro eğitimini, 1924-1926 yılları arasında Chiago’daki Neva Boyd’s Group Work School (Neva Boyd’un Grup Çalışması Okulu)’da almıştır. ¹⁰⁴ Burada aldığı eğitim süresince Boyd’un eğitimde oyun, hikaye anlatıcılığı, halk dansları kullanarak drama’nın çocuk ve yetişkinlerde bireysel deneyimleme yoluyla yaratıcılığın ortaya çıkarılması için bir araç haline getirilmesi, Spolin’i çok etkilemiştir. Spolin, daha sonra aynı okulda eğitimci ve danışmanlık yapar. Burada edindiği tecrübeler kendi geliştirdiği metodun temellerini oluşturmuştur. Spolin’e göre:

*“Herkes oynayabilir, herkes doğaçlayabilir. İsteyen herhangi bir kimse tiyatrodan, izlenmeye değer düzeyde oynamayı öğrenebilir ve oynayabilir.”*¹⁰⁵

Spolin’in, Tiyatro Oyunları; Karmaşık tiyatro alışkanlıklarını ve tekniklerini oyun biçimine dönüştüren bir takım çalışmalarıdır. ¹⁰⁶ Her oyun, oyuncunun belli bir teatral sorununa odaklanıp, oyuncuyu yapmacık olmaya iten alışkanlıklarından arındırmayı hedefleyerek ortaya çıkarılmıştır. Spolin, yıllar içinde oluşturduğu oyunları, “*Improvisation for the Theatre*” (Tiyatro için Doğaçlamalar) adını verdiği kitapta toplayarak 1963 yılında yayınlamıştır. Bu kitap, yayınlandığı tarihten itibaren **doğaçlamanın** oyunculuk eğitiminin temelinde kullanılmasını yaygınlaştırmıştır.

Spolin’in, Tiyatro Oyunları çok geniş bir yelpazeye sahiptir. En basit oryantasyon (Ortama Uyum) oyunu olan hayali halat çekme’den, bir oyuncunun diğerinin hareketlerini yansıladığı ayna oyunları’na, iletişim becerilerini geliştiren

¹⁰⁴ Özdemir Nutku, **Oyunculuk Tarihi II**, s. 277.

¹⁰⁵ Viola Spolin, **Improvisation For The Theatre**, NorthWestern Uni. Press, illinois, 1999 3.ed. t.y. s. 3.

¹⁰⁶ Özdemir Nutku, **Oyunculuk Tarihi II**, s. 278.

anlamsız söz (Gibberish) oyunları'ndan, uzam farkındalığını artırmayı hedefleyen ve ses, vücut ve duygu değişimleri gerektiren oyunlara kadar çeşitlilik gösterir.

Spolin'in doğaçlamayı kullanma biçimi gündelik yaşam gerçekliğinin sahne gerçekliğine uyarlanarak, **içten gelen**'in (spontaneity) rastlantılarla bir arada harmanlanmasıdır.

Spolin'in çalışmalarının amacı özgür yaratıcılığı ortaya çıkarmaktır. Oyuncunun sahnede **işsel deneyimler** yaşamasıyla ilgilenmez, grup olarak sahnede yaratılan sosyolojik bir paylaşımı deneyimlemesini amaçlar.¹⁰⁷ Yani, oyuncunun **oyun oynama**'nın bilincinde olup, sahnede oynanan oyunun bir parçası olmasını hedefler. Çünkü Spoline göre:

*“Yeteneklerimiz, kişinin **oyun oynama**'nın yarattığı eğlence ve keyfi duyduğu an gelişir.”*¹⁰⁸

Oyuncu, oyun oynama'nın bilincinde olduğu zaman eğlenmeye başlar, böylece sahnede olmanın yarattığı baskıdan kurtulup yaratıcılığını özgür bırakarak, oyunun içerisinde tam anlamıyla var olmaya başlar.

*“Bizi kuşatan dünyanın bir parçası haline gelmeyi (dokunarak, görerek, hissederek, tadarak ve koklayarak) deneyimlemek önemlidir. Çevremizle doğrudan temas bizim peşinde olduğumuz şeydir... Kişisel özgürlüğümüz bizi, **kişisel farkındalığı ve kişisel yaratıcılığı** deneyimlemeye götürecektir.”*¹⁰⁹

Spolin'e göre sahne üzerinde kendini özgür bırakabilmek için, normal hayatta geliştirdiğimiz iyi-kötü, doğru-yanlış yargılarından sıyrılmamız gerekir. Onaylanma bekleyen veya onaylanmama korkusuyla yapılan hiçbir eylem özgür olamaz. Oyuncu

¹⁰⁷ Robert Gordon, **The Purpose Of Playing, Modern Acting Theories in Perspective**, s. 194.

¹⁰⁸ Viola Spolin, **Improvisation For The Theatre**, s. 5.

¹⁰⁹ A.e., s. 6-7.

bilinen sınırların dışına çıkmalıdır. Bunu, düşünerek verilen tepkilerle değil, sahnede gelişen duruma verilen ani, düşünülmemiş tepkilerle sağlayabilir.

Spolin, fikirlerinin çoğunu oluştururken Stanislavski'nin Oyunculuk Methodu'ndan da etkilenmiştir. Stanislavski'nin, bilinç yoluyla bilinçaltına ulaşma düşüncesine Spolin'in çalışmalarında da rastlarız.

“(Spolin'in) ...içten gelenin (spontaneity) öneminde ısrar ederek hedeflediği; ani durumlar karşısında doğan bilinçaltının tepkileri ile bilinçli kararların birleştiği bir yaratıcı oyunculuk süreci yaratmaktadır.”¹¹⁰

Fakat, doğaçlama çalışmalarında **Oyun Oynama** prensibine verdiği önem, onu, Stanislavski'nin oyunculuk metodundan ayırır.¹¹¹

Spolin'in ilgilendiği bir diğer önemli kavram ise, bir bütünün parçası olabilmektir. Grup içindeki ilişkinin, iletişime açık olması çok önemlidir.

“Eğer bir grubun içinde oyunculardan biri diğerlerinden daha baskın ise, grubun geri kalanı yapılan çalışmadan eşit tat almayacaktır. Böyle bir durumda gerçek bir grup ilişkisinden bahsedilemez. Tiyatro özünde, bireysel yeteneklerden ve bir çok insanın enerjisinden oluşan sanatsal ilişkiler bütünüdür. Bu bütünlük, bir oyunun ilk düşüncesinin doğuşundan son sahnenin bitişi ile alınan alkışın son yankısına kadar sürdürülmelidir.”¹¹²

Doğaçlama çalışmaları da özellikle, grup içindeki uyum ve ilişkinin yakınlığından doğan güç ile beslenir. Önemli olan, grubu oluşturan bireylerin benzerliklerini ve farklılıklarını kabul ederek bir uyum içerisinde hareket etmeleridir.

113

¹¹⁰ Robert Gordon, **The Purpose Of Playing, Modern Acting Theories in Perspective**, s. 196.

¹¹¹ A.e. s. 194.

¹¹² Viola Spolin, **Improvisation For The Theatre**, s. 9,10.

¹¹³ A.e. s.10.

Seyirci, Spolin'e göre tiyatro'nun en yüce ögesidir. Çünkü Spolin doğaçlamalarıyla oyuncuların seyirci varlığına alışmasını ve oyuncuların doğaçlamalarını seyirci tepkileri ile geliştirmelerini sağlamaya çalışır.¹¹⁴

Spolin'e göre, sahne üzerinde yapılan her şey seyircinin keyif alması içindir.

*“Seyirci, deneyimimizi paylaştığımız ve bu deneyimi anlamlı kılan misafirlerdir.”*¹¹⁵

Bu sebeple, Spolin, tiyatrodaki oyuncuları seyircilerden ayıran **dördüncü duvar**'ın varlığını reddeder.¹¹⁶

Spolin, çocuklar ve oyuncular ile yürüttüğü “Tiyatro Oyunları” çalışmalarına devam ederken, 1955 yılında oğlu *Paul Sills ve David Shepherd*'la birlikte, ABD'de profesyonel olarak doğaçlama tiyatrosu yapmaya adanmış ilk topluluk olan “*The Compass*” (Alan)'ı kurdu. Bu toplulukta yapılan çalışmalar, Commedia dell'Arte yöntemine benzemektedir. Tıpkı Commedia dell'Arte de olduğu gibi bir kanava belirlenir bu kanavadan yola çıkılarak yapılan doğaçlamalar gösteriyi oluştururdu. Ayrıca seyirciden alınan yönelimlerle de sahneler oynanıyordu.¹¹⁷ Bu topluluğun çalışmaları devam ederken, 1959 yılında oğlu Paul Sill's, günümüzde halen ABD'de varlığını sürdüren *Second City Company*'i kurar. Sill's, 1967'de bu topluluktan ayrılır ve Spolin'le beraber *The Game Theatre*'i kurarlar. Bu topluluğun özelliği, çalışmalarında Spolin'in oyunlarının temel alınması ve seyircinin doğaçlamalarda aktif olarak yer almasıdır.¹¹⁸

¹¹⁴ Selda Ergün, **Çağdaş Doğaçlama**, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir, 2003, 1. b.s., s.64.

¹¹⁵ Viola Spolin, **Improvisation For The Theatre**, s. 13.

¹¹⁶ Robert Gordon, **The Purpose Of Playing, Modern Acting Theories in Perspective**, s. 195.

¹¹⁷ A.e s. 197.

¹¹⁸ Selda Ergün, **Çağdaş Doğaçlama**, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir, 2003, 1. b.s., s.60.

2.3.2. Metodunun Dayandığı Temeller

Spolin, yirmi yıldan fazla süren “*Tiyatro Oyunları*” çalışması sonucunda, üç noktanın önemine dikkat çeker:

1. Grup çalışmalarında bir bütünün parçası olabilmenin önemi. Bu çalışmalarda elde edilen sorumluluk oyuncuların tek vücut olmalarını, her anlamda güven kazanmalarını ve böylece oyunlarda özgür yaratıcılığa ulaşmalarını sağlar.
2. Grup çalışmalarında oyuncular ve yönetmen dahil herkesin eşit olmasının önemi. Sorunların çözümünde doğru ya da yanlış diye nitelenebilecek bir yol olmadığı, öğrenmenin sadece arama sürecinde olacağı.
3. Oyuncuların düşünce biçimlerinin dışına çıkarak içinde bulunduğu çevreye odaklanmasının önemi. Böylece sınırlanmışlıklarından kurtulup içten gelen tepkileri artırılarak oyuncular arası enerji alışverişinin oluşması.¹¹⁹

Spolin’in metodunu oluşturan, iki yüzü aşkın Tiyatro Oyun’unun başlıcaları şu başlıklar altında toplanabilir:

Algı Oyunları

- Çevreyi Dinleme
- Kendi Kendini Hisset
- Dokun-Dokunul
- Uzam’da Gezinti I, II
- Uzam’ı Biçimleme
- Anlamsız Söz Oyunları (Gibberish)

¹¹⁹ Viola Spolin, **Improvisation For The Theatre**, y. s. iiiii.

