

**T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ÇOCUK TİYATROSU OYUN-TİYATRO-DRAMA
ANABİLİM DALI**

**VIOLA SPOLIN'İN TİYATRO ANLAYIŞI
ve DRAMAYI KULLANIMI**

Yüksek Lisans Tezi

Erkan Uyanıksoy

Nisan-2007

**T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ÇOCUK TİYATROSU OYUN-TİYATRO-DRAMA
ANABİLİM DALI**

**VIOLA SPOLIN'İN TİYATRO ANLAYIŞI
ve DRAMAYI KULLANIMI**

Yüksek Lisans Tezi

Erkan Uyanıksoy

Tez Danışmanı

Yrd. Doç. Dr. Kadir Çevik

Nisan-2007

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ÇOCUK TİYATROSU OYUN-TİYATRO-DRAMA
ANABİLİM DALI

VIOLA SPOLIN'İN TİYATRO ANLAYIŞI
ve DRAMAYI KULLANIMI

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Kadir Çevik

Tez Jürisi Üyeleri

Adı ve Soyadı

İmzası

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Tez Sınavı Tarihi.....

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ

GİRİŞ

METODOLOJİ

1. Drama.....	1
1.1. Dramanın Gelişimi.....	11
1.2. Dramaya Farklı Yaklaşımlar.....	14
1.3. Çağdaş Tiyatro ve Drama.....	22
2. Viola Spolin'in Tiyatro Anlayışı.....	27
2.1. Viola Spolin'in Dramayı Kullanımı.....	36

SONUÇ

ÖZET

KAYNAKLAR

ÖNSÖZ

Tiyatro sanatının var oluşuyla beraber, bu sanatın yapısı, işlevi, sınırları ve olanakları da hep sorgulanmıştır. Tiyatro sanatının sorgulanması aslında insanın kendini, kendi sınırlarını, olanaklarını sorgulamasını; insan olarak kim olduğu sorusuna yanıt arama sürecini ifade eder.

Tiyatro geçmişten günümüze her zaman insanın bu dünyadaki insanlık hallerini, sorunlarını en etkileyici bir biçimde sahneye taşımaya çalışmış ve bu noktada en uygun biçimi, biçemi, sahne düzenlemesini, oyunculuk anlayışını bulmaya çalışmıştır. Bu süreçte tabi ki dönemlerin mevcut sanat anlayışları da etkili olmuştur.

Yirminci yüzyıla gelindiğinde, yüzyılın başında insanlığın yaşadığı büyük krizlerden ve travmalardan sonra, insanın bu dünyadaki yeri, ahlaki değerleri, kim olduğu yeniden sorgulanmıştır. Travma sonrasındaki bu yeni insanın, yeni kuşağın sanata bakış açısı, insanı değerlendirişi farklılaşmıştır. Yeni çağın, yeni insanın isteklerine, dertlerine, sorularına, tavrına göre sanat da bu değişime kaçınılmaz olarak uymuştur. Bu değişimi tiyatro özelinde ele alırsak, tiyatroya, oyunculuk sanatına dair yeni yaklaşımlar türemiştir. Bu yeni yaklaşımın odağında oyuncu vardır. Yeni çağın tiyatrosunun isteklerine yanıt verebilmesi, yeni insanı yansıtabilmesi için oyuncunun eski, basmakalıp oyunculuk anlayışlarından kurtulması, özgürleşmesi, yaratıcı hayal gücünü açığa çıkarabilmesi gereklidir. Bu noktada farklı denemelere girilir, bunlardan biri ve en etkilisi de dramayı oyunculuk sanatında ve eğitiminde bir araç olarak kullanma anlayışıdır. Tiyatro

alışmalarında, oyunculuęa bakışında dramayı en net, en sistemli ve en tutarlı kullanan isim ise aędař tiyatronun en önemli isimlerinden biri olan Viola Spolin'dir.

Drama, yirminci yüzyılın başında okullarda eğitimin bir parası olarak, öğrencilerin yařayarak, deneyimleyerek, sorgulayarak öğrenmesini; öğrenirken etkin olmasını, daha yaratıcı, sosyal, duyarlı bireyler haline gelmelerini saęlamak amacıyla eğitim programına alınmıştır. Daha sonra, drama ya da dramanın unsurları, yaratıcı ve duyarlı oyuncu yetiřtirme anlayışında, saęladığı olanaklar nedeniyle oyunculuk eğitiminde ve provalarda kullanılmaya başlamıştır. Drama ile tiyatro/oyunculuk/oyunculuk eğitimi ilişkisi üzerine ilgi giderek artmaktadır, kanımızca bu konu ilerleyen yıllarda daha fazla ele alınacak ve bu alanla ilgili gerek pratik gerekse de kuramsal inceleme daha fazla yapılacaktır.

Günümüzde, Viola Spolin üzerine Türke yazılmış/basılmış inceleme sayısı çok azdır. Aynı üzücü durum 'drama' konusunda da geçerlidir. Drama zaten ülkemiz için son derece yeni bir kavramdır. Dramanın eğitimdeki yeri ve önemi ülkemizde yeni yeni keřfedilmektedir. Bu nokta bu tez alışmasını yapmamdaki en önemli nedendir. Bu anlamda, bu alışmanın bir amacı da bu alandaki eksikliğe, inceleme sayısındaki azlığa vurgu yapmaktır. Bunun yanı sıra, bir tiyatro/oyunculuk öğrencisi olarak sanatımızın sırları, sınırları, drama ile ilişkisi de beni kişisel olarak ilgilendiriyor; bu da bu tez konusunu seçmemde önemli nedenlerden biri olmuştur.

alışmamda beni yönlendiren danışmanım Yrd. Do. Dr. Kadir evik'e, yapıcı eleřtirileri, yardım ve katkılarıyla bana destek veren Do. Dr. Tülin Saęlam'a, gerektiğinde hep yanımda olan arkadaşlarım Elif Temuçin'e, Aydın řanlı'ya ve anneme teřekkür ederim.

GİRİŞ

Geçmişten günümüze tiyatro tarihinde insanın, yaşam algısının, tiyatro düşüncesinin değişmesiyle, tiyatroya dair yaklaşımlar da farklılaşmıştır. Tiyatronun, oyunculuk sanatının nesnesi ve amacı insandır. İnsan değiştiği sürece tiyatroya ve oyunculuğa dair yaklaşımlar da değişecektir. Geçmişte, örneğin bundan üç yüz yıl önce insanın yaşam tarzı, dünyayı algılayış biçimi, sanata bakışı, yaşamdan beklentileri bugünden farklıydı. Yaşam bu kadar süratli, dünya bu kadar küçük, insanın bugün yaşadığı yabancılaşma, yalnızlaşma ve parçalanma günümüzdeki kadar derin değildi. Hayat daha anlaşılır ve daha tanımlı idi. Dolayısıyla, insanın sanattan beklentileri, sanatçının yaşadığı dünyayı tanımlayışı da günümüzden çok farklıydı. Sanat, sanat akımları, sanatçının dünya görüşü ve yapıtları yaşanan dönemin ekonomik, sosyal ve siyasal durumuna sıkı sıkıya bağlıdır. Ekonomik, toplumsal ve siyasal konum ve yine bunlarla belirlenen dönemin felsefi duruşu/düşünce yapısı kültürel yaşantıyı belirleyen unsurlardır. Sanat, bu kültürel yaşantının bir parçasıdır, onun içindedir, onun uzantısıdır. Bir sanat dalı olarak tiyatroyu da bütün bu etkenlerden bağımsız düşünemeyiz. Tiyatro sanatı yaşanan döneme bağlı olarak, insanı anlatmayı, tanımlamayı, onun sorunlarını/çatışmalarını ele almayı amaçlar. Ekonomik, sosyal, siyasal hayattaki değişimlere, yani insanın değişimine koşut olarak, tiyatro ve oyunculuk sanatı da insanı anlatmak, insan ruhunun yaşadığı süreci sahneye getirmek adına yeni yöntemlere, yeni açılımlara, yeni yaklaşımlara baş vurur.

20. yüzyıl büyük yıkımların, hayal kırıklıklarının yüzyılı olmuştur. Oysa 19. yüzyılda insanoğlu geleceğe dair son derece umutlanmıştı. Sanayi devrimi,

buharlı gemi, buharlı tren, bilim alanındaki gelişmeler, dünyanın giderek küçülmesi, Avrupa’da 18. yüzyılda ortaya konan Aydınlanma düşüncesinin heyecanı, akla olan güven, aklın ve bilimin yüceltilmesi; bütün bu gelişmeler daha mutlu bir gelecek vaat ediyordu. Buna karşın 20. yüzyıl Aydınlanma projesinin iflasını açıkça göstermiş, akla, bilime ve insana olan sonsuz güven atom bombaları, insanların birbirlerini gelişmiş savaş araçlarıyla yok etmeleri, toplama kampları, ırkçılık, makineleşme ve yabancılaşma karşısında büyük ölçüde sarsılmıştır. İnsanoğlu altın çağını yaşamayı hedeflerken, tarihin en büyük yıkımlarıyla karşılaşmıştır. Art arda yaşanan iki büyük dünya savaşı, milyonlarca insanın öldürülmesi insanın insani değerlerini tekrar sorgulamasına neden olmuştur. Kısaca, Aydınlanma düşüncesinde doruğa çıkan Batı rasyonalizmi, Batı kültürü ve Batı’nın sahip olduğu bütün değerler bütün bu yaşanan insanlık dramlarıyla dibe vurmuş ve Avrupalı kendi yaşam tarzını, kültürünü, sanatını tekrar analiz etmek durumunda kalmıştır. Bunun sonucu olarak Avrupa’da Aydınlanma düşüncesine ve onun katı rasyonalizmine şiddetle saldıran, Avrupa kültürünü ve sanatını çürümüş bulan, yaşanan felaketler ve insanlık dramlarından/ayıplarından sonra insanı, yeni ve gerçek insanı ve onun sanatını arayan avant-garde sanatçılar ve akımlar ortaya çıkmıştır. Dadaizm, sürrealizm, dışavurumculuk gibi akımlar bunlardan en önemlileridir.

Yeni, gerçek ve saf insanı bulma çabası oyunculuk alanında da kendini gösterir. İnsanı yeniden keşfetme noktasında oyunculuk kimi zaman bir araç olarak kullanılır. Çağdaş insan artık yabancılaşmış, doğal ortamından koparılmış, insansızlaştırılmış, akıl-ruh birliğini kaybetmiş ve yalnızdır. Bu insan akli ile güdülerinin talepleri arasında sıkışıp kalmıştır. Algılayamadığı, anlamlandıramadığı, kaotik, grotesk bir dünya karşısında ezilmiş, küçülmüştür.

Sanatın, tiyatronun 20. yüzyıldaki konusu da işte bu insan ve onun çelişkileri olmuştur.

Yirminci yüzyıldaki tiyatro anlayışı genel olarak önce oyuncunun kendini çok iyi tanıması gerektiği ilkesine dayanır. Oyuncu kendini keşfetmeli, zayıflıklarıyla, kompleksleriyle, sahip olduğu değerlerle, gizil gücüyle kendini tanımalıdır. Kendini tanımayan oyuncu kendi yaratıcılığına ve yeteneklerine de uzaktır. Ayrıca bu oyuncu kendini sunamaz, sahip olduğu, içinde bulunan oyunculuk gücünü açığa çıkaramaz. Tam da bu noktada dünyada 20. yüzyılın başlarında yaygınlık kazanmaya başlayan drama ya da başka bir deyişle yaratıcı drama çalışmalarının oyunculuk eğitiminde kullanılması düşüncesi gelişmiştir. Çünkü drama da insanın kendini tanımasında, başkalarıyla olan ilişkilerinde, algısında, duyularında, uzam-mekan farkındalığında, zihinsel ve bedensel olarak daha duyarlılaşmasında insana büyük olanaklar tanır.

Çağdaş tiyatronun büyük tiyatro adamları –özellikle de Jerzy Grotowski, Peter Brook- oyunculuk eğitiminde ya da oyun çalışma sürecinde dramanın tanıdığı olanakları kullanmışlardır. Bu tiyatro adamları, drama çalışmalarının içeriğinde yer alan iletişim, etkileşim, imgelem, gözlem, algı, hareket, ritm ve yoğunlaşma temrinlerini oyunculuk eğitimlerinde ve oyun provalarında kullanmışlardır. Yani drama oyunculuk eğitiminde bir araç olarak kendine yer edinmiştir. Yüzyılın başında ortaya çıkan Konstantin Stanislavski geliştirdiği oyunculuk yöntemi ve doğaçlamayı karakter yaratmada bir araç olarak kullanması ile çağdaş tiyatronun ve çağdaş oyunculuk anlayışının oluşumunda –daha sonra gelen tiyatro adamları için hep bir referans olmasıyla- öncü olmuştur. Çağdaş tiyatrodaki en sistemli ve tutarlı biçimde drama unsurlarını ilk kez oyuncu eğitiminde kullanan tiyatro adamı Jerzy

Grotowski olmuştur. Grotowski'yi daha sonra –kullanımlarda farklılıklar olmasıyla beraber- Peter Brook ve Viola Spolin izler.

Bu çalışmanın odak noktasındaki Viola Spolin, 1963 yılında yayımlanan *Improvisation for the Theatre* (Tiyatro için Doğa lama) adlı kitabıyla do a lamaya ve do a lamanın tiyatrodaki, oyuculuk e itimindeki kullanımına dair yeni tartıřmalara neden olur. Spolin'in amacı yaratıcı, duyuları her daim açık, her yeni durum karřısında o duruma g re kendili inden  zg n tepkiler verebilen, bedenini tanıyan,  z farkındalı ı geliřmiř, bařkalarıyla, di er oyuncularla, seyircilerle iletiřime ve etkileřime hazır, zihinsel ve bedensel olarak duyarlı oyuncular yetiřtirmektir. Bu noktada da dramanın sa ladı ı olanaklara bařvurur, dramanın unsurlarını kullanır.

METODOLOJİ

Tezin Adı : Viola Spolin'in Tiyatro Anlayışı ve Dramayı Kullanımı.

Araştırma Problemi (Sorun) : Çağdaş tiyatronun isteklerine cevap verme noktasında oyuncu ve onun eğitimi için drama bir araç, yardımcı olabilir mi?

Tezin Konusu : Dramanın çıkış nedenleri ve çeşitli ülkelerdeki varoluş biçimleri. Bu bağlamda dramanın tiyatro, oyunculuk sanatı ve oyunculuk eğitimi ile ilişkisi; çakıştığı ve çatıştığı noktalar. Viola Spolin'in tiyatroya dramaya yaklaşımı ve drama çalışmalarından örnekler.

Tezin Amacı : Viola Spolin'in tiyatro anlayışını ve bu anlayış içerisinde dramanın kullanım şekillerini inceleyerek çağdaş tiyatroda dramanın yerini sorgulamak.

Kuramsal Çerçeve :

- a) Kavram ve Terimler : Oyun, tiyatro, drama, doğaçlama, alıştırma.
- b) Kuramsal Tartışma : Kuramsal çerçeve oyun, tiyatro, drama, oyunculuk ve oyunculuk eğitimi ekseninde ele alınacak, bu kavramların birbirleriyle olan ilişkileri incelenecek ve farklı yaklaşımlar Viola Spolin ekseninde karşılaştırılacaktır.
- c) Araştırma Soruları / Hipotezler : Çağdaş tiyatroda ve oyunculuk eğitiminde dramanın yeri neresidir, drama bu noktada nasıl kullanılabilir?

Yöntem : Tezde izlenecek yöntem empirik değil kuramsaldır. Tezin yöntemi uygulamaya dayalı değildir. Tez, mevcut yazılı kaynaklara ulaşmak suretiyle yazılmıştır. Konuya ilişkin farklı kişilerin farklı yaklaşımları araştırılmış, karşılaştırılmış ve en son Viola Spolin'in yaklaşımı ve çalışmalarından örnekler, bu karşılaştırmalar ve bilgiler ekseninde ele alınmıştır.

Araştırma Evreni : Tez kapsamında araştırılacak konu dramanın çıkış nedenlerini, farklı varoluş biçimlerini ve dramanın tiyatro, oyunculuk sanatı ve oyunculuk eğitimiyle olan ilişkisini -Viola Spolin ekseninde- kapsayacaktır.