Etkileşim Oyunları

- Halat Çekme
- Anlamsız Sözcüklerle Konuşma
- Hayali Top
- Ayna
- Bütünün Parçası
- Bir Öykü Kurma
- Dolu Olunca Ağırlaşır

İmgelem Oyunları

- Nesnelerin Dönüşümü
- Küçük Nesneler
- Büyük Nesneler

Gözlem Oyunları

- Üç Değişiklik
- Ayna
- Ayna Hangisi?

Nerede? Nerde ? Kim? Oyunları

- Nerede?
- Kim?
- Ne?
- Saat kaç?

- Yaşı Kaç?
- Mesleği Ne?
- Nesnelerle Duygu Değişimi
- Ne Yiyor?

2.4. KEITH JOHNSTONE

2.4.1. Keith Johnstone ve Tiyatro Anlayışı

Doğaçlamaya dayanan modern komedyaı bulgulayan Keith Johnstone¹²⁰ 1956-1966 yılları arasında, Londra'da Royal Court Theatre'ın (RCT) yazarlık ve oyunculuk eğitimi stüdyosunda eğitmenlik yaptı. Royal Court Theatre'ın stüdyosunda yaptığı, pek çoğu peri masalına dayanan çalışmalar daha sonra oluşturacağı doğaçlama metodunun temellerini oluşturuyordu. Johnstone'un çalışmalarındaki temel amaç: Bir yetişkindeki imgesel tepkinin ortaya çıkmasını sağlamak; yani bir çocukta doğal olarak var olan yaratıcılık gücünün yeniden keşfedilmesiydi.

Stüdyodaki çalışmaları devam ederken, “*The Theatre Machine*” adlı bir doğaçlama topluluğu kurdu ve 1967-1971 yılları arasında bu toplulukta hem oyunculuk hem yönetmenlik yaptı. Topluluk kısa sürede tanındı. ABD’ de Viola Spolin’in doğaçlamalar içeren kitabının yayımlandığı sırada, Johnstone bundan habersiz kendi doğaçlamalarıyla, yaptığı İngiltere ve Avrupa turnelerinde ünlendi.¹²¹ Johnstone'un ve Viola Spolin'in çalışmalarının, ikisinin de birbirlerinin çalışmalarından haberdar olmamasına rağmen, önemli farklılıklarla beraber pek çok noktada benzerlik göstermesi şaşırtıcıdır.

Her iki metot da, oyuncunun yaratıcı imgelemine beslemek ve her tür sosyal kalıptan uzaklaşarak “**özgür**” ve “**özgün**” olanı bulmayı hedeflemektedir.¹²²

Johnstone, 1974 yılına kadar, *Royal Academy of Dramatic Arts (RADA)* başta olmak üzere Avrupa'nın belli başlı tiyatro okullarında ve üniversitelerinde atölye çalışmaları yaptı ve 1974 yılında Kanada'ya taşınma kararı aldı. Eğitmenliğine *Calgary Üniversitesi*'nde profesör olarak devam ederken, eş zamanlı olarak atölye çalışmalarındaki öğrencileriyle “*Loose Moose*” (Salık Geyik) adını verdikleri bir

¹²⁰ Özdemir Nutku, **Oyunculuk Tarihi II**, s. 467.

¹²¹ A.e.

¹²² Robert Gordon, **The Purpose of Playing, Modern Acting Theories in Perspective**, s. 198.

doğaçlama topluluğu kurdu.¹²³ Bu topluluk ile beraber Calgary’de düzenledikleri **Tiyatro Spor** gösterileri kısa zamanda büyük ilgi gördü ve böylece Johnstone, Tiyatro tarihine güreş sporundan etkilenerek yarattığı ve Tiyatro Sporları adını verdiği yeni bir gösteri biçimi sokmuş oldu.

“‘Tiyatro Sporları’ nedir? Bu kavram Johnstone’un ellili yıllarda düzenlediği ilk güreş etkinliğinde doğdu. Tiyatronun, spor etkinliklerinde olduğu gibi, popülist, kızıştırıcı ve eğlendirici olmasını istiyordu. Sanatçı Kanada’da iki doğaçlama takımı kurdu. Bu takımların hangisi seyircinin önerdiği sahneyi doğaçlamayla daha başarılı bir biçimde oynarsa o kazanıyordu; seyirciler ya da hakemler, dağıtılan 0’dan 5’e kadar numaralı kartları kaldırarak kendi değerlendirmelerini yapıyorlardı.”¹²⁴

Tiyatro Sporları’ndaki hakemler, eğer sahnedeki doğaçlama tıkanırsa veya zaten kötü gidiyorsa doğaçlamayı sonlandırma hakkına sahipti. Bu hak, sahnede ilham gelmesini bekleyerek tıkanmış bir doğaçlamayı sündüren oyuncular sahnedeki almak ve böylece seyircinin ilgisini ayakta tutmak için tanınmıştı. Johnstone’a göre doğaçlaması sonlandırılan bir oyuncu bu durumu olumsuz algılamamalıdır, sportmen bir tavırla karşılayarak bu durumun oyundan aldığı keyfi azaltmasını engellemelidir.

“Seyirciler bir boksörün nakavt olmasını, bir sürat motorunun tersyüz olmasını görmeyi sever, aynı şekilde bir doğaçlamada oyuncuların birine net bir biçimde o doğaçlamayı beceremediğinin söylenmesini de severler. Sıkıcı olan şey, sıkıcıdır.”¹²⁵

Tiyatro Sporları gösterisinin bir diğer özelliği ise, seçilen gönüllü seyircilerin oynanacak doğaçlamaya dahil edilmesidir. Johnstone, seyircilerin gösteriyi izlerken kendiliğinden gelişen doğaçlamalar karşısında tıpkı bir spor müsabakası izlemiş gibi tepki verdiklerini söyler.¹²⁶

Johnstone’nun, Royal Court Theatre’ın stüdyosunda yürüttüğü atölyeler sırasında, oyuncuların sahnede **espri yapma** ve **zeki görünme** kaygısı olmadan bir sahne oynayamamaları dikkatini çeker ve bu durumun sahnenin gelişmesini

¹²³ Keith Johnstone, **Impro for Storytellers**, Routledge/Theatre Arts Books, New York, 1999, s. 2.

¹²⁴ Özdemir Nutku, **Oyunculuk Tarihi II**, s. 469.

¹²⁵ Keith Johnstone, **Impro for Storytellers**, s. 17.

¹²⁶ A.e., s.22.

engellediğini fark eder. Bu problemi çözmek için bulduğu konum (statü) egzersizleri, Johnstone'un doğaçlama metodunun bel kemiğini oluşturur.

“Sanatçının çalışmasında konumlar (statüler) önemlidir. Örneğin, kişi bir polis komiseriyle konuşurken başka, yakın arkadaşıyla konuşurken başka bir konumdadır. Başarılı ve ünlü bir antrenörün kötü oynayan futbolcusuna bağırmasıyla sıradan bir antrenörün kötü oynayan ünlü futbolcusuna bağırmasındaki konum aynı değildir. Bir Kral, saray teşrifatçısını azarlarken, teşrifatçının konumu, teşrifatçının saray soytarısını azarlarkenki konumundan çok değişiktir.... Oyuncu oyundaki konumunu asla düşünmemeli, kendisinin ve karşısındakinin konumunu bildiği için, nasıl davranılması gerektiğini organizmasında hissetmelidir.”¹²⁷

Johnstone'a göre, söylenen her kelime ve yapılan her hareket bir konum (statü) belirtir, hiçbir aksiyon sebepsiz değildir. Bir Kral'ın, saray teşrifatçısını azarlaması veya saray teşrifatçısının Kral'ın emirlerini yerine getirmesi ikisinin de sosyal statüsünün (konum) doğal sonucudur. Fakat bir oyuncu isterse konumu yükseltebilir ya da alçaltabilir. Johnstone'un, konumu (statü) alçaltma ve yükseltme ile ilgili yaptırdığı bir çalışma şöyledir:

Doğaçlamada oynayacak oyuncuların birine sahnede konumunu alçaltmasını söyler. Oyuncu sahneye girer:

A: Ne okuyorsun?

B: *Savaş ve Barış*.

A: Aa! Benim en sevdiğim kitap!

İlk deneme başarısız olmuştur çünkü oyuncu konumunu alçaltamamıştır. Johnstone, oyuncudan bir daha denemesini ister. Oyuncu sahneye girer;

A: Ne okuyorsun?

B: *Savaş ve Barış*.

A: Hep okumak istemiştım.

¹²⁷ Özdemir Nutku, **Oyunculuk Tarihi II**, s. 468.

İkinci deneme başarılı olmuştur çünkü kitabı okumamış olması, onu diğer oyuncudan aşağı bir konuma getirmiştir. Johnstone, oyuncunun konum değiştirme prensibini anladığı zaman yaptığı yanlışı ustalıkla düzeltebileceğini de söyler. Birinci örnek üzerinden gösterirsek:

A: Ne okuyorsun?

B: *Savaş ve Barış*.

A: Aa! Benim en sevdiğim kitap.

B: Gerçekten mi?

A: Evet. Tabii sadece resimlerine bakıyorum..

Konum çalışmaları, oyuncudan her sahnenin amacını gösterecek biçimde koşullanmış aksiyonlar oynaması yerine, sahnede sadece konumlarını değiştirerek bir ilişki kurmalarını ister. Böylece, oynanan sahneler oyuncuların konum değiştirme yarışına dönüşür.¹²⁸

Bir karakterin konumu, sosyal konumundan farklı olarak da yüksek veya alçak olabilir. Yani, bir aristokrat alçak konumlu olabilirken, bir uşak yüksek konumlu olabilir.