1. Drama

‘Drama’ sözcüğünün Antik Yunan’da kullanılan ve yapmak, etmek, eylemek ve hareket anlamlarına gelen ‘dran’ ve eylem anlamını taşıyan ‘dromenon’ sözcüklerinden türemiş olabileceği düşünülmektedir. Drama sözcüğünün Antik Yunan’daki bir başka anlamı da oynamaktır. Antik tiyatronun gelişimiyle birlikte ‘drama’ sözcüğü yalnızca bir şey yapmak, etmek, eylemek anlamında kullanılmaz; bir kişinin karşısındaki kişi ya da kişilere anlamlı olan bir şey yapması anlamında da kullanılır.¹

Özellikle tiyatro bilimi çerçevesi içinde drama kavramı, özetlenmiş, soyutlanmış eylem durumları anlamını almıştır. Türkçe’de kullanılan “dram” kavramı ise, Fransızca’daki sonu e ile biten “drame” sözcüğünden gelmektedir; o dilde burjuva tiyatrosu anlamına geldiği halde Türkçe’de ve özellikle halk dilinde acıklı oyun anlamında kullanılagelmiştir. Oysa dramatik olan ya da drama, insanın her türlü eylem ve ediminde yer alabilmektedir. Daha ayrıntılı bir tanımla, insanın insanla girdiği her tür dolaysız, doğrudan ilişki, etki tepki alışverişi, arada oluşan en az düzeyde bir etkileşim bile bir dramatik an ya da dramatik bir duruma gebedir.²

Bu noktada dramatik olanın ne olduğunu açıklamak gerekir. Dramatik olan bir problematiği, bir sorunsalı, bir sorunu içinde barındıran bir durumda ortaya çıkar. Ancak her sorunlu durum dramatik olanı doğurmaz. Dramatik olanın doğabilmesi için bu sorunlu durumun/olayın bir gelişim yaşaması gerekir. Durumun

¹ İnci San, “Eğitimde Yaratıcı Drama”, Yaratıcı Drama, Editör: H. Ömer Adıgüzel (Ankara: Naturel Yayıncılık, 2002) s.57.

² San, a.g.e., s.57.

ya da olayın bir başlangıcı olması, gelişmesi (yani ortasının olması) ve sonuçlanması gerekir. Söz konusu gelişim, duruma biri ya da birilerinin müdahale etmesi, yani eylemesi, tepki vermesiyle gerçekleşir. Bu, olaylar zincirini başlatır, sorun kriz noktasına ulaşır ve krizin çözülmesiyle son gerçekleşir. Mevcut duruma/soruna/eyleme karşı gelişen bir karşı-eylem çatışmayı doğurur. Çatışmanın olmadığı yerde dramatik olandan da söz edemeyiz. Tiyatro metinlerinde (özellikle de klasik tiyatro anlayışında, gerçekçi tiyatroda) bu izleği/gelişimi dolayısıyla da dramatik olanı net bir biçimde görebiliriz. Hayatımızda ya da bir doğaçlama çalışmasında ise, bu kadar net olmasa da, bu izleğin, çatışmanın, gerilimin, dramatik olanın temel unsurlarını yakalayabiliriz.¹ Bu çatışma, gerilim unsuru katılımcıların ‘oynama’ motivasyonunu arttırır. En basit çocuk oyununda bile belirli düzeyde bir gerilim/çatışma vardır ve bu unsur oynanan şeyi heyecanlı, keyifli ve aynı zamanda da anlamlı kılar.²

Drama “oyun” kavramıyla direkt ilişkilidir, bu nedenle “oyun” olgusu üzerinde de durmak faydalıdır.

Oyun hayatımızın vazgeçilmez unsurlarından bir tanesidir; özellikle çocukların ve gençlerin dünyası açısından. İnsan doğduğu andan itibaren içgüdüsel olarak oyun oynamaya başlar; çocukların yaşamlarını, hareketlerini gözlemlediğimizde onların oyuna yatkınlığını, en basit eylemlerinde bile oyuna

¹ Roma Burgess & Pamela Gaudry, Time for Drama (Philedelphia:Open University Press, 1986)s.30.

² Tülin Sağlam, “Dramaya Çok Yönlü Bakış” konulu söyleşi, Türkiye 2. Drama Liderleri Buluşması ve Ulusal Drama Semineri : Dramaya Çok Yönlü Bakış, Editör: Naci Aslan (Ankara: Oluşum Tiyatrosu ve Drama Atölyesi, 2001), s.152-153.

yöneldiklerini rahatça görebiliriz.¹ Çocuk oyun oynayarak; başkalarını, annesini, babasını, çevresini, yaşamı taklit ederek hayatı araştırır, kendini sınar, kaslarını kullanır, bedenini daha yakından tanır, zihinsel olarak kendini geliştirir. Bu dramatik oyun sürecinde çocuk kendini bir başkasının yerine koyar, onu taklit eder, rol yapar, taklit ettiği kişiyle özdeşleşir, bu yolla kendi yarattığı dünyanın sınırları içinde yaşamı, kendini, başkalarını, anlayamadığı şeyleri anlamlandırmaya çalışır ve en nihayetinde de yine oyun vasıtasıyla, oynayarak yaşamda hoşuna gitmeyeni, anlamlandıramadığını kendi yarattığı bu hayali dünyada kendince değiştirmeyi, dönüştürmeyi hedefler.² Çocuğun taklit ederek, dramatik oyunlar vasıtasıyla yaşadığı bu öğrenme süreci doğal bir süreçtir, bu süreçte çocuğun deneyimleyerek öğrendiği şeyi dışardan bir bilgi olarak başkasının aktarması mümkün değildir. Demek ki, oyun çocuğun doğal öğrenme yoludur, bu öğrenme biçiminde çocuk zevk alır, yaratıcılığını kendiliğinden ortaya koyar ve içgüdüsel olarak bu öğrenme yoluna yönelir.

Oyunun bu vazgeçilmezliği ve çocuğun/gencin büyüme/gelişme sürecindeki olumlu zihinsel ve bedensel etkileri, geçmişten günümüze oyunun eğitimde bir araç olarak kullanılmasına neden olmuştur. İşte, oyun ve tiyatro eğitimbilimi, bu farklı ve değişik oyun biçimleri ile uğraşır, bunları inceler ve söz konusu oyun ve oyun formlarını tiyatro tekniğinden yararlanarak, doğaçlama yöntemi uygulayarak, çocuk, ergen, genç ve yetişkinlere yönelik eğitsel süreçlerde kullanır. Demek ki, drama, dramatik oyunlar ve oynayarak davranış geliştirme, esas

¹ Nellie McCaslin, Creative Drama in the Classroom (New York: Longman, 1990) s.41-42.

² Judith Kase-Polisini, Three Approaches (USA: Arizona State University, 1988) s.45.

olarak çocuk oyunlarından yola çıkar ve merkezi çocuktur. Bu oyunlarda ortaya bir ürün çıkmasından çok, sürece önem verilir. Bu, edilgin olmayan, etkin bir süreçtir, bireyin kendisini ifade etmesine olanak sağlamaktadır; çünkü oyunu oynayan, oyunun içinde olan çocuktur; oynayan, eyleyen, yapan, değiştiren, dönüştüren ve fikir üreten olarak çocuk hep oyun sürecinin içindedir. Drama, bu noktada, çocuğun oyunla olan dolaysız, doğal, içgüdüsel ilişkisini kullanır.

Eğitsel drama, oyunu ve tiyatronun unsurlarını eğitim süreci açısından ele alır ve bu süreçte kullanılan bütün yaratıcı, dramatik yaklaşımları ifade eder. Bu yaklaşımla öğrencilerin zihinsel ve duygusal gelişimleri hedeflenir. Bu hedef bağlamında yaratıcı ve dramatik yaklaşım noktasında oyun ve tiyatro unsurlarına yer verilir; yani öğrencilerin empati kurabilmelerine, kişileştirmeye başvurmalarına, hayal güçlerini kullanmalarına yardımcı olacak oyunlar, rol oyunları, doğaçlama çalışmaları gibi yaratıcılığı tetikleyen unsurlar kullanılır. Bu tiyatro tekniklerinden yararlanılarak, bir grup çalışması içinde, bireyler bir yaşantıyı, olayı, fikri, kavramı ya da davranışı, kendi deneyim ve duygularının ekseninde -ve onları yeniden gözden geçirerek- “oyunsu” ve dramatik süreçlerde yeniden anlamlandırır, canlandırır.¹ Bir başka deyişle, oyun süreçlerindeki ve yaşam durumlarındaki dramatik anların uzmanlarca, grup içi etkileşim süreçleri içinde yaratılması, drama çalışmaları olarak nitelenmektedir.

Bu durumda, dramanın temelinde katılımcı ve onun bizzat yaşadığı dramatik deneyim vardır; bu deneyim de katılımcının kendini, kendi olmayanları, etrafını rol alma, ‘oynama’ yoluyla araştırması, keşfetmesi, sınaması, öğrenmesi sürecini ifade eder. Bu süreçte çocuk/katılımcı doğal bir öğrenme, keşfetme ve

¹ June Cottrell, Creative Drama (Illinois: National Textbook, 1987) s.2-4.

araştırma alanı bulur kendine; bu nedenle de eğitimde kullanılması son derece olumlu katkılar sağlar.

“Drama çocukluk döneminden başlayarak, çocuğun yaratıcılığı ve yaşamla ilgili gerçek durumların yeniden yaratılmasında önemli bir rol oynar. Drama çocuklara; eleştiriden ve alaydan uzak, diledikleri tüm davranışları deneme olanağı verir. Başka bir deyişle drama, çocukların özgürce rol yaparak bir kişiyi canlandırmalarını ve başkalarının duygularını anlamalarını sağlar. Drama, çocukların öğrendikleri sırada hata yapma korkusu olmaksızın riskleri göze almaları, sorunlarla korkusuzca yüz yüze gelmeleri, kendi kararları ve seçimlerini dramatik bir çerçevede yansıtma olanağını olanaklı kılar.

Drama yoluyla dil ve düşünce geliştirilebilir. Moffett’in dramatik etkileşimlerin, düşünme ve dil gelişiminin ilk aracı olduğuna inanan görüşleri, Wagner tarafından yapılan bir araştırmada bulunan sonuçlarla desteklenmiştir. Wagner; dramanın öğrenme üzerindeki etkilerini araştırarak, dramanın dil gelişimi yanı sıra kendine güven, benlik kavramı, kendini gerçekleştirme, empati, yardımseverlik ve işbirliği gibi, bilişsel ve duyuşsal özelliklerin kazanılmasında olumlu bir etkiye sahip olduğunu bulmuştur. Nixon’a göre de; dramanın amaçları arasında, bireyin yazılı ya da sözlü olarak kullandığı dilin sınırlarını genişletme ve dili etkili olarak kullanmadaki katkılarını gösterme, Wagner’in görüşlerini destekler niteliktedir.”¹

¹ Tülay Üstündağ, “Temel Eğitimde Drama”, Yaratıcı Drama, Editör: H. Ömer Adıgüzel (Ankara : Naturel Yayıncılık, 2002) s.245-246.

Drama, insanın kendini, karşısındakini ve birlikte yer aldığı grubu tanımasını sağlar. Oyunlarla karşılıklı etkileşim, grup dinamiği gibi unsurlar geliştirilir. Rol oyunları ve doğaçlamalarla drama süreci gelişir; katılımcının yaratıcı gücünü ortaya koyması, yaşam pratiğinin taklitli oyununu oynayarak farklı olasılıkları gözden geçirmesi, kendini bu oyunlarla ve doğaçlamalarla sınaması, belli bir durumu farklı açılardan ya da başkasının gözünden görebilmesi, kısaca hayatın provasını yapması sağlanır. Drama çalışmaları sayesinde katılımcıların yaratıcılıklarının geliştiği, yaşama daha geniş bir perspektiften daha eleştirel bakabildikleri, dış dünyayla, başka insanlarla daha sağlıklı ilişki kurabildikleri, grup içinde kendilerini daha iyi ifade edebildikleri, bedenlerini daha işlevsel kullanabildikleri, konuşma ve hitabet yeteneklerinin geliştiği, kendilerini; kendi yeteneklerini daha yakından ve daha iyi tanıdıkları gözlemlenmiştir.¹

Drama bir eylem, bir edim olmasının yanı sıra zihinsel bir durumu da ifade eder. Oynayan kişi olup bitenleri gerçekmiş gibi duyumsar, dolayısıyla gerçek dünya ile kurgusal dünya arasında sürekli bir etkileşim vardır. Çocuk drama sürecinde dış dünyadan ayrılan -ama onunla sürekli ilişki halinde olan, ondan beslenen- bir dramatik dünyanın içine girer.² Drama bu açıdan bakıldığında aynı zamanda bir soyutlamadır. Katılımcının gerçek dünyadan ayrı bir dramatik/kurgusal dünya yaratması, kendini bir başkasının yerine koyması, bulunduğu gerçek mekanı başka bir mekanmış gibi duyumsaması/varsayması, bir nesneyi bir başka nesne yerine koyması, -farkında olmasa da- simgesel ve metaforik anlatımı/ifadeyi

¹ Nellie McCaslin, Creative Drama in the Classroom (New York: Longman, 1990) s.3-4

² Richard Courtney, Drama and Intelligence (Montreal: McGill-Queen's University Press, 1990)s.50.

deneyimlemesi, bütün bunlar katılımcının soyutlama yeteneğini ve dolayısıyla zihinsel gelişimini, yaratıcılığını olumlu yönde etkiler.¹

Drama çalışmaları grup etkinlikleri biçiminde yürütülür; oyun eğitimbilimcisinin doğru yönlendirmesiyle birey/katılımcı, konu ya da konuları grup içi etkileşim yoluyla yaşayarak öğrenir. Dramanın doğasında bu etkileşim olgusu vardır. Etkileşim daha çok, insanın insanla karşılaşmasında ortaya çıkan bir olgudur. Dramatik durumlarla etkileşim durumları bir bakıma iç içedir. Grup içindeki sürekli yeni ve değişen durumlardaki davranışlar ortaklaşa yaşanarak ortaya çıkarılır ve saptanır. Yani, dramada katılımcı eğlenceli bir öğrenme süreci yaşarken aynı zamanda da sosyalleşir, bir grubun üyesi olmanın getirdiği toplumsal sorumluluğu fark eder. Diğer katılımcılarla işbirliği yaparak onlarla birlikte bir sonuca ulaşması, ortaya bir ürün çıkarması, bu süreçte kendi görevini/sorumluluğunu görmesi ve gerçekleştirmesi onun sağlıklı bir sosyalleşme süreci yaşamasına yardım etmesi açısından iyi bir deneyimdir. Başkalarıyla iletişim kurabilme, başkalarının gözünden belirli bir konuya/soruna bakabilme, başkalarının fikirlerini dinleme, o fikirlere saygı gösterme, ortaklaşa bir iş çıkarma, birlikte problem çözme vs. gibi toplumsal iletişime dair noktalarda drama katılımcıyı geliştirir.

Dramada katılımcı oyun oynarken kaçınılmaz olarak çoğu zaman hareket halindedir. Isınma çalışmalarında, bedene yönelik olan; bedeninin olanaklarını zorlayan oyunlarda çocuk vücudunu, kaslarını daha yakından tanır; bedeninin olanaklarını keşfeder, bedeniyle neyi yapıp yapamadığını gözlemler. Diğer yandan, rol oyunlarında, doğaçlamalarda çocuk başka bir kişiyi oynarken o kişinin

¹ Courtney, a.g.e., s.65-66.

plastığıne bürünmeye çalışır; dolayısıyla bu noktada çocuk bedeniyle uğraşır, bedenini iyi kullanarak söz konusu oynanan kişinin vücut plastığıne uygun/yakın bir formu yakalamak için çabalar. Bu tip çalışmalarla çocuk bedenini nasıl kullanması gerektiğini öğrenir, daha esnek ve sağlıklı bir vücuda sahip olur.

Drama, içerdiği oyunsal ve tiyatrosal boyutlar dolayısıyla, katılımcılara eğlenme ve haz alma duygusunu verir. Gruptakilerle ve grup lideriyle paylaşılan bu haz kuşkusuz estetik hazdır; dolayısıyla drama çalışması eğitimin temellerinden biri olan estetik eğitimi de gerçekleştirir.¹ Katılımcı drama sayesinde bir başka kişiyi canlandırma, bir hikaye oluşturma, sahne düzenlemesi gibi noktalarda kaçınılmaz olarak -drama liderinin de yönlendirmesiyle- estetikle karşı karşıya kalır, yani güzel olanı bulmaya, tanımlamaya, anlamaya, çözümlemeye çalışır. Aynı zamanda başkalarını izleyerek neyin daha güzel, estetik olduğunu ve neden öyle olduğunu sorgular. Bu da çocuğun estetik algısının, sezgisinin ve bilgisinin gelişmesine yardımcı olur. Sonuç olarak, drama çalışması tiyatronun unsurlarından yararlandığı için ve tiyatro bir sanat dalı olduğu için, çocuklar bir drama çalışması içinde belirli bir konuyu öğrenirken veya tartışırken estetik ve sanatsal olarak da bir eğitimle karşı karşıya kalırlar aslında.

Drama insanın bireysel ve toplumsal sorunlar üzerinde düşünmesine de yardım eder. Drama aracılığıyla olaylar ve durumlarla bunların arasındaki bağlantılar kolayca öğrenilebilir. Dramada insanlar, bilgi ve yaşantıları üzerine, hayal ettikleri bir dünyayı yaratırlar. Böyle bir dünyayı yaratma ve bunu başkalarına yansıtmaya ile insanlar, kendilerini ve içinde yaşadıkları gerçek dünyayı kolayca

¹ İnci San, “Yaratıcı Drama – Eğitsel Boyutları”, Yaratıcı Drama, Editör: H. Ömer Adıgüzel

(Ankara: Naturel Yayıncılık, 2002) s.83.

anlayabilirler. Drama vasıtasıyla bu dünyanın, katılımcıların sorunları ve sorunlara dair çözüm önerileri tartışılabilir ve her aşama hayal edilen kurgusal dünyada oynanır/sınanır. Tartışılan sorunun hemen somut olarak canlandırılması, sorunun daha çabuk ve kolay algılanmasını sağlarken, eğlenceli bir tartışma ortamına da zemin hazırlar. Bu süreçte, katılımcının oynayarak sorunun taraflarıyla empati kurması, onun farklı bakış açılarını da değerlendirebilmesini, bir soruna/konuya ilişkin tek taraflı kısır bir bakış açısından kurtulup daha derinlemesine bakabilmesini sağlar.

Dramada katılımcı kendi hayal gücünü ortaya koyma, fikir üretme, bu fikirleri hemen o anda yaparak sınama, diğer katılımcılarla birlikte çalışma, sorumluluk paylaşma, vs. gibi unsurlarla kendini bir birey ve sosyal bir varlık olarak gerçekleştirme fırsatı bulur. Kendini gerçekleştiren birey kuşkusuz daha sağlıklı bireydir; daha yaratıcı, daha bağımsız, daha dürüst, kendiyle daha barışık ve iletişime daha açık olabilir.

Drama, çağrışımların, duyguların, bilgi ve deneyimlerin özgürleştiği bir ortamın oluşmasını sağlar. Drama etkinliği, drama yaşantısının somut olarak duyumsanmasıyla, kişinin grup etkileşimi içinde evrensel, toplumsal, moral, etik ve soyut kavramları anlamlandırmasıdır.¹

“H.W.Nickel Tiyatro Sözlüğünde, eğitsel drama için ‘geniş kapsamlı bir öğrenme alanı’ deyimini kullanmakta; eğitsel dramanın niteliklerini de şöyle tanımlamaktadır ‘Rol oynamanın pedagojik olanaklarını kullanarak dilsel ve sosyal öğrenmeyi sağlar. Eğitsel amaçlıdır.’ Bunu biraz açarsak, yaratıcı drama, bir kavramın, bir ders konusunun, bir metnin daha iyi anlaşılır kılınması, bireyce ve

¹ San, a.g.e., s.84.

grupça özümşenip içsel yaşantıya dönüşmesi, gözden geçirilerek, üzerinde düşünülerek dışa vurulmasıdır. Böyle bir grup çalışması süreci içinde ‘yaşayarak öğrenme ve bilgi edinme’nin yanı sıra, sözel anlatımın gelişmesi ve toplumsallaşmasının sağlanması da baş sıralarda yer almaktadır.”¹

Eğitsel dramanın kullanım amaçları farklı olabilir. Katılımcıların yaşları, beklentileri, konumları, liderin amaçları bu farklılaşmada etkin olan unsurlardır. Ancak temel olarak eğitsel dramanın yöneldiği genel amaçlar vardır ki, bunlar değişkenlik göstermez. Çocuğun hayal gücünü geliştirmek, yaratıcılığını ortaya koyabileceği bir ortam hazırlamak, düşüncelerini ve duygularını rahat ve özgür bir şekilde aktarabilmesini sağlamak, kendini tanımasına/keşfetmesine olanak tanımak, estetik algısını geliştirmek, ruhsal ve bedensel duyarlılığını arttırmak, diğer katılımcılarla girdiği işbirliği ve paylaşım dolayısıyla sağlıklı bir sosyalleşme sürecini yaşamasına zemin hazırlamak; bunlar dramanın temel hedefleridir.

¹ San, a.g.e., s.84-85.

1.1. Dramanın Gelişimi

Eski çağlarda toplum kuralları, gelenekler ve adetler ritüeller yoluyla genç nesillere aktarılırdı ve bu ritüellerde danslı, şarkılı dramatik oyunların da kullanıldığını görüyoruz.¹ Bir başka deyişle, oyun geçmişten günümüze her zaman hayatımızın bir parçası olmuştur. Oyunun eğitimde direkt kullanılması, başka bir deyişle oyunun eğitimin bir parçası, öğretmede bir araç olarak kullanılır hale gelmesi ise yirminci yüzyılın başlarında gerçekleşir. On dokuzuncu yüzyılda da okullarda dramatik oyunlara, tiyatro temsillerine yer verildiğini görüyoruz ancak bu tarihlerde oyun ve tiyatro bir sınıf dışı etkinlik olarak, bir boş zaman etkinliği olarak algılanıyordu.

Drama yirminci yüzyılın başında ilk başta ABD’de okullarda uygulanmaya başlamış ve öğrencilerin eğitim ve öğretimindeki olumlu rolü hemen görülmüştür. Oyunu, tiyatroyu, tiyatronun unsurlarını eğitimde kullanma gereksinimi ise, geleneksel eğitim anlayışının; yani bilgiyi çocuğa aktarmada çocuğu edilgin kılan, merkezinde çocuğun değil bilginin olduğu bir pedagojik yaklaşımın yetersiz kalması gerçeği yatar. Yani, 1920’lerde ABD’li eğitim bilimciler mevcut eğitimde ağırlığın, merkezin çocuğun üzerinde olmadığını saptamışlardır. Bu eğitim anlayışı çocuğun yaratıcı zekasıyla bağlantı kuramıyor, çocuğun içgüdüsel etkinliklerine cevap veremiyordur. Benzer saptamalar İngiltere’de de olur. İngiltere’de de mevcut eğitim sisteminin çocuğu içine bilgilerin tıkıştırıldığı boş bir kap gibi algıladığı iddia edilir ve yeni arayışlar başlar. Çocuk merkezli, çocuğun yaratıcılığını ortaya çıkaracak, çocuğun zevk alarak öğrenebileceği yeni bir eğitim anlayışı oluşur.

¹ McCaslin, 1990, s.40.

Bunun sonucunda eğitim bilimciler dramaya ağırlık vererek eğitimde dramayı kullanma yoluna giderler.¹

20. yüzyılın ilk yarısında eğitimde dramanın ilk temelleri atılır. ABD ve İngiltere başta olmak üzere birçok ülkede oyunu, tiyatroyu eğitimin bir parçası yapma anlayışı giderek yerleşir. Okullardaki bu drama çalışmaları farklı ülkelerde farklı adlar ve kavramlarla tanımlanır. Eğitimde Drama, Yaratıcı Drama, Dramatik Eğitim, Eğitsel Drama, Oyun ve Tiyatro Pedagojisi gibi farklı kavramlar kullanılır.

Okulda drama uygulamasını ilk yapan öğretmen olarak İngiliz Harriet Finlay-Johnson'dan söz edilir. Finlay-Johnson make believe play (-mış gibi yapma oyunu) eksenli çalışmalar yapıyordu. Bu çalışmaların temelinde, çocuğun kendisinde var olan oyun oynama yönelimi vasıtasıyla, çocuğun yaşayarak, etken bir biçimde belirli bir konuyu öğrenmesi prensibi yatıyordu.² Aynı yıllarda oyunu eğitimin temeline koyan bir başka İngiliz Caldwell Cook çocuğun yaparak, ederek, deneyimleyerek ve oynayarak çok daha rahat öğrenebildiğini savunuyordu.³ Yine 20. yüzyılın ilk yarısında ABD de ise, Winfred Ward oyun yoluyla çocuğun zihnini, bedenini, yaratıcılığını geliştirebileceğini belirtir.

Drama, giderek daha fazla, bir süreç ve özellikle bir öğrenme süreci olarak algılanarak gelişmeye devam eder, ancak bu gelişim yavaş olur. Diğer yandan dramayla ilgili olarak farklı yaklaşımlar, teknikler de kendini göstermeye başlar. Drama üzerine derece ve kurslar veren okullar açılır, üniversitelerde de bu alanda çalışmalar giderek daha fazla yapılır.

¹ Gavin Bolton, Drama as Education (Singapore: Longman,1988) s.4-5-6.

² Gavin Bolton, Acting In Classroom Drama (Birmingham: Trentham Books, 1998) s.11-12.

³ Bolton, a.g.e., s.28-29.

1950'lere gelindiğinde, Peter Slade, Finlay-Johnson'ın “-mış gibi yapma oyunu” yaklaşımına kendiliğindenlik ögesini sokar, yani bugün algıladığımız anlamdaki doğaçlama tekniğiyle çalışma söz konusudur. Ayrıca Slade, çocuklarla yapılan drama çalışmasının kendi başına bir sanat olarak algılanması, başka bir amaca yönelik olarak bir araç olarak kullanılmasından çok, kendi kendisini hedefleyen bir çalışma olması gerektiğini savunur.¹ 1960'larda Brian Way'in çalışmalarında ise duygusal yaşantılar, duyarlılık, imgelem dünyası, katılımcının kendini bulması ve kendini tanıması gibi unsurlar ön plandadır.² Yani drama kişilik gelişiminde bir araç olarak algılanır ve bu yönde kullanılır. Rol yapma ve oyunculuk becerisinden çok artık yaşamsal becerilerin kazandırılması amaçlanır. Bu dönemdeki drama uygulamalarında “bireysellik” öne çıkarılır. Dramanın seyrindeki en önemli değişim ise 1970'lerde Dorothy Heathcote'un ortaya çıkışıyla gerçekleşir. Heathcote her şeyden önce dramayı yeniden tanımlar ve eğitim-drama ilişkisi, drama liderinin görevleri/işlevi gibi konuları baştan ele alır. Heathcote her şeyden önce dramanın öğrenmede bir araç olarak kullanılması gerektiğini savunur. Drama kendi kendisini amaçlayan, kendisi için var olan bir çalışma olmamalıdır, dramadaki her şey öğrenme amaçlı olmalı ve öğretilecek şeye katkısı açısından ele alınmalıdır.³ Bu anlamda drama lideri her şeyden önce bir öğretmen olarak algılanmalıdır ona göre. Heathcote katılımcıların hemen ve tamamen özgür bir şekilde kendilerini ifade etmelerine olanak sağlamayı yanlış bulur. Heathcote'a göre katılımcı bu özgürlük için çabalamalı, bunu hak etmelidir.

¹ Gavin Bolton, Drama as Education (Singapore: Longman,1988) s.40-41.

² Bolton, a.g.e., s.45-46.

³ Gavin Bolton, Acting In Classroom Drama (Birmingham: Trentham Books, 1998) s.176-177.

1.2. Dramaya Farklı Yaklaşımlar

Eğitsel drama tarihsel gelişiminde genel olarak iki farklı yaklaşımla ele alınmıştır. Bu yaklaşımlardan ilki dramayı bir öğrenme aracı olarak algılar. Drama burada bir şeyleri öğrenme veya öğretme için kullanılan araç konumundadır. İkinci yaklaşım ise dramayı bir sanat formu olarak algılar. Bu yaklaşımda dramanın temel hedefi dramanın kendisidir; yani drama amaç konumundadır.

Dramayı bir amaç olarak gören yaklaşıma göre, dramanın bir öğrenme aracından çok, bir sanat olarak ele alınması gerektiğini dile getirir. Bu durumda, drama başka derslerin, konuların öğrenilmesinde bir araç olmaktan çıkar, kendi başına ve kendini amaçlayan bir çalışmaya dönüşür. Hedef, dramanın yöntemleriyle, dramatik oyunlarla, kişileştirmelerle, canlandırmalarla, doğaçlamalarla dramayı, dramatik olanı, dramatik süreci, dramatik anı daha yakından tanımak, keşfetmek ve bu yolla da daha önce bahsettiğimiz dramanın temel amaçlarına yönelmektir. Bu yaklaşımda katılımcılar drama yoluyla yaratıcı hayal güçlerini, konsantre olma, doğaçlama, hareket, konuşma ve rol oynama becerilerini, fiziksel ve ruhsal duyarlılıklarını geliştirirler. Çocuklar bir yandan dramanın gerektirdiği becerilere ve kavramlara giderek daha vakıf olurlarken ve bu becerilerini giderek geliştirirlerken, diğer yandan da kendilerini ifade etme, gerçekleştirme, fikir üretme, hayal kurma gibi olanaklar bularak psikolojik ve sosyal açıdan faydalı bir sürecin içinde de bulurlar kendilerini. Bu süreçte yazar, yönetmen, oyuncu ve seyirci katılımcının bizzat kendisidir; ve bu rolleri üstlenen katılımcı her birinden kendine bir şey katar. Bu yaklaşımda oyun oluşturma, dramatik olanı kavrama, dramatik süreci yaşatma, estetik, yaratıcılığı tetikleme, dili ve yapı bilincini geliştirme gibi hedefler ön

plandadır; ancak amaç seyirci karşısında sahnelenecek bir gösteri oluşturmak değildir.¹

Dramayı kendi başına bir sanat formu olarak algılayan yaklaşımın öncüsü eğitimci Peter Slade'dir. 1950'lerde drama dünyasında çığır açan Slade'e göre, çocuklar doğdukları andan itibaren dramatik niteliklere sahip eylemlerde bulunurlar; bebeklerin en basit edimleri, anlayamadığımız sesler çıkarması, bir nesneyi belli bir ritimle yere vurması, emeklerken veya yürürken dairesel hareketlere yönelmesi çocuğun kendi sanatı için yaptığı ilk denemeler, ilk basit çalışmalardır. Çocuk büyürken yeni yetiler kazanarak, hareket ve dil yetkinliğini geliştirerek bu çalışmalarını ilerletir, daha kompleks hale getirir. Slade'e göre, çocuk dramatik niteliği giderek artan bu eylemleriyle kendi yaratıcılığını, kendi sanatını, kendi dramasını doğal/içgüdüsel olarak oluşturur. Çocukların bu basit aktivitelerini Slade drama olarak nitelendiriyordu; çünkü ona göre drama "yapmak"tı ve çocuğun eylemlerinde "yapmanın" yaratıcı formu olarak drama bir sanata dönüşüyordu.² Çocuk yaparak, ederek, eyleyerek, oynayarak kendi dramasını içgüdüsel olarak zaten her gün gerçekleştiriyordu. Böylelikle, Peter Slade "Çocuk Draması" olarak adlandırdığı kuramının temellerini atar.

Çocuk "oyun"u keşfettikten sonra onu -zihinsel ve bedensel gelişimine koşturarak- geliştirir. Bu gelişim sürecinde Slade'in saptadığı iki tür oyun vardır: Bireysel Oyunlar (Personal Plays) ve Tasarlanmış Oyunlar (Projected Plays). Bireysel Oyunlar genellikle harekete dayalıdır; çok karmaşık olmayan, basit,

¹ Tülin Sağlam, "Dramatik Eğitim: Amaç mı, Araç mı?" Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı: 17 (Haziran 2004), s.10.

² Peter Slade, Child Drama (London: University of London Press, 1971), s.22.

bedensel aktivitenin ön planda olduđu bu dramatik oyunlar (koşma, kovalamaca, topla oynanan oyunlar vs.) çocukların sadece bedensel gelişimlerine zihinsel gelişimlerine de katkı sağlar. Tasarlanan Oyunlar ise, daha karmaşıktır ve hareketten ziyade zihinsel aktivite ön plandadır. Bu oyunlarda çocuk hayal ederek belirli bir dramatik durum tasarlar ve kendi yarattığı bu dünyaya sonsuz inanarak oynar. Evcilik, doktorculuk gibi oyunlar Tasarlanan Oyunlar kategorisine girer ve çocuk bu oyunlar vasıtasıyla yaratıcı hayal gücünü ve zihinsel yetilerini geliştirir.¹

Peter Slade, çocuğun kendi başına oluşturduğu dramının okul sürecinde de drama öğretmenlerinin yönlendirmeleriyle devam etmesi gerektiğini savunur. Çünkü çocuğun oyun oynama ihtiyacı okul çağında da devam eder, bu noktada çocuk oyun aracılığıyla duygusal boşalım yaşar, böylelikle üzerindeki gerilimi hafifletir, tasarımlar giderek karmaşılaşır, taklit etme, belirli bir kişiliğe bürünme gibi “oynama” unsurları gelişir. Beş ile yedi yaş arasında çocuğun dramatik oyunu artık ilkel de olsa bir öykü etrafında şekillenmeye başlar. Yedi ile on iki yaş arasında çocuklar bir araya gelmeye, birlikte bir grup olarak oyun oynamaya başlarlar. Artık bir grup yaratımı söz konusudur; birlikte bir oyun kurulur, hikaye uydurulur ve beraber doğaçlanır/oynanır. Bu süreçte çocuklar, sahne ve seyirci gibi kavramlardan haberdar değildir, oyunlar çocukların oluşturduğu daireler,n içinde oynanır. Bu kavramlar perspektif algısının gelişimiyle beraber on iki - on üç yaşından sonra yavaş yavaş gelişmeye başlar. Slade bu noktada bir tehlikenin altını çizer; çocuklar kendi doğal dürtüleriyle doğal bir süreçte oyun oynarken, çocukların bu potansiyelini alıp onları bir tiyatro gösterisine yönlendirmek sakıncalıdır. Bu yaklaşım çocuğun doğal yaratıcılık sürecine ket vurur, çünkü teatral bir gösteri

¹ Slade, a.g.e., s.29-35.