*“Benim inancıma göre; insanların hayatta tercih edilmiş konumları(statü) vardır. Ya alt, ya da üst konumda olmayı tercih ederler, ya da ikisi arasında gidip gelirler. Üst statüde birini oynayan ‘Yanıma yaklaşma ısıtırım’ derken, alt statüde birini oynayan ‘Isırma beni, ben buna değmem’ der.”*¹²⁹

Sahnede tercih edilen konumlar seyircinin karakter hakkındaki fikrini belirler. Oyuncunun, karakterin konumunu değiştirmede ustalaşması daha keyifli doğaçlama sahnelerinin yaratılmasını sağlar. Bu da, Johnstone’un hedeflediği özgür yaratma ortamını doğurur.¹³⁰

¹²⁸ Robert Gordon, **The Purpose Of Playing, Modern Acting Theories in Perspective**, s. 200.

¹²⁹ Keith Johnstone, **Impro, Improvisation And The Theatre**, Routledge, New York, 1987, s. 43.

¹³⁰ Özdemir Nutku, **Oyunculuk Tarihi II**, s. 468.

Johnstone, bir oyuncunun sahnede yaptığı her şeye **öneri** der. Öneri, sahnedeki diğer oyuncu tarafından **kabul** edilebilir, ya da **engel**’lenebilir. Johnstone bu durumu kırmızı başlıklı kız masalıyla örnekler:

1) Engelleme:

A: Kırmızı başlıklı kız, bu kurabiyeleri Büyükanne’ne götürür müsün?

B: Ama Büyükanne tatile gitti, Anne.

2) Kabul Etme:

A: Kırmızı başlıklı kız, bu kurabiyeleri Büyükanne’ne götürür müsün?

B: Elbette, Anneciğim.

Engelleme örneğinde, oyuncu sahnenin gelişimini engeller, ikinci örnekte ise hikayenin gelişmesine olanak tanır. Johnstone’a göre, iyi doğaçlama oyuncular genelde önerileri kabul eder.

“Ben sahnede bir Aktörün yaptığı herşeye ‘öneri’ derim. Her öneri, ya kabul edilir ya da reddedilir. Eğer esnerseniz, partneriniz de esner. Bundan dolayı öneriniz kabul edilmiş, demektir. Reddetmek ise, sizi sahnede bir şeyleri geliştirmekten alıkoyar, ya da partnerinizin önermesini silmenizi sağlar. Eğer durum bir aksiyonun gelişmesine yol açıyorsa bu reddetmek demek değildir elbet.

Bir kez öneri, kabul ve red kategorilerinizi oluşturursanız, çok ilginç eğitim komutları oluşturabilirsiniz. Mesela, bir oyuncuya sahnede boş bir öneri, ya da ilginç bir öneri yaparsınız, sonra oyuncuya önce kabul etmesini sonra aşırı kabul ya da red etmesini söylersiniz ve böyle çeşitlenerek devam eder”¹³¹

Öneri çalışmaları, oyuncuya sahnede birçok imkan sunarken, karşısındaki oyuncu ile işbirliği yaparak, oyuncunun üzerindeki baskıyı azaltmayı hedefler.

¹³¹ Keith Johnstone, **Impro, Improvisation And The Theatre**, s. 97.

Johnstone'un doğaçlama metodunun bir diğer önemli noktası **Hikaye Anlatıcılığı**'dır. Oyuncu, hikaye anlatıcısı olarak hikayenin içeriğine değil, yapısına odaklanmalıdır. Oyuncu, yaratıcı imgelemine ancak bu şekilde harekete geçirebilir.

“Johnstone doğaçlamacıya hikayenin onu alıp götürmesine izin vermesini söyler. Onu, başlama noktası olarak kullanması için herhangi bir bağı olmayan çalışma parçaları üretmesi için yüreklendirir. Doğaçlamacı ancak daha sonra, zaten olan malzeme ile tatmin edici bir yapı kurmak için bu parçalarla bağlantı ve ilgi kurar..”¹³²

Johnstone, doğaçlama çalışmalarında oyuncunun korkularını ve engellerini gidermeyi hedefler. Ona göre **yeteneksiz** öğrenci yoktur, **korkuları olan** öğrenci vardır.¹³³ Oyuncunun, korkularından kurtularak yaratıcı imgelemine ulaşmasını hedefler.

Johnstone'un Maske çalışmaları da bulunur. Maske ile oyuncuya bir tür esrime (trans) çalışması yaptırmayı hedefler. Fakat bu çalışması, diğer doğaçlama çalışmaları kadar ilgi çekip, yayılmamıştır.

Johnstone'un bütün çalışmaları, **oyun oynayarak** yaratıcı imgelemi harekete geçirmeyi hedefler.

“Johnstone'un doğaçlamalar üretmesindeki ve onları değişik mekanlarda uygulamasındaki amacı, çocukların ve yetişkinlerin kendi yaratıcı imgelemlerini keşfetmelerini sağlamaktır. Johnstone, herkesin yaratıcı bir gücü olduğuna inanır. Herkeste var olan yaratıcı imgelem, gündelik yaşamda kullanılmaz. Günlük yaşamda o potansiyel sanki derin dondurucudadır. Kişi bilinçaltıyla karşılaştığında kendisinin bile şaşıracağı, özgün yaratılara yönelebilir. Bu da kişiyi farkında olmadığı bağlarından koparıp, onu özgür bir duruma getirir. Özgürlük ise özgün yaratıcılığın anasıdır.”¹³⁴

¹³² Robert Gordon, **The Purpose Of Playing, Modern Acting Theories in Perspective**, s. 201.

¹³³ Keith Johnstone, **Impro, Improvisation And The Theatre**, s. 31.

¹³⁴ Özdemir Nutku, **Oyunculuk Tarihi II**, s. 469.

2.4.2. Metodunun Dayandığı Temeller

Johnstone’a göre, oyuncu seyirci karşısına çıkmadan doğaçlama yeteneğini geliştiremez. “Tiyatro Sporları” adı altında biçimlenen doğaçlama oyunlarının başlıcaları şu temel başlıklar altında toplanabilir:

Hikaye Oyunları:

1. Her Seferinde Bir Kelime (iki kişi/ grup olarak)
2. Kurt’u Atlatmak
3. Sonra Ne Oldu?
4. Çağrışımsız Kelimeler
5. Çağrışımsız Sorulara Verilen Uygun Cevaplar
6. Boris
7. Yazar Yazıyor

Algı Oyunları

1. Üç Kelimelik Cümleler
2. Tek kelimelik Cümleler
3. Surat Yapmak
4. Vampir
5. Görünmezlik
6. “S” Yasak
7. Yanlamasına Sahne

8. Tempo (Hızlı/Yavaş- Oyunculardan biri hızlı, diğeri yavaş)
9. Anlamsız Söz Oyunları (Gibberish)

Konum (Statü) Oyunları

1. Statü'yü Oluşturma
2. Statü Partileri
3. Numaran İçin Savaş
4. Yanlış-Statü
5. Sahip-Uşak

2.5. ANNE BOGART

2.5.1. Anne Bogart ve Tiyatro Anlayışı

1992’de, Tadashi Suzuki ile beraber “*Saratoga International Theatre Institute*” (SITI), Uluslararası Saratoga Tiyatro Enstitüsü’nü kuran yönetmen Anne Bogart, geliştirdiği “**Dokuz Bakış Açısı**” (*Nine Viewpoints*) metodu ile XXI. yüzyıl’ın önemli tiyatro insanlarından biri olmuştur.¹³⁵

Bogart, oyunculuk metodu ve kompozisyon çalışmalarının temellerini, New York Üniversitesi Tiyatro Bölümü’nde master yaptığı yıllarda atmıştır. Bu yıllarda, New York’taki hiçbir tiyatro, genç ve deneyimsiz bir yönetmene iş vermek konusunda istekli olmadığından, Bogart, tiyatro çalışmalarını sürdürebilmek için kendine değişik çalışma mekanları aramaya başlar. Böylece vitrinler, çatılar (teraslar), inşaat alanları, bodrumlar, bir Romen toplantı salonu, diskolar, kulüpler, bir dedektiflik bürosu, terk edilmiş bir okul binası ve istila edilmeye hazır pek çok başka mekan Bogart’ın çalışmalarını sürdüreceği alanlar olur.¹³⁶

Bogart, bu sıradışı mekanlarda sürdürdüğü çalışmaları sayesinde, 1979’da New York Üniversitesi’nin yenilikçi üniversite programı olan ‘*Experimental Theater Wing*’ (ETW)den eğitim vermesi için bir davet alır. ETW, Bogart’a, öğrencilerle yeni gösteriler üzerine çalışıp, kendini bir yönetmen olarak geliştirebilmesi için gerekli zaman ve imkanı sunar. Ayrıca, hayatını geçindirecek ve şehir merkezindeki tiyatro çalışmalarına yetecek kadar da para kazanmasını sağlar.¹³⁷

Altı Bakış Açısı’nın yaratıcısı ve aynı zamanda ETW’nin eğitmenlerinden biri olan koreograf Mary Overlie ile tanışması da bu döneme denk gelir. Overlie’nin, dansçıların sahne üzerindeki farkındalığını artırmak için oluşturduğu *Altı Bakış Açısı*

¹³⁵ Robert Gordon, **The Purpose Of Playing, Modern Acting Theories in Perspective**, s. 115.

¹³⁶ Anne Bogart, **A Director Prepares, Seven Essays on Art and Theatre** Routledge, 2001, NewYork, s. 11.

¹³⁷ A.e.,

(Six Viewpoints) Bogart’a göre, zaman ve uzam kavramları üzerine hayretler uyandıran bir düşünce biçimidir. Overlie’nin bu metodunu tiyatroya adapte ederek çalışmalarında kullanmaya başlayan Bogart, yıllar içinde bu metoda üç bakış açısı daha ekleyecek ve “**Dokuz Bakış Açısı**” (*Nine Viewpoints*) adıyla bilinen oyunculuk metodunu oluşturacaktır.