çocuğun gösterişe yönelmesine sebebiyet verir.¹ On iki yaşından sonra çocuk artık dilinin de gelişimiyle beraber daha temiz/cilalanmış doğaçlamalar yapabilir, daha karmaşık hikayeler kurabilir; ve nihayet, lise çağına gelen çocuk, seyirciyi de dikkate alarak, teatral unsurları daha bilinçli kullanarak Çocuk Dramasındaki son aşamayı ifade eder.

Çocuk Dramasının en önemli özelliği kendi kendine olması, çocuğun doğal ve başat aktivitesi olmasıdır. Çocuğun kendini yaratıcı bir şekilde ifade etmesinin yoludur. Çocuk bunu doğaçlayarak ve kendi “sanatını” başkalarıyla paylaşarak yapar.

Slade, dramanın çocuğun kendi bağımsız edimi olarak değerlendirilip, çocuğun sağlıklı bir kişilik gelişimi için müfredatta ayrıca kendi başına ve kendisini amaçlayan bir ders/aktivite olarak yer alması gerektiğini savunur. Slade, bu görüşleriyle, dramanın kendi başına önemini vurgulayarak bir çeşit devrim gerçekleştirmiş, ardından da birçok eğitimci Slade’in görüşlerini benimseyip onun izinden gitmiştir.

Dramayı bir araç olarak gören yaklaşımda ise, özellikle okullarda müfredattaki konuları öğretmek için dramaya başvurulması söz konusudur. Burada amaç drama vasıtasıyla çocukların ilgili konuyu daha yakından inceleyebilmeleri, konuyla kendi yaşamları arasında bağlantı kurabilmeleridir.² Çocuklar dramatik oyunlar aracılığıyla, rol oyunları, konunun gereği olarak başka birini canlandırarak, bir konuyu, örneğin tarihi bir olayı dramatik anın keyfiyle incelerler.

¹ Slade, a.g.e., s.58.

² Tülin Sağlam, “Dramatik Eğitim: Amaç mı, Araç mı?” Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı: 17 (Haziran 2004), s.10.

Bu noktada oynayarak, yaparak, hayal ederek, kendi fantezi dünyasını da işin içine katarak, kendi deneyimlerini yansıtarak, çocuk ilgili konuyu oyunun getirdiği hazla da birlikte aktif ve eleştirel olarak inceleme, araştırma ve öğrenme olanağı bulur. Bu, konunun daha derinlemesine incelenmesi, öğrencinin konuyu öğrenirken onu içselleştirebilmesi ve daha uzun süre akılda kalacak şekilde öğrenmesi anlamına gelir. Burada asal hedef oyun ve drama olmadığı için, oyunun sanatsal ve estetik niteliği çok önemli değildir. Önemli olan öğrenilmesi, anlaşılması gereken şeyin öğrenilip öğrenilemediğidir. Kuşkusuz burada drama bir amaç olmasa da hedefe giden yolda iyi sonuçlar alabilmek için dramanın gerektirdiği yetiler geliştirilmelidir. Katılımcının hayal gücü, konsantrasyonu, rol oynama becerileri, vücudunu kullanabilmesi vs. kaçınılmaz olarak dramanın kalitesini etkiler ve bu da öğrenilecek konu, yani hedef açısından önemlidir. Kısaca, aracın iyi kullanılması, amacı da etkileyecektir.

Slade'den sonra 1960'larda en az Slade kadar ilgi uyandıran bir başka eğitimci Dorothy Heathcote'dur. Heathcote, dramanın bilgi edinmede, öğretmede ve öğrenmede bir araç olarak kullanılması gerektiğini savunur. Ona göre Slade'in başını çektiği anlayış dramayı içi boş, karmaşık, nereye ulaşacağı belli olmayan bir çalışma biçimine dönüştürüyordu.

Heathcote, drama vasıtasıyla çocuklara belli bir konuyu öğretmenin yanı sıra, bu konunun el verdiği ölçüde ve konu bağlamında daha derinlerde yatan gerçeklere; sosyal, psikolojik, evrensel gerçeklere ulaşılması gerektiğini söylemiştir.¹ Ayrıca, Heathcote, drama aracılığıyla çocuğun 'kendi olmayanları'

¹ Liz Johnson, Cecily O'Neill, Dorothy Heathcote, Collected Writings on Education and Drama (Essex: Anchor Brendon, 1984) s.12.

gözlemleyerek, kendi deneyimleri ve yaklaşımlarıyla başkalarının deneyim ve yaklaşımlarını karşılaştırmasını, sonra da bu farklılıkların bir araya gelmesini, paylaşılmasını, grup bilincinin oluşmasını son derece önemser.

Heathcote dramanın bize yaşamı pratik etme, bir olay/konu/sorun üzerine farklı olasılıkları gözden geçirme, başka bakış açılarıyla olayı/konuyu/sorunu derinlemesine ve ön yargılardan uzak irdeleme şansı verdiğini dile getirir.

Her iki yaklaşımda da drama öğretmenine çok iş düşmektedir; her şeyden önce drama öğretmeni dramaya, dramatik sürece, tiyatronun temel ilkelerinden faydalandığı için tiyatronun unsurlarına hakim olmalıdır. Çalışma sürecinde çocukların doğru hedefe yönelmeleri, yapılan çalışmadaki önemi bulmaları, odaktan uzaklaşmamaları, anlamı bulmaları ve onu çoğaltmaları, dramatik gerilimi oluşturabilmeleri, ilgilerini dağıtmadan dramaya yönelmeleri için drama öğretmeni/lideri her zaman dikkatli, hazır, değişen duruma göre esnek ve yaratıcı olmalıdır.¹ Kısaca, drama öğretmeni/lideri gerekli motivasyonu sağlamalı ve o motivasyonu amaca yönelik olarak sağlıklı bir biçimde yönlendirmelidir; zira lider/öğretmen karşısında her zaman drama çalışmasına hevesli, istekli bir topluluk bulamayabilir. Bazen de çocuklar konuyla ilgilenir ancak çekingen davranırlar, ki bu durumda da öğretmen/lider devreye girmeli çocukların kendilerini rahat hissetmeleri için çalışmalı, bu yönde hemen söz gelimi bir oyun oynatarak çocukların üzerlerindeki gerilimi hafifletmelidir.² Hatta, kimi zaman drama lideri katılımcıları çalışmanın içine daha fazla çekmek, çalışmanın ritmini, gerilimini, dramatik anın yarattığı anlamı bizzat yaşamak için kendine bir rol edinip dramatik

¹ Gavin Bolton, Selected Writings (New York: Longman, 1986), s.165-166.

² Bolton, a.g.e., s.167.

sürecin içine tıpkı katılımcılar gibi “öğrenen” olarak dahil olabilmelidir.¹ Ancak hiç kuşku yok ki, dramayı bir sanat formu olarak gören yaklaşımda drama öğretmeni biraz daha geri plandadır; buna karşın dramayı bir öğrenme aracı olarak gören yaklaşım drama öğretmenine/liderine daha fazla sorumluluk verir. Drama lideri bu yaklaşımda gerektiğinde dramayı keser, amaç oyun yapmaktan çok öğretmek olduğu için, öğretmen öğretilecek konuyla ilgili olarak drama sürecini yönlendirmeli, dramayı hep konu merkezinde tutmalıdır.² Ancak, bu süreçte öğretmen çocuğun yaratıcılığını es geçmemelidir, sonuç olarak çocuk kendi oyununu oluşturabilmelidir ve bu noktada drama öğretmeni çocuğun oyununu, yaratıcılığını ortaya koyma sürecinde ona yardım eden, yol gösteren bir ‘ebe’ gibi olabilmelidir.

“Öğretmen ile öğrenci bir bebeğin doğumu için çalışırlar. Buradaki bebek yaratıcı bilgidir. Ben bu aşamada hazır, tetikte beklerim. Kimi zaman hastayı/öğrenciyi zorlarım, kimi zaman da onu sakinleştirmeye/rahatlatmaya çalışırım. Son noktada, bebek/bilgi doğarken, doğan şeyin doğru/uygun/işe yarar olup olmadığını tartıp, en zor aşama olarak da bilgiyi/doğan bebeği öğrenciye veririm. Ortaya çıkan ürün öğrencinindir/annenindir, öğretmenin/ebenin değil.”³

Heathcote’un bu yaklaşımı, tıpkı Slade’in yarattığı devrim etkisi gibi drama dünyasında, eğitimcilerin arasında büyük yankı uyandırmıştır. Heathcote’un en önemli katkısı, dramanın eğitsel değerini ortaya koymasında ve bu noktada

¹ Norah Morgan & Juliana Saxton, Teaching Drama (Portsmouth: Heinemann, 1987) s.40-41.

² Johnson, O’Neill, Heathcote, 1984, s.91-93.

³ Johnson, O’Neill, Heathcote, 1984, s.13.

dramatik yaklaşımın, tiyatronun unsurlarının (yani aracın) nasıl kullanılması gerektiğini göstermesinde yatar.

Toparlayacak olursak, çocukların çevresi ve dünyayla kurduğu ilişkide/iletişimde arada hep bir araç olması (öğretmen, ders kitabı vs.) çocuğun duyuları ile düşünsel/bilişsel dünyası arasında bir ayrımı neden olmuş ve bu durum da öğrenmenin yaşantısal değil sadece bilgi aktaran olmasını getirmiştir. Dolayısıyla, çocuk edindiği bilgileri yararlı ve işlevsel bir şekilde kullanmak için ihtiyacı olan ortamı bulamamıştır. Öğrenmenin etkin ve işlevsel olabilmesi için çocuğun öğrenme sürecine düşsel dünyasını, düşleme yetisini, yaratıcılığını katabileceği bir ortamın hazırlanması gerekliliği işte bu saptama ile ortaya çıkmış ve bu noktada yaratıcı/eğitsel drama çalışmaları bu ortamı olanaklı kıldığı için devreye girmiştir. Bu anlamda, drama, ezbercilik, aşırı ussal ve bilgisel bir eğitim, bilgi yüklenmesi, okul yaşamından zevk almaya yönelmeyen, öğrenmenin duyuşsal, sezgisel yanını savsaklayan, öğrencinin yaşayarak öğrenip kendi sentezlerine varamadığı eğitim sistemi karşısında alternatif bir öğretim ve öğrenim alanıdır.¹

Drama yaşamımızın her alanında ihtiyacımız olan yaratıcılığın, yaratıcı imgelem dünyamızın geliştirilmesi esasına dayanır. Drama etkinliği, yaşantıların somut olarak duyumsanması ile kişinin evrensel, toplumsal, moral ve soyut kavramları anlamlandırmasına ve yeni anlamlar bulmasına yardımcı olur; bu açıdan bakıldığında da psikolojik, sosyal ve fiziksel açıdan sağlıklı bireylerin yetiştirilmesi sürecinde dramanın önemi ve değeri giderek artmaktadır.

¹ İnci San, “Yaratıcı Drama – Eğitsel Boyutları”, Yaratıcı Drama, Editör: H. Ömer Adıgüzel

(Ankara: Naturel Yayıncılık, 2002) s.82-83.

Dramaya farklı yaklaşımlar olsa da, -kimine göre drama bir öğrenme aracı, kimine göre başlı başına kendi formu olan sanatsal bir aktivite olsa da- drama onu iyi yapan öğretmenlerin/liderlerin vasıtasıyla katılımcıları yaratıcılık, kendini ifade etme, farklı bakış açılarıyla düşünebilme, eleştirel bakabilme, iletişim, dil, hareket gibi alanlarda geliştiren “bir grup kutlaması olabilmektedir.”¹

1.3. Çağdaş Tiyatro ve Drama

Çağdaş tiyatro anlayışı karakteristik özelliğini tiyatro ile yaşam arasındaki bağı tekrar kurma düşüncesinden alır. Çağdaş tiyatro adamlarına göre tiyatro artık insanın öz gerçeğini yansıtamamaktadır, yaşamdan uzaklaşmıştır ve işlevselliğini yitirmiştir. Seyirci tiyatroya alışkanlıkla gitmekte, tiyatroyu bir gereklilik olarak görmemektedir. Kalıplaşmış içerik, biçem, oyunculuk, reji anlayışıyla bu tiyatro seyircisini etkileyememekte, onda kalıcı izler bırakamamaktadır. Buna karşın çağdaş tiyatro düşüncesi, tiyatroyu, tiyatronun işlevini yeniden tanımlamaya; yeni bir tiyatro anlayışı oluşturmaya yönelir. Yirminci yüzyıl insanı derin bir yabancılaşma ve parçalanma ile karşı karşıya kalmıştır. Bu insan akıl-ruh birlikteliğini yitirmiştir, yalnızdır, doğadan ve kendi öz gerçeğinden uzaklaşmıştır. Tiyatro ise insanın bu konumuna çare olamamaktadır.

Çağdaş tiyatro düşüncesi mevcut tiyatro anlayışını, tecimsel tiyatroları, bu tiyatronun kalıplaşmış yaklaşımını ve yaşamdan kopuk oluşunu, hayatın her alanında baş gösteren yozlaşmayı, yerleşik burjuva kültürünü ve ahlakını eleştirerek başkaldıran bir yapıda gelişir ve yeni arayışlara yönelerek de deneysel olmayı

¹ Gavin Bolton, Selected Writings (New York: Longman, 1986) s.82.

hedefler. Söz konusu başkaldırıda tutum nihilist, anarşist ve devrimci bir çizgi izler. Bu karşı çıkışla beraber çözüm önerisi de getirilir. Çözüm insanda ve gerçek sanatın değiştirici, devrimci, sağaltıcı gizil gücündedir. Bu açıdan çağdaş tiyatro yaklaşımı umudunu korur, yaşama olumlu yaklaşır.

Tiyatro adamları yabancılaşmış, doğadan koparılmış insanın iç huzurunu tekrar ona kazandırmak için insanı araştırmaya yönelir. İnsan bilinçaltında aklı ile güdülerinin yaşadığı çatışmanın ağır yükünü taşımakta ve bu durum insanın iç yaşantısında parçalanmaya sebep olmaktadır. Bu dönemde artık kurumları değiştirmekten çok insanı değiştirmek ön plandadır. İnsanın bilinçaltı gerçekleri, düşünme biçimi, doğayla ilişkisi yeniden sorgulanır. Yaşam çığırından çıkmış, dünya tepetaklak kendi felaketine doğru gitmektedir ve yeni tiyatro bütün bunlara tepki olarak ‘yeni insanı’ yaratmayı amaç edinir. Diğer yandan mevcut yanılsamacı, yansıtmacı, gerçekçi, burjuva tiyatrosu yaşanan toplumsal, siyasal sıkıntılara, acılara, ikiyüzlülüklere, haksızlıklara, baskılara da kayıtsız kalmıştır. Dünya iki dünya savaşı, toplama kampları, atom bombası, ırkçılık gibi felaketler yaşamış, ancak yerleşik burjuva sanat anlayışı tüm bu yaşananlar karşısında insanlığa yeni, devrimci, özgürlükçü bir şey söyleyememiştir. Buna karşın, yeni tiyatro daha hakça, insanların barış içerisinde kardeşçe ve özgürce yaşayabileceği bir dünyayı talep etmelidir.

Çağdaş tiyatro düşüncesi, tiyatro ile yaşam arasındaki sıkı bağı tekrar kurmak için tiyatronun kökenine, tiyatronun ilk kaynağındaki yaşamsal ve ritüelistik yapısına yönelir, tiyatronun ritüellerle ilişkisini araştırır. Tiyatronun kaynağı olan kutsal törenlerdeki taklit ögesinin yaşamsal değeri üzerinde durulur. Olay tiyatrosu, ritüel tiyatro, yaşayan tiyatro, bütüncül tiyatro, yoksul tiyatro,

dolaysız tiyatro gibi adlar altında ortaya çıkan çalışmalarda hep aynı çabayı, yaşamla tiyatroyu birbirine yakınlaştırma çabasını görürüz. Bu çabanın altında insanın iç parçalanmışlığını giderme kaygısı bulunmaktadır.¹ Antonin Artud, Jerzy Grotowski, Peter Brook hep bu amacın peşinden gitmiştir. Kimi yönelimlerde de tıpkı eski ritüellerdeki gibi oyun aracılığıyla insanın öz benliği ve sahip olduğu gizil gücü ile yaşam ve doğanın gizil gücü arasında bir ilişki yaratmak ve doğal iç güdülerin özgürce serbest kalmasına olanak sağlamak amaçlanır. Yaratılmak istenen bu mistik yaşantıyla insanın bilinçaltındaki bastırılmış isteklerinin ve güdülerinin açığa çıkması, kendi gizil gücünü fark etmesi ve bu sayede yabancılaşma ve parçalanmışlık duygusunu aşarak bir arınma yaşaması hedeflenir.