Bogart’ın çalışmalarına ışık tutan bir başka isim ise *Peter Stein*’dir. *Peter Stein* ve onun tiyatro topluluğu *Schaubühne*’nin çalışmalarıyla ilk karşılaşması bir sinema filmi sayesinde olur. Maksim Gorki’nin “*Yazlıkçılar*” oyununun bir uyarlaması olan *Sommergäste* filminden çok etkilenen Bogart, olağanüstü oyunculukları, politik duruşu, saf bir zeka’yı ve bu kadar güzel bir betimleme’yi daha önce bir arada görmediğini söyleyerek, bu çalışmayı yaratanın kim olduğunu merak eder ve arka jenerik karşısına *Schaubühne*’yi çıkarır.¹³⁸

Bu bilgiyle beraber, daha fazlasını öğrenmek arzusuyla, bir şekilde bu çalışmayı yapan sanatçılara yakınlaşabilmek için Goethe Enstitüsü’nün Almanca kurslarına yazılır. Bu kurs sayesinde bir Alman Tiyatro dergisi keşfeder, *Theater Heute*. Derginin her sayısında, *Schaubühne*’nin gösterileri hakkında da bilgiler ve açıklamalar vardır. Bogart, bütün makaleleri okuyarak, onlardan edindiği yeni fikirleri kendi çalışmalarına dahil etmeye başlar.¹³⁹

Bogart, şehir merkezinde yürüttüğü tiyatro çalışmalarına bu yeni fikirleri de ekleyip, gösteriler yönetmeye devam ederken, New York’taki sahne çalışmalarını merak eden çeşitli Alman oyuncu, yazar ve yönetmenlerinden telefonlar almaya başlar.¹⁴⁰ Bu sanatçılar, Bogart’ın provalarını ve gösterilerini izlerken, bu süreçte Bogart da onların çalışmaları, neler yaptıkları ve Almanya’da neler izledikleri hakkında aklına gelen bütün soruların cevaplarını öğrenmeye çalışır. Aynı dönemde, bu oyuncuların bir kısmı Bogart’ın gösterilerinde de yer alırlar. Ve sonunda, *Theater Heute*, Bogart’ın çalışmalarını “*Yeni Amerikan Tiyatrosu Örneği*” diye tanımladığı bir makale yayınlar. Çalışmalarının esin kaynağı olan derginin, kendisi hakkında bu

¹³⁸ A.e., s. 12.

¹³⁹ A.e.,

¹⁴⁰ A.e., s.13.

kadar olumlu bir makale yayınlaması Bogart'ı şaşırtır. Bogart bu konudaki düşüncesini şöyle dile getirir:

*“Tabii, buradaki büyük ironi, benim onların yayınlarından ne kadar çok şey aşırılmış olmamdır”*¹⁴¹

Theater Heute'de yayınlanan makale ile beraber, Almanya, Avusturya ve İsviçre'den yönetmenlik yapması için davet alan Bogart, davetlerin hepsini kabul eder. Atıldığı bu macera onun, “**Amerikan**” olmayı daha derin bir “**ben**” hissiyle algılamasına ve Amerikan kültürünü araştırmaya karar vermesine sebep olacaktır.¹⁴²

Bu maceranın ilk durağı olan Batı Berlin'deki çalışma başarısızlıkla sonuçlanır. Bogart, çalışmalarda sadece Almanca konuşmaya ve bir Alman yönetmen gibi davranmaya gayret eder, çünkü Amerikalı olmanın yüzeysel olmak ile eş anlamlı olduğuna inanır.¹⁴³ Bu yüzden, bir Avrupalı olmayı her şeyden çok isteyen Bogart, provalarda olmadığı biri gibi düşünmeye çalışır. Aklına gelen her düşüncenin yüzeysel olduğu ve oyunculara önereceği her hangi bir şeyin çok basit bulunabileceğini düşünen Bogart, provalarda herhangi bir şey kurmaktan korkar hale gelir.¹⁴⁴

Bütün bunların sonucu olarak gösteri, oyuncuların anlayabileceği belli bir formu, belli bir düşüncesi olmayan, belirsiz bir karmaşaya dönüşür ve salonu dolduran Alman seyirciler oyunu yuhalayarak terk ederler.¹⁴⁵

Bu yenilgiden sonra, Bogart, uzun süredir bastırmaya çalıştığı bir şeyi fark eder: Amerika'lı olduğunu. Amerikan espri anlayışına, Amerikan düşünce biçimine, ritmine ve mantığına sahip olduğunu, bir Amerikalı gibi düşünüp, bir Amerikalı gibi hareket ettiğini kabullenen Bogart için çalışmalar daha kolay ve eğlenceli geçmeye

¹⁴¹ A.e.,

¹⁴² A.e.,

¹⁴³ A.e.,

¹⁴⁴ A.e., s.14.

¹⁴⁵ A.e.,

başlar. Bu keşif, Bogart'ın tiyatro anlayışının temelini oluşturur: Amerikan geleneklerinin ve kültürünün keşfi.

*“Bogart'ın ürettiği her yeni çalışma, eşzamanlı olarak hem bir teatral performansın eşsizliğinden hem de zaten var olan Amerikan Tiyatrosu formüllerinden faydalanan deneylerdi. Bununla beraber batılı olmayan bir performansın narin değerlerini de içinde barındırırdı. Onun bilinçli amacı, Amerikan kültürü formlarına bir Amerikalı gibi cevap vermektir.”*¹⁴⁶

Amerikan kültürüne bu kadar sahip çıkan ve bağlı olan bir sanatçının, Japon kültüründen gelen Tadashi Suzuki ile ortak bir çalışma yürütüyor olması bir çok kişiye şaşırtıcı gelebilir. Fakat Bogart'a göre her yaz Saratoga'da performans için bulunmaları topluluğu canlandıran ve onlara meydan okuyarak, geleneksel Amerikan tavırları ile performansları üzerinden yüzleşmelerini sağlayan bir fırsattı.¹⁴⁷

Bogart, çalışmalarında Amerikan geleneklerinden ve Gertrude Stein, Orson Welles, Emma Goldman, Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Robert Wilson, William Inge, Elmer Rice, Leonard Bernstein, George S. Kaufman gibi sanatçılardan etkilenir.

Bogart, Le Theatre du Soleil'in yönetmeni Ariane Mnouchkine ile yaptığı bir konuşmanın ardından, çalışmalarını kalıcı eserlere dönüştürebilmesi için kendi topluluğunu kurması gerektiğini anlar. Aralarındaki konuşma şöyle gelişmiştir:

*“Neden topluluk ile çalıştığını sorduğumda, bana, ‘Bir Kumpanya olmadan hiç bir şey yapamazsın’ dedi. ‘Beni yanlış anlama, topluluklar zordur, insanlar ayrılırlar ve senin kalbini kırarlar ve bu zorluklar değişmez, ama topluluk olmadan ne başarabilirsin?’ Böylece fark ettim ki, tiyatro ve dans'ta yaratılan mükemmel gösterilerin hepsi, istisnasız, bir topluluk tarafından başarılmıştı.”*¹⁴⁸

¹⁴⁶ Robert Gordon, **The Purpose Of Playing, Modern Acting Theories in Perspective**, s. 116.

¹⁴⁷ A.e., s. 117.

¹⁴⁸ Anne Bogart, **A Director Prepares**, s. 15.

Bu yeni anlayış ve gereklilikle, Bogart, bir topluluk kurmayı mümkün kılacak şartları düşünmeye başlar. Bunun üzerine, 1989’da, *Trinity Repertuar Topluluğu*’nu, ikinci sanat yönetmeni olarak devralır fakat buradaki çalışması sadece bir yıl sürer.

“*Bu çalışmadan öğrendiğim, bir başkasının topluluğunu devralamayacağın ve işe turnaklarınla kazıyarak başlaman gerektiğidir.*”¹⁴⁹

Bogart, Trinity macerasının ardından, *Tadashi Suzuki*’nin davetiyle (Suzuki, her yıl dünyanın çeşitli topluluklarını ve sanatçıları festivalinde gösteri sunmaları için davet eder), Toga Uluslararası Sanat Festivali’ni gözlemlemek için Toga Mura’ya gider.

Böylece, Bogart ve Suzuki tanışma imkanı bulurlar ve çok geçmeden Suzuki’nin, Amerika’da beraber bir merkez açmayı teklif etmesi, iki sanatçı arasındaki ortaklığı doğurur. Bogart, Suzuki’nin yardım ve destekleriyle, Toga Mura’daki duruma benzer şekilde, dünya’nın dört bir yanından gelen tiyatro sanatçıları arasındaki dostluğu artırmayı hedefleyen ve aynı zamanda Bogart’ın yaratıcı çalışmalarının merkezi olan “*SITI Company*” (SITI Topluluğu) kurulur.¹⁵⁰ Bogart, SITI Topluluğu’nun misyonunu şöyle açıklar:

Yeni, cesur gösteriler yaratmak,

Bu gösterilerle ulusal ve uluslararası turneler düzenlemek.

Çalışmaya (eğitime) sürekli olarak devam etmek,

Oyunculuk açısından tiyatro profesyonelleri ve öğrencilerini benzersiz ve yüksek disiplinli tiyatro sanatçıları haline getirmek için çalışmalar düzenlemek,

Sanatsal paylaşım ve kültürel alış-veriş için fırsatlar yaratmak.¹⁵¹

Topluluk, hem Bogart’ın hem de Suzuki’nin ortak çalışmaları ile hazırlanan gösteriler sunar.

¹⁴⁹ Anne Bogart, *A Director Prepares*, s. 16.

¹⁵⁰ A.e.

¹⁵¹ Anne Bogart, *And Then You Act*, Routledge, 2007, NewYork, s. 44.

Bütün oyuncular, Suzuki'nin ağır fiziksel oyunculuk eğitiminden geçerler, böylece Suzuki'nin yönettiği gösterilerde de yer alabilecek kondüsyona ulaşırlar. Oyuncuların, Suzuki metoduyla çalışması sürerken, bir yandan da Bogart'la, *Bakış Açıları* çalışmasını sürdürürler. Bogart, bu birliktelik için şöyle der:

*“Bu iki oyuncu eğitimi'nin birbirinden tamamen farklı süreçleri, beraber mükemmel bir kimya oluşturdu. İki eğitimi bir araya getirmek kasıtlı bir şekilde tasarlanmadı ama ikisinin de birbirini dengelediği ortaya çıktı.”*¹⁵²

Suzuki'nin kesin, katı kuralları olan fiziksel çalışması ile Bogart'ın Bakış Açıları'na getirdiği **oyun oynama** ve **doğaçlamaya** dayanma prensibi temelde birbirinden çok farklıdır. Fakat, Suzuki Metodu ile çalışan bir oyuncunun ayaklarının ve bedeninin kazandığı fiziksel beceri, oyuncunun sahnede, Bogart'ın istediği sahne koreografisini kusursuz bir şekilde kurabilmesini ve yeniden yaratabilmesini sağlar.¹⁵³

SITI topluluğunun baş eğitmenlerinden olan Ellen Lauren, topluluğun Suzuki Metodu ile çalışmasının onlara ne kazandırdığını şöyle açıklar:

*“SITI üyeleri Bakış Açıları'nı gösterilerini oluşturmak, Suzuki eğitimini de onları sürdürebilmek için kullanmakta.”*¹⁵⁴

SITI Topluluğu, günümüzde halen Anne Bogart'ın yönetiminde çalışmalarını sürdürmekte ve bir yandan da düzenlediği atölye çalışmalarıyla “**Dokuz Bakış Açısı**” metodunu dünyanın dört bir yanından gelen oyuncular, yönetmenler, yazarlar ve dansçılarla paylaşmaya devam etmektedir.