Çağdaş tiyatro düşüncesi –henüz tamamlanmamış, devam etmekte olan bir dönem olarak- kapsamlı, tutarlı bir kuram oluşturamamıştır, ancak belli başlı genel özellikler gösterir. Buna göre, yeni bir tiyatro anlayışı oluşturmaya çalışan çağdaş tiyatro adamları geleneksel oyun yapısına karşı çıkarlar. Oyunlarda zaman, mekan birliğini hiçe saymakla kalmazlar, zaman ve mekanın belirtilmemesi ya da ussal sınırları aşması gibi uygulamalara giderler. Oyundaki olaylar dizisi de mantıklı bir bağ oluşturarak ilerlemek durumunda değildir. Olayların gelişiminde mantık yerine çağrışımlar ön plandadır.² Bu nedenle de doğaçlamalarla tema belirleme, metin yazma ya da metinsiz tamamen doğaçlamayla oyun oluşturma gibi uygulamalara sıkça rastlanır. ‘Happening’ (olay ya da oluşum), ‘Performance’ (gösteri), ‘Tiyatro Spor’ gibi yaklaşımlar bu arayışlar sonucu ortaya çıkar. ‘Burada ve şimdi’ anlayışı hakimiyet kazanır. Farklı türler bir arada kullanılır. Biçimsel olarak da aynı yoldan

¹ Sevda Şener, Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi (Ankara: Dost Kitabevi, 1998), s.309

² James Roose Evans, Experimental Theatre (London: Routledge, 1988), s.24.

gidilir; farklı üsluplar bir arada aynı oyunda yer alabilir. Yıldız sistemi dışlanır, ensemble anlayışı yerleşir. Görsellik ön plandadır. Yeni, her yerde her zaman herkes tarafından anlaşılabilir bir dil oluşturulmaya çalışılır. Bedenin önemi artar, beden üzerine çalışmalar yapılır. Çerçeve sahne yadsınır, her boş alanın sahne olarak kullanılabileceği düşüncesi yerleşir, Oyuncu-seyirci ilişkisi tekrar ele alınır. Seyirciyi yormayan, ona tanıdığı, bildiği dünyayı, bildiği yollarla anlatan burjuva tiyatrosunun aksine çağdaş tiyatro seyirciyi sarsmayı, etkilemeyi, kimi zaman da şok etmeyi ya da rahatsız etmeyi hedefler. Ayrıca seyirciyi karartılmış, korunaklı, rahat seyir yerindeki 'izleyici' konumundan çıkarıp; 'sorgulayan' olmaya iter, hatta bazen oyuna katılmaya davet eder. Son olarak da oyuncunun önemi giderek artar. Tiyatronun yukarıda belirtilen işlevselliğe ulaşması, beklenen etkiyi yaratması, 'yeni insan'ın oluşumuna ön ayak olması oyuncunun kendini tanıması, zihinsel ve bedensel olarak belirli bir yetkinliğe ulaşması ile olabilir. Oyuncu eğitimi giderek bir yaşam eğitimi olarak algılanır. Yeni, canlı, çarpıcı, devrimci, -kimi uygulamalarında ritüelistik olan- çağdaş tiyatro kendi yeni oyuncusunu da yaratmalıdır. İnsanları değiştirmek, sahnede seyirciyle paylaşılacak yaşamsal mistik bir an oluşturabilmek için oyuncu değişmelidir her şeyden önce. Böyle bir tiyatro için de oyuncunun kendini tanıması, insan olarak değişmesi gerekmektedir. Hem zihinsel, hem duygusal, hem de bedensel olarak daha duyarlı hale gelmeli, çok daha yaratıcı olmalıdır. Sessel ve bedensel olanaklarını üst düzeyde kullanarak doğaçlamaya dayalı ilerleyen bu oyuncu 'anın sanatı'nı yaratır. Bu noktada da gerek prova sürecinde gerek oyunculuk eğitiminde bir araç olarak dramaya başvurulur.

Eđitimde dramanın kullanımında, tiyatronun unsurlarının kullanıldığını daha önce belirtmiřtik. K klerini tiyatrodan alan drama bu ařamada tiyatro i in, tiyatro  alıřmaları i in, oyuncu eđitimi i in bir ara  konumuna gelir. Ve, bu aracı en net, en tutarlı, en sistemli kullanan tiyatro insanı, kendi yeni oyuncusunu arayan Viola Spolin'dir.

2. Viola Spolin'in Tiyatro Anlayışı

Viola Spolin 20. yüzyılın ikinci yarısında oyunculuk eğitiminde görülen dramaya yönelme sürecinde, çağdaş tiyatro eğitiminde dramanın yerinin yoğun olarak tartışıldığı bir dönemde son derece önemli bir noktada durur. Spolin'in temel hedefi oyuncunun kendi malzemesini, kendi gücünü keşfetmesini sağlamak ve bu yolla oyuncunun kendisini sınırlayan unsurlardan sıyrılarak yaratıcılığını özgürce ortaya çıkarabilmesini sağlamaktır.

Spolin'in tiyatroya olan ilgisi çocukken başlamıştır, çünkü zaten ailede birçok tiyatrocı vardır. Tiyatrocı büyüklerini hayranlıkla izleyen Spolin daha çok küçük yaşlarda kendine oyun arkadaşları bulup evdeki kullanılmayan nesnelerle küçük oyunlar yapmaya/oynamaya başlar.¹ Bu ilgi giderek artar ve Spolin “büyüyünce” Neva L. Boyd tarafından kurulan Chicago'daki “Yeniden Yaratım Eğitim Okulu”na gider. Burada aldığı eğitim Spolin'in daha sonraki düşüncelerine, çalışmalarına bir bakıma kaynaklık etmiştir. Öykü oluşturma, yaratıcılık süreci, yaratıcılığın geliştirilmesi, yaratıcı bireyin gelişimi, dramatik ifadelendirme gibi konulardaki ilk fikirler bu okul sürecinde oluşmaya başlamıştır. Spolin daha sonra da bu okulda eğitmen ve danışman olur. 1946'da Hollywood'da ‘Young Actors Company’ (Genç Oyuncular Topluluğu)’i kurar, 1955'de bu topluluktan ayrılır. Bu esnada -aile geleneğini sürdüren- tiyatrocı olan Spolin'in oğlu Paul Sills, David Shepherd'la birlikte ‘the Compass’ (Alan) adlı bir topluluk kurmuştur. Bu topluluk profesyonel olarak doğaçlama tiyatro yapan ilk ve tek topluluktur o yılların

¹ Viola Spolin, Improvisation for the Theatre (Illinois: Northwestern University Press, 1987), s.xi.

ABD’inde. Böylece Spolin de kendi kuramlarını, alıřtırmalarını, alıřmalarını uygulayabileceęi, sonularını grebileceęi bir ‘alan’ bulur kendine. 1958’e kadar alıřmalarını oęluyla ‘the Compass’ de srdren Spolin 1967’de yine oęluyla birlikte ‘The Game Theatre’ (Oyun Tiyatrosu)’ı kurarlar. Bu toplulukla birlikte artık alıřmalarda tamamen Spolin’in temrinleri, alıřtırmaları sz sahibidir ve doęalama oynanan oyunlarda seyirciler de oyuna katılabilmektedir.

Spolin iin doęalamanın kendisi tek bařına nemli deęildir, daha doęrusu doęalama bir ama deęildir; aratır. Spolin de kendi aędařı birok tiyatro insanı gibi tiyatro-st ya da tiyatro-tesi bir takım amalara ynelmiřti.

“Doęalama ile alıřan herkes dnebilecekleri ve dnmek isteyecekleri zgr bir alanın olduęunu bilir... Bireysel olarak doęalamayla ilgilenmiyorum. Herkesin alıřmalarını yapabileceęi zgr bir alanın oluřturulması ve bu alanın řekillenmeye bařlaması ile ilgileniyorum.”¹

nemli olan ortaya ıkan řeyin estetik kalitesinden ok insanların/oyuncuların kendilerini rahata ifade edebilecekleri, zihinlerini, ruhlarını kaplayan her trl tortudan mmkn olduęunca sıyrılıp yaratıcı gizilglerini ortaya koyabilecekleri bir alan amaktır.

Spolin drama, doęalama ve tiyatro yoluyla yapmak istedięini, amacını řyle zetler:

“(Ama) oyuncu ve seyircinin yaratılan evrede bulunan insanlarla ve nesnelerle dolaysız, yeni iliřkiler kurmalarına yardım etmektir. Tiyatro ile bunları yapmayı ęrendięimiz anda dıř dnya ile dolaysız ve yeni iliřkiler retmeye

¹ “Jeffery Swett, Limelight (New York: Avon, 1987), s18-19” Selda Ergn, aędař Doęalama.

İzmir: Dokuz Eyll Yayınları, 2003, s.60’daki alıntı.

başlarız. Yaşantımızda bilinen şeylerin dışına çıkma eğilimi taşıyoruz, doğaçlama
çaşırtıcı dünyayı kavramamıza olanak sağlar.”¹

Spolin, çalışmalarında oyuncularının kendilerini sınırlayan unsurlardan -
örneğin, mantığın kısıtlayıcı faktöründen- kurtulup, düşünmeden tepki vermelerine
çok önem verir. Çünkü düşünmeden verilen tepkide sınırlayıcı unsurlar -tam olmasa
da- dışarıda bırakılmıştır ve gizilgüce, yaratıcı güce yönelen çalışmada kısıtlayıcı
faktörlerin kısıtlanması oyuncunun yaratıcılığını fark etmesinin önünü açar. Tabi bu
düşünmeden verilen, kendiliğinden tepkiler daha sonra işlenir, geliştirilir. Spolin bir
insanın öğrenme biçimlerini üçe ayırır: a) fiziksel öğrenme, b) entelektüel öğrenme
ve c) sezgisel öğrenme. Spontane tepkilerde sezgi çok önemli olduğu için Spolin
sezgisel öğrenmeyi oyunculuk sanatında ve eğitiminde diğerlerinden daha önemli
bulur.

Oyuncuların içinde bulundukları uzamın tam anlamıyla farkında olmaları
ve ‘uzam içinde ben’ bilincini edinmeleri, oyuncuların birbirleriyle gerçek anlamda
bir ilişki içinde olmaları, doğru elektriğin, doğru enerjinin oluşturulması, bu
enerjinin oyuncudan oyuncuya aktarımı Spolin’in amaçları arasındadır. Ayrıca
oyuncu ‘şu anda burada olma’ duygusuna uyum sağlayabilmeli, güvenmeli ve
karşılık verebilmelidir.² Spolin’in çalışmaları, “şu anın ve burada olmanın
dolaysızlığından geçer; bir sonra gelenin ne olduğunu bilmek ya da düşünmek

¹ “Natalie Crohn Schmitt, Actors and Onlookers (New York: Northwestern University Press, 1990),
s.114.” Ergün, s.64’deki alıntı.

² Viola Spolin, Theatre Games for Rehearsals (Illinois: Northwestern University Press, 1988), s.3.

mümkün değildir; bunu kendi kişisel yargılarından ve bir otoritenin onayını istemekten kurtulan herkes başarabilir.”¹

Spolin doğaçlamayı ‘iletişim’ olarak tanımlamaktadır. Burada, iletişimden kastedilen doğaçlama yapan oyuncuların birbirleriyle dolaysız bir enerji alışverişinde bulunmaları, oyuncunun kendi gizilgücüne açık olması kadar oyuncu partner ya da partnerlerine de açık olmasıdır. Ergün’ün Schmitt’den aktardığına göre, Spolin için önemli olan da bu ‘iletişim’e açıklıktır ve oynamaya, çevreyle, diğer insanlarla/oyuncularla samimi, dolaysız bir iletişime hazır/açık olan her insan zamanla tecrübe kazanarak oynayabilir hale gelebilir, oyunculuğun temel esaslarını kavrayabilir.² Dolayısıyla, Spolin burada yetenek faktörünü dışarıda bırakır, ona göre oyunculuğu öğrenme sürecinde yeteneğin rolü sanıldığından çok daha azdır.

“Biz deneyim kazanmak yoluyla öğreniriz. Kimse kimseye bir şey öğretmez. (...) İnsan istediği her şeyi öğrenebilir, yeter ki ortam buna olanak sağlasın. Bu noktada yetenekli olmanın ya da yeteneksiz olmanın payı çok azdır.”³

Spolin’in önemseydiği diğer unsurlardan biri de bütün çalışma sürecinin bir ‘öğrenme-araştırma’ süreci olduğu bilincini oyuncuların anlamasıdır ve bu araştırma sürecinde ‘doğru’ ve ‘yanlış’ kavramları dışarıda bırakılmıştır. Önemli

¹ Jason Hale, “Jason Hale ile Spolin Atölyesi Üzerine”, Tiyatro Dergisi Sayı: 157 (Eylül 2005), s.43.

² “Natalie Crohn Schmitt, Actors and Onlookers (Evanston: Northwestern University Press, 1990), s.15.” Ergün, s.61.

³ Viola Spolin, Improvisation for the Theatre (Illinois: Northwestern University Press, 1987), s.3.

olan hep daha iyiyi yakalamaktır. Ortaya çıkan ürün, sorun, sorunun çözümü vs. ‘doğru-yanlış’ kavramlarıyla tartışılmaz.¹

Sorumluluk duygusu, Spolin’in önemle üzerinde durduğu bir başka noktadır. Spolin’e göre, bir oyuncu yapılan işin özündeki kolektif bilincin gereklerinin farkında olmalıdır. Bu kolektif çalışma ona bir sorumluluk yükler. Birlikte çalışma, birlikte üretme herkesin birbirinden sorumlu olmasını gerektirir. Diğer yandan, sağlıklı bir birliktelik, üretken bir toplu çalışma için güven duygusunun da altı çizilir; oyuncular birbirlerine güven duymazlarsa bu durum birlikte yapılan çalışmada yaratıcılığı sınırlayan bir kısıtlayıcı faktör olarak karşımıza çıkar. Spolin’in bu belirttiğimiz noktalara değinmesi yaratıcılığın önünü açmak, oyuncunun özgürce kendini ifade edebilmesini, sanatını derinlemesine anlayabilmesini ve icra edebilmesini sağlamak içindir.²

Grotowski, Barba, Brook gibi çağdaşlarının izinden giden Spolin, oyuncunun duyarlılığını geliştirmeyi amaçlamıştır. Oyuncu zihniyle, bedeniyle, tüm kaslarıyla, duyularıyla, ruhuyla kendine, ortama, uzama, karşısındaki partner veya partnerlerine duyarlı hale getirilmelidir. Bir oyuncunun duyarlı olması demek her şeyden önce kendini tanıması demektir, daha sonra oyuncu, karşısındaki oyuncuyu tanımalıdır. Ancak böyle, bir oyuncu kendine, oyuncu partnerine ve her duruma açık hale getirilebilir. Farklı durumlar karşısında, bu durumlarla samimice yüzleşerek duruma uygun kendiliğinden tepkiyi vermek için ‘duyarlılık’ son derece

¹ “Judith Kase-Polisini, Three Approaches, (USA: Arizona State University, 1988), s.149.” Ergün, s.164.

² Viola Spolin, Improvisation for the Theatre (Illinois: Northwestern University Press, 1987), s.xv-xvi.

önemlidir. Bu tepkilerde en önemli noktalardan biri de oyuncunun onaylanmama, reddedilme korkusunu tamamen bir kenara bırakabilmesidir. Çünkü, Spolin’e göre bizler her tepkimizde farkında olalım veya olmayalım, bilinçli veya bilinçsiz toplumun onayını almak isteriz, reddedilmekten korkarız; ayıplanmak, dışlanmak istemeyiz.

“Çevreye en basit yönelişimiz bile yerleşik otoritenin onaylayan yargı ya da yorumlarına duyulan gereksinime ketlenmektedir. Ya onaylanmayacağımızdan ürküyoruz ya da dışarıdan gelen yargı ya da yorumları tartışmasız kabul ediyoruz. Onaylama ya da onaylamamanın, çaba ve konumların yasal düzenleyici haline geldiği ve çoğu zaman da sevginin yerine geçtiği bir kültürde, kişisel özgürlüklerimiz ortadan kalkar, silinir. Başkalarının kaygılarıyla şaşkına dönmüş bir halde, üretici olmadan, öncelikle sevillebilme isteği ve reddedilme korkusuyla her gün oradan oraya sürükleniriz. Doğuştan ‘iyi’ ya da ‘kötü’ olarak sınıflanarak onaylanma ya da onaylanmamanın ürkütücü tehditleri altında öyle eziliriz ki, yaratıcılık açısından tutuklaşırız. Başkalarının gözleri ile görür, başkalarının burunlarıyla koku alırız.”¹

Bu durum insanların yaratıcılığının önündeki en büyük engellerden biridir. Bu nedenledir ki artık herkes aynı tepkileri aynı şekilde vermeye başlamıştır ve kişisel özelliklerimiz bu nedenle silinip gitmektedir. Bu basmakalıp tepki verme alışkanlığını yıkmak, belirli bir durum karşısında her insanın kendi kişisel özellikleri nedeniyle çok farklı tepkiler verebileceğini kanıtlamak Spolin’in temel hedeflerinden biridir tıpkı Grotowski, Barba ve Brook gibi. Spolin oyuncularının

¹ “Natalie Crohn Schmitt, Actors and Onlookers (Evanston: Northwestern University Press, 1990), s.119-120.” Ergün, s.62-63’deki alıntı.

duyarlı ve her duruma hazır hale gelebilmeleri için çalışmalarda alışılmadık doğaçlamalar yapar, sürekli oyuncusunu şaşırtarak onun zihninin diri kalmasını ve her an duyarlı olabilmesini sağlamaya çalışır. Oyuncu, içinde bulunduğu uzama karşı da duyarlı olmalıdır. Uzamın farkında olmalı, çevreyle etkin bir iletişim içinde olmalıdır.

Spolin Stanislavski'nin oluşturduğu oyunculuk sisteminden, yazdığı kitaplardan genel olarak çok etkilenmiştir, ancak bazı önemli noktalarda Stanislavski'den ayrılır. Örneğin, Stanislavski oyunculukta 'inanma' ilkesinin üzerinde önemle durur. Ona göre, oyunculuk bu inanmadan geçer.¹ Oysa, Spolin oyuncunun oyuncu olduğu ve sahnede seyirciye bir şey oynadığı bilincini hiç yitirmemesini ister. Oyuncu kendisini oynadığı oyun kişisi, sahneyi de oyunun geçtiği yer olarak 'varsaymamalıdır'; varolan gerçeğin bilincinde olmalı, kendisinin oyuncu olarak oynadığı karakteri yansıladığını, oranın bir sahne olduğunu, her şeyin dekor olduğunu ve nihayetinde bir 'oyun' oynandığını hep bilmelidir ve bu gerçeği yansıtmalıdır oyuncu, varsayılanı değil.² Bir başka önemli ayrılık noktası da oyun-seyirci ilişkisinde gözlenir. Stanislavski, oyun/sahne/oyuncu ile seyirci arasına bir duvar örmüştür. Dördüncü duvar olarak adlandırılan ve oyuncunun, karşısında seyirci topluluğu yokmuşçasına, yok olduğunu 'varsayarak' oynaması ilkesine dayanır. Oyuncu, seyircinin bulunduğu, (Stanislavski'nin deyişiyle) 'korkunç kara çukur'un olmadığını varsaymalıdır ve bu konuda ne kadar başarılı olursa o kadar iyi

¹ Konstantin Stanislavski, Bir Aktör Hazırlanıyor. Çeviren: Suat Taşer (İstanbul: İleri Kitabevi, 1993), s.141.

² "Natalie Corn Schmitt, Actors and Onlookers (Evanston: Northwestern University Press, 1990), s.117." Ergün, s.62.

oyununa konsantre olabilir. Kısacası, oyuncu sahnede yalnızlaşabilmelidir Stanislavski'ye göre.¹ Spolin ise, bu dördüncü duvara şiddetle karşı çıkar. Ona göre, oyuncu seyircinin varlığının hep bilincinde olmalıdır. Seyirci oyunun bir parçası, oyunu oluşturan unsurlardan biri olarak algılanmalıdır. Seyirci oyuncunun bir nevi partneridir ve oyuncu oyununu oluştururken, seyirci karşısında doğaçlama yaparken seyircinin tepkilerini dikkate almalı, bu tepkilere göre oyununu şekillendirmelidir.²

Spolin yaptığı çalışmalar ve araştırmalarıyla önce ABD'de sonra da tüm dünyada tanınmış ve ilgi ile takip edilmiştir. Onun görüşlerinden, çalışmalarından ve kitaplarından etkilenen birçok tiyatro adamı, oyuncu, yönetmen, eğitmen Spolin'in temrinlerini, alıştırma larını kendi çalışmalarında da kullanmıştır. Bu doğrultuda Spolin'in izini süren oyuncular bir araya gelerek doğaçlama tiyatro toplulukları kurmuşlardır. Farklı amaçlara yönelse de çoğu çağdaş tiyatro adamı Spolin'den etkilenmiştir. Kısacası, -çağdaş tiyatroda ve oyunculuk eğitiminde- oyuncunun olanaklarını drama yöntemlerini kullanarak geliştirme noktasında Spolin hep bir referans olmuştur.

Spolin'in doğaçlama çalışmaları çıkış noktasını 'oyun' düşüncesinden alır.³ Spolin'in, aynı şekilde -iç güdüsel, doğal bir yönelim olarak- oyunu çıkış noktası alan dramaya yönelmesindeki en önemli neden de bu noktadır. Ona göre, oyun, doğal bir grup biçimini ifade eder ve bu doğal grup biçimi bize deneyim kazanmamız için ihtiyacımız olan özgürlüğü ve birliktelik duygusunu sağlar.⁴

¹ Stanislavski, 1993, s.88.

² Selda Ergün, Çağdaş Doğaçlama (İzmir: Dokuz Eylül Yayınları, 2003), s.63-64.

³ Viola Spolin, Improvisation for the Theatre (Illinois: Northwestern University Press, 1987), s.4.

⁴ Spolin, a.g.e., s.4.

Spolin oyun oynamadaki zevk unsuruna ve bu zevkle gelen özgürleşmeye çok önem verir. Zevk alma noktasından dolayı, insan oyun oynarken, aldığı hazla birlikte yeni bir şey öğrenmeye de otomatik olarak açık hale gelir. Oyun esnasında zihin de daha aktif ve daha özgürdür, bu nedenle ‘oyun’ oynayan katılımcı/oyuncu belirli bir durum karşısında çok daha esnek, yaratıcı ve yenilikçi olabilmektedir. Bu da oyuncuyu kalıplaşmış oyunculuk yaklaşımlarından kurtarır, oyuncuyu kendini daha rahat ifade edebileceği bir alana taşır.¹

Daha önce de belirttiğimiz gibi Spolin’e göre tiyatro ve doğaçlama iletişimdir. Bu nedenle Spolin birlikte çalıştığı topluluktaki oyuncuların birbirleriyle olan ilişkilerini geliştirici, yani grup dinamiğinin olumlu ve verimli bir yönde ilerlemesine yardımcı olacak temrinler yapar. Daha rahat, daha özgür, daha yaratıcı bir çalışma süreci için oyuncuların birbirlerini çok iyi tanımaları ve iyi bir grup sinerjisi oluşturabilmeleri gereklidir. Bu noktada oyuncunun bireysel gelişimiyle, oyuncu ve diğer oyuncular arasındaki ilişkinin gelişimi, yani grup dinamiğinin daha verimli hale gelmesi beraber gerçekleşir. Çünkü, oyuncunun bireysel gelişimi, onun kendisini daha yakından tanıması, kendisini keşfetmesi diğer oyuncularla olan ilişkisini de olumlu yönde etkiler. Kendi olanaklarını giderek daha fazla keşfeden ve bunları geliştiren oyuncu topluluktaki diğer katılımcı/oyuncularla ilişkilerinde de daha özgür, daha yaratıcı olabilir.

¹ Spolin, a.g.e., s.5.

2.1. Viola Spolin'in Dramayı Kullanımı

Viola Spolin'e göre tiyatro atölyesi öğretmen ve öğrencilerin ya da yönetmen ve oyuncuların arkadaş olarak buluşup iletişim kurmaya, yaşantıları sınamaya, cevap vermeye, deneme ve keşfetmeye hazır olarak bir araya geldikleri yerdir.

Öğrencilerle/oyuncularla tiyatro oyunları oynamak tazelenmeyi, canlanmayı ve daha birçok şeyi beraberinde getirecektir. Okullarda bu çalışmalar ders müfredatından bir sapma veya vakit geçirme olarak amaçlanmamıştır Spolin'e göre. Tersine tamamlayıcı niteliği olan bir programdır: öğrencilerin farkındalığını artırır, onların entelektüel gelişiminde temel olacak fikir ve problemlerin farkına varmalarını sağlar.

Diğer yandan öğrencinin konuşma ve yazma yeteneğini olduğu kadar sözel olmayan yollarla da iletişim kurma kapasitesini geliştirir. Bu çalışmalar enerji kaynağıdır; öğrencilere konsantre olmada, problem çözmede ve grup içinde birlikte hareket etmedeki yeteneklerinin gelişmesinde katkıda bulunur.

Öğrenciler/oyuncular oyunlar ve egzersizler yoluyla bilinçli bir çaba harcamadan tiyatro hünerlerini benimserler. Spolin yıllarca birçok oyun ve egzersiz sayesinde bedensel duyarlılık, konsantrasyon, gevşeme, kendiliğindenlik ve yaratıcılık gibi eşsiz değerleri grup çalışmasında ortaya çıkarmıştır. Spolin'e göre, oyunların dışında çocukların kendilerini içinde buldukları dünyaya katkıda bulunacakları pek az yer vardır. Büyüklerin denetledikleri ve çocuklara ne yapmalarını buyurdukları dünya, çocuklara toplum sorumluluğunu kabul etme ve eylemede pek az fırsat verir. Tiyatro oyunu öğrencilere/oyunculara eşit özgürlük, saygı, okul topluluğu içinde sorumluluk için fırsatlar sunmak üzere tasarlanmıştır.

Çocuk, eğer ona oyunlar oynamada kişisel özgürlük tanınırsa sınıf tiyatrosuna dürüst ve heyecan verici katkılarda bulunur. Aynı şey oyuncunun eğitimi için de geçerlidir. Spolin'e göre, deneyim ve yaşantı çevreyle birlikte doğar. Sezgi öğrenmek için en hayati olandır ama çoğu kez görmezden gelinir. Sezgi çoğunlukla bir bağış gibi düşünülür ya da mistik bir güç gibi görünür. Gene de çoğumuz bazen doğru cevabın düşünmeden içimize doğuverdiğini söyleriz. Sezgi yalnızca içten doğma anında hissedilir, çevremizde hareket eden ve değişen dünyayla iç içeliğimiz, birlikteliğimizdeki eyleminin serbest bırakıldığı anlarda ortaya çıkar.

Aşağıda sıralanan oyunlar, Viola Spolin'in "Improvisation for the Theatre", "Theatre Games for the Lone Actor", "Theatre Games for Rehearsals" ve "Theatre Games for the Classroom" adlı kitaplarından alınmıştır. Viola Spolin'in geliştirdiği bu oyunlar, oyunculuk öğrencilerinin ve oyuncuların malzemelerini geliştirmeyi amaçlar. Çalışmalarını "oyun" mantığı üzerine kuran Spolin'in oyunları daha çok fizikseldir, çok az söz kullanılır. Spolin'in çalışmalarında, bu oyunlar vasıtasıyla oyuncuların gelişimlerinin zorlanmadan gerçekleştiği, oyuncuların özgürleştiği ve klişeleşmiş, kalıplaşmış sahne tavırlarını kırabildikleri gözlenmiştir. Spolin her temrin için amaçları, odak noktalarını ve gözlem ayrıntılarını belirtmiş, bu oyunları kullanacak olanlara da öneriler sunmuştur. Oyunlar amaçları gözetilerek "Isınma Oyunları", "Ritmik Hareket Oyunları", "Algı Oyunları", "İletişim Oyunları", "Etkileşim Oyunları", "Yoğunlaşma Oyunları", "İmgelem Oyunları" ve "Gözlem Oyunları" başlıkları ile sınıflandırılmışlardır.

Isınma oyunları:

Oyuncunun enstrümanı kendi bedeni olduğu ve oyunculuk çalışması birebir beden devinimini gerektirdiği için, çalışma öncesinde bedeni ısıtmak, hazırlamak, kas gerginliklerini mümkün olduğunca gidermek ve olası sakatlanma risklerini de en alt seviyeye indirmek için ısınma çalışması bir gerekliliktir. Aşağıdaki ısınma oyunları ise, 'oyun'un getirdiği olumlu enerjiyle, ısınma çalışmasını daha keyifli, eğlenceli bir hale getirir.

Elim Sende Oyunu

Amaç: Öğrenciler çember şeklinde otururlar, ortada bir adet sandalye vardır. Oyuna başlayan öğrenci elinde bir gazeteyi rulo yaparak çemberin etrafında her arkadaşına hafifçe vurarak koşar. Bu arada arkadaşlarından birine daha sert vurur ve çemberin ortasındaki sandalyeye gazeteyi koyar ve yerine yakalanmadan ulaşmaya çalışır. Çünkü kendisine sert vurulan oyuncu ortaya bırakılan gazeteyi alarak ebeyi yakalamaya çalışır.

İşlek Sayılar

Amaç: Oyuncuların bir problem üzerine odaklanmalarına yardımcı olmak.

Tarif: Oyuncular ardı ardına yarım daire şeklinde sıralanır ve baştan itibaren 1,2,3..... diye numaralanırlar. Oyunculardan biri arkadaşlarından birinin adını ve numarasını söyleyerek oyunu başlatır. Adı ve numarası söylenen oyuncu hemen başka bir arkadaşının adını ve numarasını söyleyerek oyunu devam ettirir. Kendine işaret edildiğinde bir isim ve numara söyleyemeyen oyuncu sıranın en arkasına

geçer böylece her oyuncunun numarası değişmiş olur. Örneğin: 3 numaralı oyuncu oyunu başaramayıp sıranın en arkasına gittiğinde, 4 numaralı oyuncu 3, 5 numaralı oyuncu 4 olur. Böylece oyunun sonuna doğru her oyuncunun numarası durmadan değişir. Burada marifet oyun arkadaşlarının isim ve numaralarını unutmamak ve doğru söylemektir.

Ana Sokaklar – Dar Sokaklar

Tarif: Gruptan 5'erli sıralar halinde arka arkaya durmaları istenir. Katılımcılar kollarını açarak (sadece parmak uçları birbirlerine deyecek şekilde) koridorlar oluşturur. İki yön tayin edilir: Pencere ve Kapı. İki gönüllü seçilir: Gönüllülerden biri “Kaçan”, diğeri “Kovalayan” olarak belirlendikten sonra oyuna başlanır. Kaçan kişi bu koridorlardan kaçacak, diğeri de onu yakalamaya çalışacaktır. Oyunun birinci versiyonunda yönleri lider belirler: Lider “pencere” dediğinde koridorları oluşturanlar “pencere” yönüne dönecekler; lider “kapı” dediğinde ise grup, kapıya doğru dönerek koridorları oluşturacaklardır. Kaçan kişi de bu yönlendirmeler doğrultusunda oluşan koridorlarda yol alacaktır. Kaçan kişi yakalandığında bir başka ikili (kaçan/kovalayan) belirlenir ve oyunun bir diğeri versiyonuna geçilir. Oyunun bu diğeri versiyonunda “kaçan kişi” yönleri belirleyecek ve yakalanmamaya çalışacaktır. Oyunun son versiyonunda ise “kovalayan kişi” yönleri tayin edecek ve kaçan kişiyi yakalamaya çalışacaktır.

Ritmik Hareket Oyunları:

Ritmik hareket oyunları, oyuncuların/katılımcıların ritm duygusunu geliştirmeyi, bedensel ritmlerini yakalamalarını, 'hareket'in ritm ile bağlantısını anlamalarını, fiziksel hareketin unsurlarını keşfetmelerini, hareket halindeki bedenlerini gözlemlemelerini, bedensel ifadelerini geliştirmeyi, kas hakimiyetlerini arttırmayı amaçlar.

Ay Işığında Bir Gezinti

Amaç: Tam bir katılım: Birlikte ahenk içinde hareket edebilmek.

Tarif: Oyuncular ikişerli eş olarak karşılıklı dizilirler ve ellerini yukarıya kaldırıp eşleriyle el ele tutuşarak bir kemer oluştururlar. Baştaki çift sıranın diğer ucuna doğru arkadaşlarının oluşturduğu kemerlerin altından geçerek en son sırada yerlerini alırlar. Bu yürüyüş bütün çiftlerce tekrarlanır. Yürüyüş yapılırken de uygun bir şarkı söylenir.

Yavaş Devinim / Birbirini Dondurmak

Amaç: Fiziksel hareket ve ifadeyi keşfetmek.

Odak: Tamamen yavaş hareketlerle hareket etmek.

Tarif: Bir ebe seçilir. Ebe dahil tüm katılımcılar slow-motion (çok yavaş hareketlerle) koşar. Ebe başka oyuncuya dokununca, dokunduğu kişi yeni ebe olur ama eski ebe dokunduğu vaziyette donar. Ebelenmeyen oyuncular donmuş oyuncuların çevresinde yavaş hareketlerle ilerler, bütün oyuncular donuncaya kadar oyun devam eder.

Notlar: Oynanacak alan baştan sınırlanmalıdır. Oyun alanı sınırlanmazsa oyun çok zaman tüketici olabilir. Slow-motion hareketler içerisinde akıcılığın ortaya çıkması esastır.

Yönergeler:

- Yavaş hareketle koş!
- Ebeden sıyrılıp kaç!
- Ebelerken de kaçarken de yavaş devinim!
- Ayağını yavaş devinimle kaldır!
- Sınırlar içerisinde kal!

Değerlendirme:

Yavaş hareket etmekle yavaş hareket içinde devinmek arasında fark var mı? Yavaş hareket içinde devinim akıcılığı barındırır. Bunu fark edebildiniz mi?

Ritmik Hareket

Amaç: Doğal vücut hareketlerini keşfetmek.

Odak: Vücudun ritmik hareketleri, bu egzersizin odak noktasıdır.