*“Tiyatro, sahnede ne olup bittiğini anlamak değil, bilmediğin bir şeyle buluşmak demektir.”*¹⁵⁵

¹⁵² Anne Bogart, *A Director Prepares*, s. 17.

¹⁵³ Robert Gordon, *The Purpose Of Playing, Modern Acting Theories in Perspective*, s. 119.

¹⁵⁴ Paul Alain, *Suzuki Eğitimi*, Çev. Zeynep Okan, Mimesis Tiyatro Çeviri-Araştırma Dergisi, Sayı:15, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, Aralık 2009, s.83.

¹⁵⁵ Royd Climenhaga, *Actor Training*, Ed. by. Allison Hodge, Routledge, NewYork, 2010, s. 288.

2.5.2. Metodunun Dayandığı Temeller

2.5.2.1 Dokuz Bakış Açısı

Oyuncunun eğitiminin önemine her zaman dikkat çeken Bogart, Oyuncunun eğitiminin gereksizliği yönünde olan, yanlış görüşleri şu sözlerle açıklar:

*“Dansçılar bar çalışması yapar. Şarkıcılar ses egzersizlerini çalışır. Müzisyenler çalışmamayı hayal bile edemezler. Fakat biz, zaten yürüyebildiğimiz ve konuşabildiğimiz için, rahatlıkla oynayabileceğimizi düşünürüz.”*¹⁵⁶

Bogart’a göre oyunculuk eğitimi, farkındalığın, sahnede var olabilme yetisinin ve **an** içinde olabilme yetisinin geliştirilmesi için bir araçtır. Bogart, kendi çalışmalarında oyuncuya bu becerileri “**Dokuz Bakış Açısı**” metodunu kullanarak kazandırır.

Koreograf Mary Overlie’nin bulduğu *Altı Bakış Açısı*’ndan etkilenen Bogart, bu çalışmanın tiyatrodaki duygusal olarak dinamik **an**’lar yaratmak için uygulanabileceğini düşünür. Bogart, Tina Landau ile birlikte yürüttüğü on yıllık çalışmalar sonucunda, Overlie’nin “Altı Bakış Açısı”nı geliştirerek “**Dokuz Bakış Açısı**” metodunu oluşturur. **Dokuz Bakış Açısı** şunlardır:

- Uzamsal İlişki
- Kinestetik Tepki
- Şekil
- Jest
- Tekrarlama
- Yapı/ Mimari

¹⁵⁶ Royd Climenhaga **Actor Training**, Ed. by. Allison Hodge, Routledge, NewYork, 2010,s. 290.

- Tempo
- Süre
- Topografi

Bu *Bakış Açıları*, oyuncularını çalıştırmak, topluluk içinde uyum inşa etmek ve sahne için hareket yaratılmasını sağlamak amacıyla tekniğe dönüştürülen bir felsefedir. *Dokuz Bakış Açısı*, iki gruba ayrılarak incelenebilir;

Zamansal Bakış Açıları ve Uzamsal Bakış Açıları.

Zamansal Bakış Açıları

Tempo

Tempo, sahnede yapılan bir hareket hızının değeridir; Sahnede bir şeyin ne kadar yavaş veya ne kadar hızlı meydana geldiğidir. Her hangi bir hareketi yavaş, ortalama bir hızda veya hızlı yaptığımızda hareketin niteliği ve anlamı değişir.¹⁵⁷ Tempo çalışmasında oyuncu, bir hareketi “hangi hızda” yaptığının bilincine varır.

Süre

Süre, bir hareketin veya hareketler düzeninin ne kadar devam ettiğidir. Süre çalışmasında oyuncu, sahnede bir şeyleri var edebilmesi için gerekli olan sürenin ne kadar uzunlukta olduğunu, ya da tam tersi, sahnede olanları sıkıcı hale getiren sürenin ne kadar kısa olduğunu hissedebilir hale gelir. Oyuncu bir hareketi “hangi uzunlukta” yaptığını fark eder.¹⁵⁸

¹⁵⁷ Anne Bogart, Tina Landau, **The ViewPoints Book**, T.C.G., Kasım 2005, s. 36.

¹⁵⁸ A.e s. 40.

Kinestetik Tepki

Kinestetik Tepki, dışardan gelen bir harekete, kendiliğinden verilen tepkidir. Duyuların uyarılmasıyla oluşan kontrol dışı harekettir. Örneğin; Gözlerinizin önünde biri el çırparsa, gözlerinizi kırparsınız, ya da biri kapıyı hızla çarpsa, kontrol dışı bir şekilde ayağa kalkarsınız. Kinestetik tepki çalışması ile oyuncu, “hangi hızda” ya da “hangi uzunlukta” hareket ettiğini değil, “ne zaman” hareket ettiğini fark eder.¹⁵⁹

Tekrarlama

Tekrarlama, sahnede bir şeyin tekrarlanmasıdır, ikiye ayrılır;

1) *İçer dönerik tekrarlama* (kendi bedeninde, içsel bir hareketi tekrarlama)

2) *Dışer dönerik tekrarlama* (biçim, tempo, jest vb. gibi kendi bedeninde dışında oluşan bir hareketi tekrarlama).

Tekrarlama çalışması, oyuncunun, “ne zaman”, “hangi hızda” ve “hangi uzunlukta” yaptığını bildiği hareketlerin “tekrarlama” yoluyla doğmasını sağlamasıdır.¹⁶⁰

Uzamsal Bakış Açıları

Şekil

Bedenin (veya bedenlerin), uzamda yarattığı şekildir. Tüm Şekiller üç türe indirgenebilir:

- 1) Çizgiler.
- 2) Kıvrımlar.
- 3) Çizgiler ve Kıvrımların birleşimi.

¹⁵⁹ A.e s. 42.

¹⁶⁰ A.e s. 43.

Böylelikle, *Bakış Açısı* çalışmalarında; yuvarlak biçimler, açılı biçimler veya bu ikisinin karışımı kullanılır. Buna ek olarak, Şekil; Sabit veya uzamda hareketli olabilir. Son olarak, Şekil üç biçimde yaratılabilir;

- 1) Uzamdaki Bedenin yarattığı Şekil.
- 2) Mimari ile ilişki içinde olan bedenin yarattığı Şekil
- 3) Bedenin başka bedenlerle ilişki kurarak yarattığı Şekil.

Şekil çalışmaları, oyuncunun bedenin uzamda yarattığı form'un farkında olmasını sağlar.

Jest

Jest, bedenin bir yada birden çok parçasını kullanarak yaratılan harekettir; Jest, başlangıcı, ortası ve sonu olan bir Şekil'dir. Jestler; eller, kollar, bacaklar, kafa, ağız, gözler, ayaklar, karın, vb. gibi vücudun tek bir bölümü ile ya da bir arada kullanılabilinen birden fazla bölümü ile yapılabilir. Jestler de İkiye ayrılır;

1) Davranışsal Jestler: normal hayatta sıklıkla karşılaşılan jestlerdir. Kaşınma, parmakla gösterme, el sallama, koklama vb. gibi.

2) Anlamlı Jestler: normal hayatta sıklıkla karşılaşılmayan bir içsel durumu, duyguyu, arzuyu, bir fikri ya da değeri gösteren jestlerdir.

Davranışsal Jestlerin ***Sıradan***, anlamlı Jestlerin ise ***Şiirsel*** olduğunu söyleyebiliriz.¹⁶¹

Mimari (Yapı'sal Çevre)

Mimari, oyuncunun içinde çalıştığı fiziki mekan ve bunun hareketini nasıl etkilediğinin farkındalığıdır.

Sıklıkla gösterilerde, karışık ve kalabalık dekor'un içinde, oyuncu'nun kendisini çevreleyen yapıyı zorlukla kullandığını görürüz. *Bakış Açıları* çalışması olarak Mimari, oyuncuya, uzam içinde hareket etmeyi, içinde bulunduğu mekanla

¹⁶¹ A.e s. 49.

ilişki içinde olmayı ve onu saran koşulların etkisiyle hareket edebilmeyi öğretir. Mimari’yi oluşturan öğeler şunlardır:

1. Değişmeyen Kütle: Duvar, yer, tavan, mobilyalar, pencereler, kapılar, vb.
2. Doku: Değişmeyen kütleyi oluşturan doku (taş, metal, beton vb.) ile kurulan ilişki hareketin yapısını etkiler.
3. Işık: Odadaki ışık kaynağı ve ışığın yarattığı gölgelerle bedenın ilişkisi, vb.
4. Renk: Uzamda bulunan renklerden etkilenecek hareketin yaratılması. Örneğin, bir sürü siyah sandalyenin içinde duran kırmızı bir sandalyenin yarattığı etki.
5. Ses: Mimari’nin yarattığı sesler. Örneğin, yere değen ayağın çıkardığı ses, kapının gıcırdama sesi, vb. ¹⁶²

Mimari çalışması, oyuncunun uzam ile olan ilişkisini güçlendirmeyi hedefler.

Uzamsal İlişki

Sahne de bulunan şeylerin arasındaki mesafeye “Uzamsal İlişki” denir. Özellikle;

- 1) Bir bedenın diğer bedene olan mesafesi.
- 2) Bir beden (veya bedenlerin) bir grup bedene olan mesafesi.
- 3) Bir bedenın mimari’ye olan mesafesi.

“Günlük hayatımızda ya da sahnede biriyle konuşurken, nezaket gereği aramızda iki-üç adımlık bir mesafeyi koruyarak dururuz. Fakat ‘Uzamsal ilişki’nin sahnede sunduğu yaratıcı imkanları görünce, aşırı uzaklık ve aşırı yakınlık’lar üzerinde çalışarak, daha az nezaketle daha dinamik mesafeler yaratmaya başladık.”¹⁶³

¹⁶² A.e s. 10-11.

¹⁶³ A.e s. 11.