Tarif: 10-15 kişilik gruplar oluşturulur.

Bölüm 1 – Lider herhangi bir nesnenin adını söyler; tren, çamaşır makinası, uzay gemisi, vb. Her oyuncu hemen düşünmeden nesneyi çağrıştıran bir hareket yapar. Hareketler ritmik olmaya başlayınca ve kolaylaşınca çalışma müzik eşliğinde devam ettirilir.

Bölüm 2 - Daha sonra lider bir konunun geçtiği bir yer tasvir eder. Oyuncular ritmik hareketleri durdurmadan tasvir edilen ortama uygun aksiyon ve karakterler

geliştirerek çalışmayı diğer boyuta taşırlar. Oyuncular karakter bulmakta zorluk çekerse lider oyun alanına ritmi durdurmadan yardıma gitmeli.

Yönergeler:

- Ritmi hisset!
- Nesneyi unut!
- Hareketiniz karakterinizi tamamlasın!
- Birbirinizle etkileşime girin!
- Dönüşün!
- Değişin!
- Ritminiz sürsün!

Değerlendirme:

Durum içerisinde ritmik hareketlerle karakter geliştirilebildi mi?

Kitti Bir Köşe İstiyor

Amaç: Denge dışı (off-balance) anları üretmek. Oyuncular etkileşim içinde olmalıdırlar.

Odak: Ebe olmamak veya ebe kalmamak.

Tarif: Bütün grup oyun alanının çevresine sıralanır; Kitti çemberin ortasındadır, her oyuncunun durduğu yer bir köşedir. “Kitti” olan oyuncu yaklaşarak “Kitti bir köşe istiyor” der. Cevap: “Yanımdaki komşuya bak”dır. Kitti sırasıyla her oyuncudan köşe ister; bu sırada oyuncular kendi köşelerinden çıkarak birbirleriyle yer değiştirirler. Kitti, bu yer değiştirmeler sırasında bir köşe kapabilirse köşesini kaptıran Kitti olur.

Algı Oyunları:

Algı oyunları, temel olarak oyuncuların/katılımcıların kendilerine, kendi bedenlerine, oyuncu partnerlerine, çevreye, nesnelere, uzama, zamana dair algılarını, farkındalıklarını geliştirmeyi amaçlar. Oyuncunun algılarının hep açık olması, oyunculuk eğitiminde üzerinde önemle durulan bir noktadır. Algıları açık oyuncu, çevresinde olup bitenlere kendiliğinden özgün tepkiler verebilme şansını artırır.

Dokun – Dokunul / Gör – Görünül

Amaç: Oyuncularda daha büyük duyumsal farkındalık yaratmak..

Odak: Çalışmanın odağı, nesneye dokunmada ve nesnenin katılımcılara dokunmasına izin vermedir.

Tarif: Oyuncuların sahne uzamı çevresinde serbestçe dolaşmasına fırsat verilir. Onların bir dizi nesneye dokunmasına izin verilir ve nesne hissedilince, nesnenin oyuncuya dokunmasına fırsat verilmesi istenir.

Notlar: Oyuncular dolaşmayı sürdürmeli ve lider, yönergeleri arasında zaman vermelidir. Oyuncular dokunmalı, dokunulmalı, görmeli ve görülmeli; yönergeler arasındaki zamanlama bunlara fırsat verecek aralıklarda (rahatlıkta) olmalıdır. Öğretmenler liderlik yaparken de egzersize katılmalıdır.

Yönergeler:

Uzam içinizden, siz de uzamın içinden hareket edin!

- Vücudunuzla bir gezinti yapın (vücudunuza binin) ve çevrenizdeki manzaraya bakın.

- Uzamda bir nesneye dokunun – bir ağaç, bir fincan, bir elbise parçası, bir sandalye! Nesneye dokunduğunuz zaman onu hissedin, bırakın o nesne de sizi hissetsin.
- Oyuncu arkadaşına dokun ve arkadaşının sana dokunuşunu hisset. Dokun, dokunul!
- Bir nesneyi gör! Onu hakikaten gördüğün zaman nesnenin de seni görmesine izin ver!
- Oyuncu arkadaşını gör. Oyuncu arkadaşının da seni görmesine izin ver!

Değerlendirme:

Kendinizi dokunulmaya bırakmak zor muydu?

Görölmek zor muydu?

Dokunmak ve dokunulmak arasındaki fark hissedildi mi?

Arkadaşlarınıza bu farkı anlatabilir misiniz?

Kendinle Kendini Duyumsamak

Amaç: Tüm bedeninin algılayışını duyumsamak.

Odak: Liderin verdiği komutlarla, bedenın bir parçasını – kendini – duyumsamak.

Tarif: Oyuncular sessizce oturur ve yönergeleri beklerler.

Notlar:

1. Kendini kendinle hissetmek temel ısınma egzersizlerinden biridir.
2. “Gözlerinizi açık tutun” yönergesi gerektiğinde verilmelidir. Çünkü kapalı gözler egzersizden bir kaçış olabilir.
3. Bu çalışma, öğrencileri rahatlatmak için iyi bir egzersizdir.

Yönergeler:

- Çoraplarınızın içinde ayaklarınızı duyumsayın!
- Ayaklarınızda çoraplarınızı duyumsayın.
- Ayakkabılarınızın içinde ayaklarınızı duyumsayın.
- Bacaklarınızda çorabınızı duyumsayın.
- Bacaklarınızda pantolon ya da eteğinizi duyumsayın.
- Bacaklarınızı pantolonunuzun içinde duyumsayın!
- Bluzunuzun içinde sırtınızı ve sırtınızı saran bluzunuzu duyumsayın.
- Parmağınızdaki yüzüğü duyumsayın. Yüzüğünüzün içinde parmağınızı duyumsayın.
- Başınızın üzerindeki saçları duyumsayın.
- Alnınızda kaşınızı duyumsayın.
- Ağzınızın içinde dilinizi duyun.
- Kulaklarınızı duyumsayın.
- Başınızın içindekileri duyumsamaya çalışın.
- Sizleri saran uzamı duyumsayın.
- Şimdi bırakın uzam da sizi duysun!

Uzay Gezisi -1-

Amaç: Oyuncuları içinde yaşadıkları uzamla tanışık hale getirmek.

Odak: Uzamı bütün vücuduyla duyumsamak.

Tarif: Oyuncular dolaşır ve boşluğu, bilinmeyen bir maddeymiş gibi fiziksel olarak araştırırlar.

Notlar:

1. Bütün uzam gezileri gibi lider egzersiz esnasında grupla birlikte yürür ve bu yürüyüşü yönlendirmede oyuncuların fiziksel özelliklerini (gerilmiş ağız, kamburu çıkmış sırt vs.) kullanır. Söz gelimi bir öğrencide sabit bir bakış varsa, lider şu şekilde bir yönerge ile durumu yönlendirebilir: “Uzamı gözlerinin olduğu yere koy! Bırak bakışların gözlerinden çıkıp geçsin!”
2. “Uzam” kavramını oyunculara anlatabilmek için öğrencilere onlarla lider arasında neyin olduğu sorulabilir. Oyuncular bunu her şekilde adlandırabilirler; hava, atmosfer...vs. Uzay gezisi alıştırmaları için öğrencilerin üstünde, etrafında, altında, aralarında **ne olduğunu** düşünmeleri ve bunu, “uzam maddesi” olarak duyumsamaları istenir.
3. Deneyim kazanmaları için de yönergeler arasında belli bir zaman tanınmalıdır.
4. Uzamı tanıma ve duyumsamanın gerçekleştiğini görene kadar çalışma sürdürülebilir.
5. En önemlisi de uzam gezilerinin değerlendirilme aşamasının hafife alınmaması gerektiğidir.

Yönergeler:

- Etrafta dolaşın. Çevrenizi saran uzamı duyumsayın.
- Uzamı inceleyin, araştırın.
- Sırtınızdaki uzamı duyumsayın.
- Boynunuzdaki uzamı hissedin.
- Ağızınızın içindeki uzama odaklanın.
- Uzamı bedeninizle hissedin.

- Uzamda hareket ederken bedeninizin şeklini duyumsayın.
- Şimdi uzam sizi duysun. Kollarınızı, bacaklarınızı, ayaklarınızı, tüm bedeninizi duyumsasın.
- Gözlerinizi açık tutun. Bekleyin.
- Uzam içinden geçerek yürürken bırakın uzam da size doğru yürüsün.

Değerlendirme:

Uzam duygusunu edinebildiniz mi? Uzamın sizleri duyumsamasına izin verdiniz mi?

Uzay Gezisi -2-

Amaç: Bizi çevreleyen uzamı duyumsamak.

Odak: Liderin komutlarına uyarak kendini sıkı tutmak ya da uzamın sizi desteklediğini – taşıdığını – duyumsamak.

Tarif: Oyuncular odanın içinde dolaşır ve liderin yönlendirdiği biçimde kendilerini bir bütün olarak duyumsar ve uzamın kendilerini desteklemesine, tutmasına izin verir.

Notlar:

1. Öğretmen de grupla beraber yürümeli ve öğrencilere yaşantı için zaman tanınmalıdır.
2. Uzamın öğrencileri desteklemesi, kontrolü kaybetmeleri ya da yalpalamaları anlamında değildir. Bu bağlamda öğrencilerin, beden dikliğini yitirmemeleri gerekmektedir. Dolayısıyla “kendini taşıma” ile “uzamın onları taşıması” yönergeleri arka arkaya verilmelidir ki, aradaki fark kolayca anlaşılabilsin.

3. Oyuncular suyun altındaymışcasına yavaş hareket etme eğiliminde olacaklardır; bu noktada onlara şu soru yöneltilebilir: “Dalgıçların hareketlerini yavaşlatan şey nedir?”

Yönergeler:

- Uzama doğru yürüyün ve bırakın uzam da size doğru gelsin!
- Yürürken bedeninizin içine doğru yönelin ve gerginliğinizi duyumsayın.
- Omuzlarınızı duyumsayın.
- Bel kemiğinizi hissedin.
- İçinizi içinizde duyumsayın. Gözlemleyin ve notlar alın. Siz kendinizin tek taşıyıcısısınız. Tüm iskeletiniz bir bütün. Bedeninizin birlikteliğini koruyorsunuz. Eğer kendinizi tutmaz, kendinize asılmazsanız bin parça olacaksınız.
- Şimdi değişin. Uzama doğru yürüyün ve bırakın uzam sizi taşısin! Bedeniniz bunu anlayacak. Şimdi bedeninizin duygusunu not alın.
- Uzamı gözlerinizin olduğu yere koyun.
- Uzam yüzünüzü, omuzlarınızı taşısin!
- Şimdi değişin ve yeniden siz kendinizin biricik taşıyıcısı olun!

Gözü Bağlı Uzay Gezisi

Amaç: Bedenin bütün olarak duyumsal farkındalığını geliştirmek.

Odak: Bu egzersizde odak noktası, gözü bağlı olunduğu halde, sanki görüyormuş gibi oyun alanında hareket edebilme üzerindedir.

Tarif: Oyun oynanacak alan hakiki aksesuar, sandalye ve masalarla düzenlenir (fakat bu egzersizde sivri şeylerden kaçınılmalıdır). Gerçek bir göz bağı gereklidir. Bu aşamada “NE” etkinliği birçok nesnenin ellenmesi ve tanınması için yararlı olacaktır.

Notlar:

1. Bu oyun aksesuarsız da oynanabilir.
2. Oyuncular diğer oyuncuların hareket alanına tecavüz etmemelidir.
3. Başlangıçta görmeme durumu bazı oyuncularda korku ya da kaygı doğurabilir ve bir noktada takılıp kalınabilir. Dolayısıyla onları, adlarını söyleyerek (ya da telefon ile onları telefona çağırarak) oldukları yerden başka alanlara yönelmelerini sağlayabilirsiniz. Bu oyunculara zaman tanınmalıdır ki başarabilsinler.

Yönergeler:

- Hareketini sürdür. Aradığın sandalyeyi bul.
- Serüvenci ol! Şapkanı askıya as!
- Arkadaşlarının arasında yürü. Kendi uzamını koru. Arkadaşlarının uzamlarına saygılı ol.

Değerlendirme:

Oyuncular doğal olarak mı devindiler?

Hareketler sahnede bütünleşebildi mi? Bütünleşme ilginç miydi?

Gözler kapalı olduğunda hangi duyumlar ön plana çıktı?

Bir duyu organı ortadan kalktığında diğerleri farkı kapatabildi mi? Bu sorulara cevap alınmalıdır.

Görölmeyeni Görölür Kılmak

(Uzam Maddesi)

Amaç: Uzamı duyumsamak.

Odak: Odak noktası, oyuncuların avuçları arasındaki uzam maddesi üzerindedir.

Tarif:

- **Birinci Bölüm:** Grup ikiye ayrılır: Seyirciler ve oyuncular. Oyuncular bireysel olarak çalışırlar; ellerini yukarı aşağı hareket ettirerek, yan yana getirip uzaklaştırarak (ama her defasında avuçları birbirine bakarak) uzam maddesine odaklanırlar.
- **İkinci Bölüm:** Oyuncular ikişerli eş olurlar ve birbirleriyle (aralarında bir metre mesafede) karşılıklı dururlar. Avuçlarını bitıştırerek birbirleriyle karşılıklı dururlar ve birinci bölümde olduđu gibi, ellerini karşılıklı yukarı aşağı veya birbirlerine yaklaştırıp uzaklaştırarak bu dört avuç arasındaki uzam maddesi üzerine odaklanırlar.

Yönergeler:

- Ellerinizi öne arkaya hareket ettirin. Fakat avuçlarınız daima birbirine baksın.
- Avuçlarınızın arasındaki uzam maddesine odaklanın.
- Avuçlarınız istediđi yere gitsin. Avuçlarınızın arasındaki uzam maddesini duyumsayın. Onunla oynayın, sıkıştırın, serbest bırakın.

Uzamı Biçimleme (Tek Tek Oyuncular İçin)

Amaç: Uzamın nasıl manüpile edilebileceğini keşfetme.

Odak: Uzam maddesinin bir nesne gibi biçim almasına fırsat vermek.

Tanım: Her oyuncu bireysel olarak çalışır. Oyuncular uzam maddesi üzerinde yoğunlaşarak elleri, kolları ve bütün bedenleriyle onu hareket ettirerek oynarlar. Hiçbir şeyi zorlamayarak, uzam maddesinin biçimlenmesi üzerinde çalışırlar.

Notlar: Oyuncular kaskatı ayakta durmamalı ve ellerini amaçsızca havada oynatmalıdır. Eğer oyuncular uzam maddesiyle tepeden tırnağa kadar ilgilenir, onunla birleşir, tüm fiziksel enerjileriyle problem üzerinde yoğunlaşırlarsa nesne ortaya çıkabilir yani biçim alabilir.

Şu farkın öğrenciler tarafından duyumsanmasına yardım edilmelidir: Bu nesnenin biçimlenmesine yardım etmek ve uzam maddesine bir biçim yüklemek farklı şeylerdir!

Yönergeler:

- Uzam maddesiyle oynayınız. Onu tüm bedeninizle hareket ettiriniz.
- Keşfet ve büyüt. Eğer bir nesne biçim almaya başlıyorsa bırak onu büyüsün, gelişsin.
- Onun ağırlığını duyumsa!
- Onun dokusunu hisset! Bunu uzam içinde sürdür.
- İmgelemenizden dışarı çıkın! Uzam maddesine odaklanın. Nesneyi hissedin.

Değerlendirme:

Bir nesnenin biçimlenmesine fırsat verdiniz mi? Yoksa nesneyi zorladınız mı?

Nesne uzamda mıydı, hayalinizde miydi?

Uzamı Biçimleme (Gruplar İçin)

Amaç: Yeni, bir çeşit sözel olmayan iletişimi keşfetmek.

Odak: Uzam maddesinin bir nesne olarak biçim alması.

Tarif - Birinci Bölüm: İkişerli eş olunur (gruplar eş zamanlı olarak çalışabilir).

İkişerli eşler aralarındaki uzam maddesiyle oynarlar ve uzam maddesine odaklanarak tepeden tırnağa bir katılımla (tüm vücutlarıyla) bu maddeyi hareket ettirirler. Böylece onun belirmesine imkan tanırırlar.

Tarif - İkinci Bölüm: 4-5 kişilik gruplar oluşturulur. Gruplar bir çember oluşturur ve bu çemberin ortasındaki uzam maddesine odaklanırlar. Tüm bedenleriyle katılarak uzam maddesinin biçim almasına çalışırlar.

Notlar: Eğer oyunculardan biri diğerleriyle (nesnenin belirlenmesi aşamasında) çalışırken hile yapar veya yalancıkta manevralar yaparsa obje biçim almayacaktır. Bu egzersizlere solo ile başlayıp gruplarla devam etmek ve oyuncuların bir bölümünü seyirci olarak görevlendirmekte önemli olan husus şudur: Oyuncuların problemi çözmeye çalışıp çalışmadıklarına dair gözlemlene şansı.