Topografi

Topografi, uzamdaki hareketle yaratılan yer tasarımıdır. Örneğin; Ayaklarınızın altını kırmızıya boyadığınızı düşünün, uzamda hareket ettiğiniz sürece yerde beliren şekillere, yer tasarımı deriz. Bu şekiller dairesel, çizgisel, zigzaglar halinde, kıvrımlı, vb. olabilir.¹⁶⁴

Bogart, **Dokuz Bakış Açışı** metodunun yanı sıra **Ses Bakış Açıları** (Vocal Viewpoints) adını verdiği bir diğer çalışmayla da, Ses'e daha özgür ve kontrollü bir yapı kazandırmayı hedefler. **Ses Bakış Açıları** şunlardır:

Sesin Frekansı (Pitch)

Ses frekansının alçak oluşu o sesin kalın, yüksek oluşu ise ince olmasını sağlar. Ses frekansı çalışması, oyuncunun hem kalın hem ince notalar kullanarak ifade yeteneğini zenginleştirmeyi hedefler.¹⁶⁵

Sesin gücü (Dynamic)

Sesin gücü, o sesin ne kadar zayıf, ya da ne kadar güçlü duyulduğudur. Bu çalışma, oyuncunun sesini en zayıf seviyeden en yüksek seviyeye kadar rahatlıkla kullanmasını sağlamayı hedefler.¹⁶⁶

Tempo ve Süre

Tempo, bir notadan diğer notaya ne kadar yavaş ya da ne kadar hızlı geçildiğidir. Süre ise, bir notada ne kadar kalındığıdır.¹⁶⁷

Sesin Tınısı

Ses Bakış Açılarında tını, sesin hangi tınlatıcı kullanılarak üretildiğidir. Nasal, göğüs, kafa sesi vb.¹⁶⁸

¹⁶⁴ A.e s. 11-12.

¹⁶⁵ A.e s. 106.

¹⁶⁶ A.e s. 107.

¹⁶⁷ A.e.

¹⁶⁸ A.e.

Şekil

Sesli ve sesiz harfleri kullanarak yuvarlak, yumuşak, keskin, vb. hissedilen kelimeler oluşturmaktır.¹⁶⁹

Jest

Fiziksel Bakış Açılarında olduğu gibi Ses Bakış Açılarında da jestler ikiye ayrılır:

Anlamlı Jestler: Günlük hayatta sık karşılaşılmayan, kişiye özgü jestlerdir. Üzüntü'nün ses jesti yapılabileceği gibi, Bogart'a göre oyuncu, özgürlük, denge, adalet kavramlarını da ses jestleri ile ifade etmeyi deneyebilir.

Davranışsal Jestler: Günlük hayatta sıklıkla karşımıza çıkan jestlerdir. Öksürmek, diş gıcırdatmak, ısıklık çalmak, vb.¹⁷⁰

Mimari/Yapısal Çevre

Ses Bakış Açıları çalışmasında Mimari, sesin var olurken mekanla gösterdiği ilişkidir. Mimari'nin akustığı sesin o mekan da ne kadar *canlı* yada ne kadar *ölü* duyulacağını belirler.¹⁷¹

2.5.2.2. Kompozisyon

Bogart'a göre, bütün sanatsal çalışmalar bir tür kompozisyonudur. Çünkü gördüğümüz şeylerden etkilenir ve farklı kaynaklardan topladığımız verileri bir estetik görüşle birleştirerek yeni eserler yaratırız.

Bogart kompozisyon çalışmalarında pek çok kaynaktan yararlanır. Müzik, resim, mimari, dans, şiir, vb.

Yaralandığı kaynakların başlıcaları şunlardır:

¹⁶⁹ A.e s. 107-108.

¹⁷⁰ A.e s. 108.

¹⁷¹ A.e s. 109.

Müzik

Yaratacağınız eserin “kaç kaçlık” olması gerektiği (3/4, 6/8,vb.); Hızlı ya da yavaş olması (tempo); Majör veya minör tonda olması; Yapısının füg, senfoni vb. şeklinde olması, o eserin niteliğini değiştirecektir.¹⁷²

Resim

Eserin çerçevesinin, çalışılacak yüzeyinin, renklerinin, perspektifinin, orantısının, kompozisyonunun, ışık ve gölgelerinin nasıl olabileceğini düşünerek, bu fikirleri yaratıcı çalışmaya katmak.¹⁷³

Mimari

Eserin yaratılacağı mekan bakımından büyüklüğü, kütleli oranı, şekli, olduğu malzemenin cinsi, ışıklandırması,vb. o eserin oluşturulmasında yaratıcı unsur olarak kullanılabilir.¹⁷⁴

Dans

Eserin öz’ü, hangi dans formuna benzediği (polka, tango, vals, vb.) düşünülerek oluşturulabilir.¹⁷⁵

Şiir

Eserin kafiyeli veya kafiyesiz oluşu, ritminin nasıl olacağı, vb. gibi sorular sorarak eseri zenginleştirmek.¹⁷⁶

¹⁷² A.e s. 190.

¹⁷³ A.e s. 191.

¹⁷⁴ A.e s. 192.

¹⁷⁵ A.e s. 195.

¹⁷⁶ A.e.

3.BÖLÜM: ÇAĞDAŞ DOĞAÇLAMA ÇALIŞMALARINDAN UYGULAMA ÖRNEKLERİ

3.1.Michael Chekhov

Chekhov, oyuncunun yaratıcı imgelemine geliştirebilmesi için güçlü bir konsantrasyona sahip olması gerektiğini belirtir. **Konsantrasyon** ve **İmgelem** gücünü geliştirmek için şöyle bir egzersiz önerir:

Oyuncu imgeleminde dönüşen durumlar ve hareket eden olaylar canlandırılmalıdır. Mesela, büyü etkisi ile hareket eden bir Kale, zavallı bir dilenci kadının cadıya dönüşmesi, bir prensesin örümceğe dönüşmesi, bir gencin yavaş yavaş yaşlanması ya da tam tersi, bir tohumun ağaca dönüşmesi, kıştan kalan karların erimesi ve baharın gelmesi,vb.¹⁷⁷

Bu çalışmada önemli olan, dönüşümün hiçbir evresini atlamadan imgelemektir.

Oyuncunun **yaratıcı gücünü** artırmak ve **özgün** olmasını sağlamak amacıyla şöyle bir egzersiz önerir:

Oyuncu basit bir eylem seçer. Mesela bir odayı temizlemek, kaybolan bir eşyayı bulmak, masa hazırlamak, vb. Seçtiği eylemi en az yirmi, otuz kez tekrarlar. Oyuncu bu tekrarları yaparken her seferinde aynı şeyleri yapmaktan kaçınmalıdır.

¹⁷⁷ Michael Chekhov, **On The Technique Of Acting**, , s. 12.

Seçtiği eylemin omurgasını korumalı fakat her tekrarda yeni, taze bir içsel yaklaşım bularak uygulamalıdır.¹⁷⁸

Bu egzersiz, oyuncunun tekrara düşmesini engelleyerek, **özgünlüğünü** geliştirmeyi hedefler. Chekhov'un çalışmalarının bir diğer ögesi Atmosferdir. Oyuncunun **Atmosfer** kavramını anlayabilmesi için de şöyle bir egzersiz önerir:

Oyuncu, kendi etrafını saran, ya da sahneyi saran havanın seçtiği bir Atmosferle dolu olduğunu imgelemeye başlar. Bu havanın ışıkla, tozla, kokuyla dumanla, vb. dolduğunu imgelemek bu noktadan sonra zor olmayacaktır. Bu aşamadan sonra oyuncu havayı **niteliklerle** doldurmayı denemelidir. Fakat bunu, havanın korku ya da mutlulukla nasıl dolabileceğini sorarak değil, deneyerek bulmalıdır. Bu deneyim, oyuncuya havayı niteliklerle doldurmanın aslında ne kadar kolay olduğunu gösterecektir. Oyuncunun bu aşamadan sonra öğrenmesi gereken şey, yarattığı bu atmosferi nasıl sürekli hale getirebileceğidir. Bu aşamada oyuncunun en büyük yardımcısı gelişmiş konsantrasyon gücü olacaktır.¹⁷⁹

Chekhov'a göre, bu egzersizde, oyuncunun atmosferi yaratabilmesi için özel bir durum ya da olay imgelemesine gerek yoktur, bu sadece oyuncunun dikkatini dağıtacak ve egzersizi gereksiz yere zorlaştıracaktır. Bunun yerine, oyuncunun tek yapması gereken şey, çalışmayı anlatıldığı kadar basit düşünmektir.

Chekhov'a göre oyuncu **nitelikler** ve **jestleri** anlamak için doğadan faydalanabilir. Bunun için doğadaki formların içinde gizli olan organik nitelikleri bulmalıdır. Oyuncunun kendi bedeni ile yarattığı jestleri, niteliklerle doldurabilmesi içinse şöyle bir egzersiz önerir:

Oyuncu, kendi belirlediği bir jesti olabileceği en aptalca, ölçüsüz ve dengesiz hallerinin de ortaya çıkmasına izin vererek çalışmaya başlar. Bu jestler muhtemelen şu eylemlerden doğacaktır: Çizmek, çekmek, baskı uygulamak, zorlamak, dokunmak, süpürmek, çekmek, kapatmak, kırmak, almak, vermek, desteklemek,

¹⁷⁸ Michael Chekhov, **On The Technique Of Acting**, s. 19

¹⁷⁹ A.e s. 32.

kaşımak vb. Oyuncu seçtiği jesti farklı niteliklerle(Vahşi, sessiz, kendinden emin, dikkatli, staccato, legato, şefkat, sevgi, kızgınlık, korku, yapmacık, keyif dolu, acı dolu, düşünceli,enerjik,vb.) yapabilir. Tavsiye edilen hareketler, hareketin taklidi haline gelmemelidir. Yani, oyuncu bir şeyi çekmiş ve yorulmuş **gibi** yapmamalı, kendini bu eylemin içinde var etmelidir. Böylelikle, oyuncu egzersizi içselleştirirken, bedeni de gerginlikten kurtularak rahatlıkla hareket edebilir.¹⁸⁰

Chekhov'a göre, oyuncu, bu egzersizi yaparken bedeninin ve uzamın olanaklarını sonuna kadar kullanmalıdır. Fakat dikkat edilmesi gereken nokta oyuncunun, hareketlerine gereksiz fazlalıklar eklemesini önlemektir.

¹⁸⁰ Michael Chekhov, **On The Technique Of Acting**, , s. 41.

3.2. VIOLA SPOLİN

Viola Spolin'in , **oyun oynama** prensibine dayanarak oluşturduğu **Tiyatro Oyunları**'nın en önemli öğelerinden biri, **bir bütünün parçası** olabilmektir. Spolin bu bütüne oyuncuların kendilerine ve gruptaki diğer oyunculara olan farkındalığını artırarak ulaşır. Bu amaca hizmet eden oyunlara, **algı oyunları** denilebilir. Algı oyunlarına **çevreyi dinleme oyunu** ile örnek verebiliriz:

Oyunun odağı: Oyuncunun etrafını saran sesleri duyması.

Gruptaki bütün oyuncular, bir dakika boyunca sessizce oturup çalışmanın yapıldığı ortamdaki sesleri dinlerler. Bir sonraki adımda duydukları sesleri(kuş, trafik, gıcırdayan sandalye sesi vb.) birbiriyle karşılaştırırlar.¹⁸¹

Spolin'in çalışmalarındaki önemli oyunlardan bir diğeri de; **Ne? Nerede? Kim?** oyunlarıdır. Bu oyunlar aracılığıyla, oyuncunun sahnede oynadığı doğaçlama karakterleri belirgin ve anlaşılabilir hale gelir. Bu tür oyunlara **Kim?** oyunu ile bir örnek verelim:

Oyunun Odağı: *Kim* ile kurulan ilişki yoluyla sahnedekilerin oynadığı karakterlerin anlaşılması.

İki oyuncudan, A ve B, biri olan A sahnede oturur, B sonradan girer sahneye. B kafasında bir ilişkiye karar vermiştir A bunu bilmez ve B'nin ona olan davranışlarından kendisinin kim olduğunu anlamaya çalışır. Örneğin, A (kız) sahnede oturur ve B (annesi) “Merhaba, canım, nasılsın?” diyerek sahneye girer. Daha sonra A'ya dikkatle bakarak ayağa kalkmasını ister ve “Çok güzel görünüyorsun, tatlım, çok güzel” der ve A'ya sarılarak güzünden akan bir damla yaşı

¹⁸¹ Viola Spolin, **Improvisation For The Theatre**, s. 57.

siler. Böylece A, B'nin annesi olduğunu ve bugünün A'nın düğün günü olduğunu anlar.¹⁸²

Etkileşim oyunları, oyuncuların sahnede birbirlerinden beslenmesini, birbirlerini dinlemelerini ve ona göre tepki vermelerini sağlar. Etkileşim oyunlarına, **Bütünün parçası/ilişki** oyunuyla örnek verebiliriz.

Oyunun odağı: Bir eylem vasıtasıyla **Kim** ile iletişim kurmak.

Grup, beş ya da daha fazla kişilik takımlara bölünür. Oyunculardan biri, belirlenmiş bir karakter seçmeksizin herhangi bir eyleme başlar. Diğer oyuncular sahnedeki oyuncu ile kuracakları ilişkiyi seçerek, sırayla oynanan oyuna dahil olmaya başlarlar. Sahneye ilk çıkan oyuncu, daha sonra giren oyuncuların yaptığı seçimleri kabul etmeli ve o ilişki türüne göre davranmalıdır.

Örnek: Bir erkek duvara resim asmaktadır; kadın sahneye, resmin daha yukarı asılması gerektiğini söyleyerek girer. Erkek, onu karısı olarak *kabul eder* ve resmi asmaya devam eder, diğer oyuncular onların çocuğu, komşusu, vb. olarak girerler oyuna. Hepsi ilişkilerini eylem yoluyla gösterirler.¹⁸³

İmgelem oyunları ise, oyuncunun imgelem gücünü geliştirmeyi ve imgelem yoluyla oluşturulan nesnelerin sahnede var edilmesini sağlar.İmgelem oyunlarına, **Nesnelerin dönüşümü oyunuyla** örnek verebiliriz:

Oyunun Odağı: Hayali bir nesneyi bedeninin bütün olanaklarını ve enerjisi kullanarak yaratmak ve dönüştürmek.

“On veya daha fazla kişiden oluşan grup, bir daire şeklinde durur. İlk başlayan oyuncu hayali bir nesne yaratıp yanındaki oyuncuya verir, yanındaki

¹⁸² Viola Spolin, **Improvisation For The Theatre**, s. 106.

¹⁸³ Viola Spolin, **Theatre Games for the Classroom, A Teacher's Handbook**, ed. by. Arthur Morey, Mary Ann Brandt, North Uni. Western Press, illinois 1986, s. 71.

oyuncu hayali nesneyi başka bir nesneye dönüştürene ve son haline getirene kadar onunla oynar. Mesela ilk oyuncunun verdiği nesne bir yo-yo, ikinci oyuncunun dönüştürdüğü nesne bir kuş ya da akordeon olabilir, bu oyunun enerjisine ve oyuncuların imgelem gücüne kalmıştır.”¹⁸⁴

Viola Spolin bu oyunda, oyuncunun nesneyi dönüştürmediğini sadece dönüşmesine izin verdiğini söyler. Oyuncu dönüştüreceği nesneye önceden karar vermemeli, nesnenin onu yönlendirmesine izin vermelidir.

¹⁸⁴ Viola Spolin, **Improvisation For The Theatre**,. s. 82.

3.3. KEITH JOHNSTONE

Johnstone'un doğaçlama çalışmalarındaki **Hikaye oyunları**, oyuncunun anlatıcılık yeteneğini geliştirmeyi ve yaratıcılığını artırmayı hedefler. Hikaye oyunlarına “**Çağrışımsız sorulara verilen uygun cevaplar**” oyunu ile örnek verebiliriz:

Oyunculardan biri “Çağrışımsız” sorular sorar, diğeri de bu sorulara uygun cevaplar verir. Örneğin:

- Neden oturma odasında şemsiye açtın?
- Kötü şans getirmek için!
- Peki ya yumurta beyazı?
- Süikast silahım! ¹⁸⁵

Bir başka örnek:

- Gece-yarısını on geçerken nerdeydin?
- Yatakta.
- Hangi meyveyle beraberdin?
- Yeni dünya
- Peki ya muzlar?
- Onlar şempanze içindi.
- Şempanzenin Tişört'ünde ne yazıyor?
- Afrikalılar için Afrika

¹⁸⁵ Keith Johnstone, **Impro, For Story Tellers**. 144.

- Peki ya uzay-gemisi?
- Yanlış yere parketmiş.¹⁸⁶

Bu oyunda sık karşılaşılan problem, soru soran oyuncunun bütün işi üstlenmesidir. Yani:

- Belediye binasının önüne mi parketmiş?
- Evet!
- Ve arka koltukta bir domuz varmış?
- Doğru!
- Yeni vergi mevzuatını mı yemiş?
- Evet, öyleymiş!¹⁸⁷

Bu oyunun, ilk iki örnekteki gibi ilerlemesi gerekir. Son örnekte, soru soran oyuncu soruların içinde cevapları da verdiği için diğer oyuncunun oyun imkanını kısıtlar. Bu yanlışla düşmemeye dikkat edilmelidir.

Johnstone'un çalışmalarındaki, bir diğer önemli öge **önerilerdir**. Johnstone, oyuncunun sahnede yarattığı her şeye öneri der. Oyuncunu yarattığı bu **öneriler** diğer oyuncu tarafından **kabul** edilebilir ya da engellenebilir. Öneri'nin anlaşılabilmesi için Johnstone şu oyunları önerir:

İki oyuncu da engelliyor (iki gerçeklik)

İki oyuncu da sahnede yaşanan olay konusunda anlaşılamaz ve kendi gerçekliğini sürdürmeye çalışır. Örneğin:

¹⁸⁶ A.e.s 144-145

¹⁸⁷ A.e.s. 144

- Şey.. Siz, Percy'yi mi bekliyorsunuz?
- Percy kim?
- Peki, siz ne yapıyorsunuz burada?
- Otobüs bekliyorum
- Otobüs mü?
- Evet, başka nerede bekleyebilirim ki?
- Benim oturma odamda!
- Yoldan çekil!
- Çek ellerini üzerimden!
- O kamyon neredeyse çarpıyordu sana!
- Şu haline bak, halının üstünü çamurluyorsun.¹⁸⁸

Bu oyun, iki oyuncudan birinin, diğerinin gerçekliğine dahil olması ile biter. Engelleme üzerine bir diğer çalışma ise şöyledir:

İlk Engelleyen Kaybeder

- Güneş losyonunu aldın mı?
- Evet, burada. Sırtına sürmemi ister misin?
- Ben yaparım.¹⁸⁹

Bu örnekte, ikinci oyuncu kazanır. Bir diğer örnek:

¹⁸⁸ Keith Johnstone, **Impro, For Story Tellers**. S. 103-104.
¹⁸⁹ A.e s. 104.

- Ödevini yaptın mı, Tommy?
- Evet öğretmenim, burada.
- Görüyorum ki, son soruyu çözememişsin.
- Arka sayfada, öğretmenim.¹⁹⁰

Bu örnekte de öğretmen oyunu kazanır.

Öneri çalışmalarına uygun bir başka oyun da ***Biri Engeller/ Biri Kabul Eder***'dir. Oyunu şöyle örnekleyebiliriz:

- Geç kaldın!
- Adresi kaybettim.
- Hayır kaybetmedin! Hastasın, o yüzden merdivenleri zar zor çıktın.
- Galiba ölüyorum!
- Alt tarafı bir soğuk algınlığı.
- Bunu duymak rahatlattı.
- Hayır rahatlamadın. Rahatlamış gibi yapıyorsun.
- (göz yaşlarına boğulur) Evet. Gitsem iyi olur.¹⁹¹

¹⁹⁰ A.e

¹⁹¹ A.e s. 108

3.4. Anne Bogart

Anne Bogart'ın geliřtirmiş olduđu **Dokuz Bakış-Açısı** metodu, oyuncunun, **zaman** ve **uzam** içinde yaratıcı an'lar yaratmasını sağlar. **Dokuz Bakış-Açısı** metodu kullanılarak yapılan, dođaçlama çalışmalarına verebileceğimiz ilk örnek **Üç Yukarı/ İki Aşağı**'dır.

Üç Yukarı/ İki Aşağı

Beş oyuncu sahneye çıkar. Dođaçlamaya üç oyuncu ayakta, iki oyuncu aşağıda (yere yakın konumda) başlanır. Grup dođaçlamaya devam ettiđi sürece, oyunun kuralına uyarak, üç oyuncu ayaktaysa diđer iki oyuncu aşağıda olur. Dođaçlamanın herhangi bir anında, aşağıdaki oyuncuların biri ayađa kalkmak, ya da ayaktaki oyuncuların biri aşağı inmek isteyebilir. O zaman, diđer oyuncular bu deđişimlere göre konumlarını belirler.¹⁹²

Bu oyun, beş kiři ile denendikten sonra, grubun sayısı yedi, dokuz, onbir kiřiye artırılarak da denenebilir.

Oyuncunun, **uzam** ve **diđer oyunculara** olan **farkındalıđını** artırmayı hedefleyen dođaçlamalara, "**Uzamda Yer Deđiřtime**" oyunu ile örnek verebiliriz.

¹⁹² Anne Bogart, Tina Landau, **The ViewPoints Book**, s. 81-82.

Uzamda Yer Değiştirme

Her seferinde bir oyuncunun hareket etmesi kaydıyla, beş oyuncu uzamda kendilerine bir yer belirler. Beş oyuncunun birbirine olan yakınlığı ya da uzaklığı temiz bir kompozisyon yaratmalıdır. Uzamda nereye gidecekleri ve hangi kompozisyona dahil olacaklarının kararı diğer oyuncuların uzamda bulunduğu yere bağlıdır. Beş oyuncu yerlerini (duraklarını) belirledikten sonra, her birinden diğer oyuncuların şekillerine ve bulunduğu yerlere bakmaları ve ezberlemeleri istenir. Bir sonraki aşamada, oyuncular diğer oyuncuların şekillerini ve duraklarını, duraklar arası geçiş yaparak dener. Oyuncular her durağa aşına olduktan sonra, doğaçlama, oyuncuların Kinestetik tepki ile bu beş durak arasında yer değiştirmesi çerçevesinde devam eder.¹⁹³

Bogart'ın *Ses Bakış Açıları* çalışmasına da şu örneği verebiliriz:

Ses'in Şekli

Oyuncular, üç heceden oluşan anlamsız kelimeler (Gibberish) yaratır. Daha sonra, yuvarlak şekilli anlamsız kelimeler yaratmaya çalışırlar. “Yarattıkları kelime yuvarlak hissediliyor mu?”, “Neden?”, “Bazıları neden öyle hissedilmiyor?” gibi soruların cevaplarını ararlar. Bu aşamadan sonra, düz veya tırtıklı vb. anlamsız kelimeler yaratılmaya çalışılır.

Bu çalışmanın bir başka türü de, İngilizce, Türkçe, vb. dillerdeki yuvarlak, yumuşak, akışkan şekilli kelimelerin hangileri olduğu üzerine düşünülerek yapılır.

¹⁹³ A.e. s. 81-82.

Kişisel Malzeme

Her oyuncu, yaşanmış ve hatırlandığında duygularını harekete geçirecek bir anı seçer. Bu anı, yoğun mutluluk veya hüznü yaratabilir. Daha sonra her oyuncu, seçtiği anıyı bir fiziksel aksiyon zincirine dönüştürür. Örneğin, tren istasyonunda sevdiği birini yolcu etmek anısı: öpücük yolla ve el salla, arkasını dön, giderken bir kere omzunun üstünden geriye bak. Fiziksel aksiyon zinciri bir kere tamamlandığında, oyuncudan, fiziksel aksiyonunu kendi deneyimi ile birleştirerek oynaması istenir. Bu aşamadan sonra her oyuncudan, fiziksel aksiyonlarını bu defa anıyı söyleyerek oynaması istenir. Daha sonra oyuncular ikişerli gruplara ayrılır. Her çiftten kendi anılarını birleştirdikleri bir sahne oluşturmaları istenir. Daha sonra her çiftten oluşturdıkları sahneyi oynamaları istenir.¹⁹⁴

Bu egzersiz Bogart'ın pek çok Bakış Açısı ve prensibini içerir. Bogart'a göre oyuncu bu ve bunun gibi egzersizlerde çok fazla Bakış Açısı ve prensiple ilgilendiği için, nasıl oynadığını düşünemeyecek böylece de **içten gelenin** çıkmasına olanak tanıyacaktır.

¹⁹⁴ A.e. s. 119.

SONUÇ

Doğaçlama çalışmalarının oyunculuk eğitimindeki yerini irdelemek amacıyla yapılan araştırmalar sonucu yazılan bu tez, doğaçlamanın oyunculuk sanatının tarihinde bir çok kez yaratıcı bir araç olarak kullanıldığını göstermiştir. Doğaçlamanın tarihsel sürecinin incelenmesi ile oyuncunun hangi sebeplerden ötürü doğaçlamaya başvurduğu sorusunun cevabı aranmıştır. Bu inceleme ile , oyuncunun doğaçlamayı kalıplaşmış oyunculuk biçimlerini yıkmak ve kendi oyunculuk malzemesinin sınırlarını keşfetmek için, hatta sahnede bilinmeyene karşı bir tür meydan okuma isteğinin sonucu olarak kullandığını söyleyebiliriz. Bu sebeple, temelinde “**oyun oynama**” prensibi olan bu çalışmaların, oyunculuk eğitiminin vazgeçilmez bir parçası olduğu, oyuncunun yaratıcı çalışmasını besleyen, oyuncunun malzemesinin sınırlarını genişleten ve sahnede taze **an**’lar yaratmasını sağlayan bir araç olduğu sonucuna varılmıştır. Seçilen metotların hepsinin oyunculuk malzemesinin yaratıcı gücünü geliştirecek oyun ve egzersizler sunduğu ve bu çalışmaların oyunculuk eğitiminde kullanılması ile oyuncuya daha zengin bir oyunluk malzemesi kazandırılacağı sonucuna varılmıştır.

KAYNAKÇA

- And, Metin: **“Geleneksel Türk Tiyatrosu-Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri”** İnkılap Kitabevi, İstanbul, 1985
- Aristoteles: **“Poetika”**, Çev. İsmail Tunalı, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2006
- Bogart, Anne: **“A Director Prepares, Seven Essays on Art and Theatre”**, Routledge , NewYork, 2001
- Bogart, Anne – Landau, Tina: **“The Viewpoints Book - A Practical Guide to Viewpoints and Composition”**, Theatre Communications Group, 2005
- Bogart, Anne: **“And Then You Act-Making Art in an Unpredictable World”**, Routledge, Newyork, April 2007
- Can, Şefik: **“Klasik Yunan Mitolojisi”** İnkılap Kitabevi, İstanbul 1994
- Chekhov, Michael: **“On The Technique Of Acting”** Ed. by. Mel Gordon, Quill A HarperResource Book, NewYork, 1991
- Ebert, Gerhard: **“Oyunculuk Sanatında Doğaçlama”**, Çev. Turhan Yılmaz. Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul – 2004
- Emeksiz, Abdülkadir: **“Orta Oyunu Kitabı”** KitabEvi, İstanbul, Kasım 2006
- Erhat, Azra: **“Mitoloji Sözlüğü”** Remzi Kitabevi, İstanbul, Ağustos 1996
- Ergün, Selda: **“Çağdaş Doğaçlama- Tiyatro Oyuncusunun Eğitiminde ve Oyun Çalışmasında Doğaçlama Kullanımı”** , Dokuz Eylül Yayınları, İzmir – 2003
- Gordon, Robert: **“The Purpose Of Playing, Modern Acting Theories in Perspective”**, The University Of Michigan Press, 2009
- Johnstone, Keith: **“Impro- Improvisation And The Theatre”** A Thetare Arts Book Routledge, NewYork, 1987

- Johnstone, Keith: **“Impro For StoryTellers”** Routledge Teatre Arts Books, NewYork, 1999
- Lecoq, Jacques: **“The Moving Body, Theaching Creative Theatre”** Çev. David Bradby “Le Corps Poetique” A Theatre Art Books, 1997
- Karaboğa, Kerem: **“Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks”**, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları. İstanbul – 2005
- Karaboğa, Kerem: **“Commedia Dell'Arte Dosyası”** Mimesis Tiyatro Çeviri - Araştırma Dergisi, Sayı:5, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 1994
- Moore, Sonia: **“Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi”** Mimesis Dergi, Sayı-11 Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi İstanbul, Kasım 2005,
- Nutku, Özdemir: **“Oyunculuk Tarihi”** Cilt 1 Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, Mart 2002
- Nutku, Özdemir: **“Oyunculuk Tarihi”** Cilt 2 Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, Mart 2002
- Nutku, Özdemir: **“Dünya Tiyatrosu Tarihi”** , Cilt 1, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 2000
- Özçıtak, İhsan: **“Commedia Dell'Arte Dosyası”** Mimesis Tiyatro Çeviri - Araştırma Dergisi, Sayı:5, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 1994
- Pitches, Jonathan: **“Science and the Stanislavsky Tradition of Acting”** Routledge , NewYork, 2009
- Romohr, Floyd: **“Movement For Actors”** ed.by. Nicole Potter, Allworth Press, Newyork. 2002
- Rudlin, John: **“Commedia dell’Arte – Oyuncular için Elkitabı”**, Çev.Ezgi İpekli, İstanbul Ekim 2000
- Sokullu, Sevinç: **“Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi”**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, Şubat 1979

- Spolin, Viola: **“Improvisation for the Theater”** (Third Edition), Northwestern University Pres. Evanston – Illinois – 1999
- Spolin, Viola: **“Theatre Games for the Classroom, A Teacher’s HandBook”** Ed. By. Arthur Morey, Mary Ann Brandt, North Uni. Western Press, Illinois, 1986
- Spolin, Viola: **“Theatre Games For Rehersal, A Director’s HandBook”** NorhtWester Univercity Press, Illinois ,1985
- Spolin, Viola: **“Theatre Games for The Lone Actor A Handbook”**, Ed. By. Paul&Carol Sills, NorthWestern Üniversity Press, Illinois, 2001
- Stanislavski: **“Sanat Yaşamım”**, Çev. Suat Taşer, Can Yayınları. İstanbul, 1992
- Stanislavski: **“Bir Karakter Yaratmak”** Çev. Suat Taşer, Agora Kitaplığı, İstanbul, Ocak 2011
- Stanislavski, Konstantin S.: **“Bir Aktör Hazırlanıyor”**, Çev. Suat Taşer, Papirüs Yayınevi, İsyambul – 2002
- Şener, Sevdâ: **“Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi”** Dost Kitapevi Yayınları, Ankara, Eylül 2003