Yönergeler: (Gruba):

- Bırak uzam maddesi koyulaşsın! Bir nesnenin oluşmasına fırsat ver.
- Keşfet ve onu büyüt. Nesne ile kal.
- Nesneyi aranızda tutun. Acele etmeyin!

(Eğer nesne, uzam maddesinden biçim almaya başlıyorsa, nesnenin doku, ağırlık gibi nesnesel niteliklerinin yönergeler yardımı ile belirtilmesi gerekmektedir.)

Yönergeler: (Seyircilere):

- Bir nesneyi tanımaya başladınız mı?
- Nesne uzamda mıydı yoksa oyuncuların hayalinde miydi?

Dolu Olunca Daha Ağır

Amaç: Uzam nesnelerini kullanmak suretiyle tiyatro aksesuarlarının doğalarını keşfetmek.

Odak: Nesnelerin zihnin dışında, uzamda ağırlıklarını gözetmek.

Tarif: On kişilik takımlar kurulur. Takımlar, içinde doldurulma ya da boşaltılma ya da taşınma eylemlerini barındıran etkinlikler üzerinde anlaşılır. Bir takımın iki ya da üç üyesi nesneleri birlikte taşıyabilir. Örneğin; elmaları toplamak, ağırlık kaldırmak, bir para sandığını ya da define sandığını doldurmak, kovaya su doldurmak ve bunu taşımak, kum küreklemek, saman eşelemek, vb.

Yönergeler:

- Ağırlığı bacaklarınızda ve kollarınızda hissedin, yalnız kollarınızda değil!
- Ağırlığı tüm bedeninizle duyumsayın.

Değerlendirme:

Ağırlık, katılımcılar tarafından bedenleri ile ifade edilebildi mi?

Alma Verme Oyunu

Amaç: Oyuncuları birbirlerine bağlanmaya yardım etmek.

Odak: Görme ve işitme üzerine.

Tarif: Oyuncular bir çember oluştururlar. Herhangi bir oyuncu bir harekete başlar. Eğer oyunculardan biri bir hareket yapıyorsa ötekiler hiçbir hareket yapmamalı. Çemberde her oyuncu bir harekete girişebilir veya başlatabilir fakat bir başkası bir harekete başlıyorsa durur.

Notlar: Bu oyun sırasında “Tut” veya “Dur” yönergeleri; “Don” yerine kullanılmaktadır. “Donmak” topyekün bir durmadır. Oysa “Kal” veya “Dur” ötekinin hareketlerini gözlemlemek üzere durmaktır ki, fırsat bulunca yeniden harekete geçilecektir.

Yönergeler:

- Hareketlerini tut!
- Kendi hareketinin akışını sürdür.
- Başka oyuncu hareket ederken dur.

Kelimeyi Görmek

Amaç: Duyu algılarını uyarmak.

Odak: Anlatılmakta olan olay.

Tarif: Tek oyuncu sahneye girer ve güncel bir yaşantıyı tasvir eder; bir geziye çıkmak, bir futbol oyununu seyretmek, birini ziyarete gitmek gibi. Oyuncu bir yandan liderin verdiği talimatları almayı sürdürürken, bir yandan da anlattığı olay üzerinde odaklanır.

Notlar: Talimatları alırken, daha büyük bir algılama uyanır. Bu nedenle lider, oyuncunun ne zaman kelimeyi bırakıp sahneye bağlandığına dikkat etmeli. (Konuşma sesi doğallaşır, vücut yumuşar ve kelimeler akar, oyuncu artık kelimelere değil anlattığı çevreye odaklanır. Böylece tüm yapaylık bozulur ve “geçmiş bir olay”, “şimdiki bir yaşantı” halini alır.

Yönergeler:

- Renk üzerinde odaklan.
- Sesler üzerinde odaklan.

- Hava üzerinde odaklan.
- İnsanlar ve kokular üzerinde odaklan.
- Kendini gör.

Değerlendirme:

Sahne hissedildi mi?

Öyküyü anlatanla gezide el ele miydiniz?

Çevreyi Dinleme

Amaç: İşitme duyusunu geliştirmek.

Odak: Çevredeki sesleri en ince ayrıntısına kadar işitebilmek.

Tarif: Katılımcılar birkaç dakika için gözlerini kapayarak sessizce oturur ve yakın çevredeki sesleri dinleme koyulur. Oyuncular daha sonra çevrede ne kadar farklı sesler olduğunu not etmelidir.

Notlar: Bu egzersizi evlerinde her gün birkaç dakika yapmaları için oyunculara ödev olarak vermek mümkündür. Çünkü işitme yolu ile çok fazla şey anlayabilecekler ve algılayabilecekler.

Yönergeler:

- Çevrenizdeki tüm sesleri dinleyiniz. En zayıfından en sağır edici olanına kadar!
- Dinle!
- Olabildiğince çok ses işitiniz.

Değerlendirme:

İşittiğiniz sesler nedir? O ses ne kadar işitildi? Daha söylenmeyen sesler var mı?

İşitme engelliler için dünyanın neye benzediğini tasavvur ediniz.

İletişim Oyunları:

İletişim, tiyatro sanatının temelinde olan çok önemli bir unsurdur. Sahnede bulunan oyuncuların sadece ezberlenmiş replikleri söyleyen ve çalışılmış mizansenleri yerine getiren oyun kişileri olarak var olması; yani oyuncuların aralarında gerçek bir ilişki olmaması tiyatro sanatı için ölümcül bir noktadır. Gerçek iletişimden yoksun bir oyunda seyirci sahnede yaşayan insanları, hakiki insanlık durumlarını da göremez. Oyuncular arasındaki gerçek bir iletişim seyirciyle kurulacak iletişimin de ön şartıdır. İletişim, karşıdakini iyi dinlemeyi, tanımayı gerektirir. İletişim oyunları, birbirini iyi tanıyan, birbirini dinleyen, birbirinin dilinden anlayan oyuncular grubunun oluşabilmesi açısından çok faydalıdır. Bu oyunlar aynı zamanda çevreyle, nesneyle iletişim kurabilme anlamında da oyunculara katkılar sağlar. Diğer yandan, oyuncuların kendilerini özgün ve yaratıcı bir şekilde ifade edebilmelerine ve yine farklı, yaratıcı iletişim yollarının oluşturulabilmesine de olanaklar tanır.

Halat Çekme Oyunu

Amaç: Katılımcılar arasında gözle görünmeyen bir nesne ile ilgili olarak iletişim kurmalarını sağlamak.

Odak: Katılımcılar arasında bir birleştirici unsur olan uzam ipini korumak.

Tarif: İkişerli eş olunur. Her katılımcı diğerini aralarında önceden belirlenmiş olan bir çizgiye doğru çekmeye çalışır. Yalnız bu çekişmede ip, görünmeyen, varsayılan bir nesnedir ve bir uzam maddesinden yapılmıştır.

Notlar:

1. Bu oyun, nesnelerin zihinde deęil de, uzamda yer aldığı bir oyundur.
2. İkişerli gruplar oyunda ustalaştıkça, ipin her iki ucuna daha fazla kiři eklenebilir.

Yönergeler:

- İpi aranızda tutun.
- Çekmek için tüm bedeninizi kullanın. Sırtınızı, bacaklarınızı, kollarınızı, ellerinizi.
- Aynı iple çekişin! İpi çekin!
- Çekin! Çekin!

Deęerlendirme:

Oyuncular aynı ip üzerinde miydi?

İp, oyuncuları birleřtiriyor muydu?

İp uzamda mıydı, yoksa oyuncuların zihninde miydi?

Üç ya da Dört Kiřiyle Birliktelik

Amaç: Takım uzlaşmasını teşvik etmek.

Odak: Oyuncular arasında bir nesneyi muhafaza etmek.

Tarif: Üç dört kişilik gruplar oluşturulur ve gruplar her kiřinin kullanabileceęi bir nesne üzerinde anlaşrlar. Katılımcılar ortak bir aksiyona dahil olurlar ve hepsi de aynı nesneyi hareket ettirmeye çalışrlar. Örneęin; bir balık aęını çekmek, bir kayığı taşımak ya da bozulmuş bir arabayı itmek.

Notlar: Katılımcıların hepsi bu egzersizde bir rol almalıdır.

Yönergeler:

- Birlikte çalışın. Problemi çözmek için birbirinize ihtiyacınız var.
- Nesneyi aranızda ve uzam içerisinde muhafaza edin.

Değerlendirme:

Katılımcılar birlikte çalıştılar mı?

Anlamsız Sözcüklerle Konuşma

Amaç: Sözel olmayan iletişimin olanaklarıyla tanıştırılmış olmak.

Odak: Anlaşılmayan sözle iletişim üzerinde.

Tarif: Anlaşılmaz sözcükler tanınabilir kelimelerin yerini alan biçim verilmiş seslerdir. Bu anlaşılmaz sözcükler, bir cümle ve deyim tercümesi değildir. Gruptan arkadaşlarına dönerek sanki bir yabancı dil konuşmayı sürdürmeleri istenir. Oyuncular sanki bir anlam çıkıyormuşçasına konuşmalıdırlar.

Notlar: Sınıfa bu kavramı sunmadan önce anlamsız sözcüklerle konuşmak denenmelidir. Böylece deneyim kazanılmalıdır.

Yönergeler:

- Olabildiğince çok farklı ses kullan!
- Ağzının hareketini abart!
- Ses tonunu değiştir! Çeşitle!
- Her zamanki konuşma ritmini koru! Bırak anlaşılmaz sözcükler aksın.

Değerlendirme:

Anlaşılmaz sözcüklerde çeşitlilik var mıydı?

Bu sözcükler su gibi aktı mı?

Bir konuşmaya benziyor muydu?

Anlaşılmaz Sözcükler: Öğretme

Amaç: Hakiki kelimeler kullanmadan iletişim kurabilmek.

Odak: Birbiriyle temas kurabilmek.

Tarif: 3ten 10 kişiye kadar gruplar oluşturulur. Takımlar öğretme- öğrenme durumu içerisinde “Neresi”, “Kim”, “Ne” üzerinde anlaşılır. Örneğin; neresi: Okulda birinci sınıf. Kim: Öğretmen ve öğrenciler. Ne: Okumayı öğrenmek.

Notlar: İletişim açık ve net olunca oyun anlaşılacaktır. Gereksiz sözelleştirme, oyuncular arasında açık bir anlaşma olmadığında ortaya çıkar.

Yönergeler:

- Öğrencilerle konuş.
- Öğrenciler; öğretmeninizle çalışın.

Değerlendirme:

Oyuncular birbirleriye net biçimde iletişim kurdular mı?

İnsanlar aynı dili konuşmazlarsa birbirlerini nasıl anlarlar?

Yolunuzu nasıl sorarsınız? Söz gelimi Japonya’da bir sokaktasınız.

Anlaşılmaz Sözcükler: Satma

Amaç: Bir seyirciyi ikna etmenin zorluğunu anlamak.

Odak: Bir seyirciyle iletişime geçme.

Tarif: Tek oyuncu anlaşılmaz sözcüklerle konuşarak seyirciye bir şey gösterir ve satmaya çalışır. Her oyuncu için 2 dakika yeterlidir.

Notlar: Doğrudan temasa geçme üzerinde durulmalıdır. Malı methoderek satmaları öğütlenmelidir ki, seyirci malı gerçekten görebilsin. Oyuncu da seyirci de bakmak ile görmek arasındaki farkı deneyimleyeceklerdir.

Yönergeler:

- Doğrudan bize sat!
- Bizi gör!
- Sözcüklerini paylaş!

Değerlendirme:

Ne gösteriliyordu? Ne satılıyordu?

Sözcüklerde çeşitlilik var mıydı?

Oyuncu bizi seyirci içinde gördü mü yoksa şöyle bir baktı mı?

Malı satmak ile reklamını yapmak arasında bir fark var mıdır?

Ayna Sesi

Amaç: Kelimeler olmaksızın sözlü iletişim.

Odak: Oyun arkadaşının seslerine ayna tutmak.

Tarif: İkişerli eş olunur ve eşler karşılıklı otururlar. Eşlerden biri başlatıcıdır ve sesler çıkarır, diğeri ise yansıtıcıdır ve seslere ayna tutar. “Değiş” yönergesi ile roller tersine döner. Değişmeler seslerin akışında duraksama olamadan devam ettirilmelidir.

Notlar: Sesler yüksek veya yumuşak, mırıldanarak veya bağırarak olabilir. ikili takımlar odanın içinde istedikleri yerde oturabilirler. Oyun simültane ve eş zamanlı olarak oynanır.

Yönergeler:

- Durma yok!
- Sese ayna tutarken vücuduna ve duyguna dikkat et!
- Değiş!
- Ses sürekliliğini yitirmesin.

Yabancı Dil Olarak Anlaşılmaz Sözcükler

Amaç: Kelimeleri kullanmadan akıcılıkla iletişilemek.

Ödök: Aynı dili konuşmayan kişilerin iletişim kurabilmesi üzerinde.

Tarif: İkişerli eş olunur ve “Neresi”, “Kim”, “Ne” üzerine anlaşılır. Her iki oyuncunun da dili farklıdır fakat her ikisi de anlaşılma sözüklerle konuşurlar. Örneğin yabancı bir ülkede otel veya lokanta aramak; bir pazarda çekişe çekişe mal almak (pazarlık etmek).

Notlar: Oyuncular, herhangi hakiki bir yabancı dilin ton ve ritmini taklitten kaçınmalıdır.

Yönergeler:

- Diğer oyuncuyla iletişime gir.
- Aynı dili konuşmuyorsunuz; anlaşmaya konuşmaya çalışın.

Değerlendirme:

Ne oluyordu?

Onlar kimlerdi?

Anlařılmaz Sözlerle Yapılan Tercüme

Amaç: Anlařılmaz kelimelerle konuşarak, başka oyunculara ayna tutmak.

Tarif: İkili eş olunur. Bir oyuncu yabancı bir dil konuşarak kendini dinleyen bir seyirci kitlesine anlařılmaz kelimelerle bir konferans verir. İkinci oyuncu, seyirciye mütercim tercümanlık yapar.

Yönergeler:

- Çevirmen; neyin anlatılmakta olduğunu bil (anla).
- Konuşmacının ne söylemekte olduğunu anlamış ol.

Etkileşim Oyunları:

Tiyatro kolektif bir sanattır; dolayısıyla grup çalışmasına dayanır. İyi, sağlıklı, keyifli, yaratıcı bir çalışma için, grup içindeki oyuncuların birbirlerini iyi anlamaları, doğru elektriği yakalamaları, bir arada iyi bir sinerjiyi oluşturabilmeleri gerekir. Etkileşim oyunları, oyuncuların birbirlerini karşılıklı olarak olumlu anlamda etkileyebilmeleri ve aynı zamanda çevreyle, uzamla, nesnelerle de aynı yaratıcı, olumlu etkileşimi gerçekleştirebilmeleri esasına dayanır. Bu oyunlar aynı zamanda oyuncuların iç enerjisini çıkarmasına ve o enerjiyi diğer oyuncu arkadaşlarına, çevreye aktarmasına da yardımcı olur.

İp Atlama

Amaç: Uzam maddesini kullanarak grup üyeleri arasındaki etkileşimi sağlamak.

Odak: Bir ipi uzamda hareket halinde tutabilmek.

Tarif: Beş ya da daha fazla kişiden oluşan gruplar oluşturulur. Kişilerden bazıları ipi sallayacak, bazıları ise ip atlayacaklardır.

Notlar:

1. Çalışmada herkese ipi sallama şansı tanınmalıdır. Çünkü ipi sallamak, ip atlamaktan daha fazla konsantrasyon gerektirir. Dolayısıyla bu oyunda, hakiki ip atlama oyunundaki gibi yanan kişi, ip sallayan ile yer değiştirmelidir.

Yönergeler:

- Oyunu oynarken tüm bedeninizi kullanınız.
- İpi zihninizde değil, gerçekmişçesine uzamda sallayın!

Yakın Çevreler İçinde Nesneler Bulmak

Amaç: Görünmeyeni görünür yapmak.

Odak: Odak noktası, çevreden nesneler alma üzerindedir.

Tarif: Katılımcılar basit bir ilişki üzerinde anlaşır ve bir iş toplantısı, apartman toplantısı ya da aile konferansında olduğu gibi herkes tartışmaya girer. Tartışma sürecinde bireyler, toplantının yapıldığı mekan içerisinden (ya da masanın üzerinden) bazı uzam nesneleri bulacak ve ellerine alacaklardır. Fakat katılımcılar daha önceden bu nesnelerin ne olabileceği hakkında bir ön hazırlık yapmamalıdır! Bu tartışma esnasında önemli olan hem tartışmanın sürdürülmesi hem de nesnelerle alışverişin devam etmesidir.

Yönergeler:

- Özenerek çalışın! Bırakın nesneler ortaya çıksın, belirsin!
- Oynamayan arkadaşlarınıza yardımcı olun!

“Nerede”yi Sözcüklerle Sözcüklemek -1-

Amaç: Oyuncuları çevrelerinin daha çok farkında olmalarına yardım etmek.

Odak: “Nerede” üzerinde.

Tarif: İkişer kişilik oyuncu takımı oyun yerinde otururken, “Nerede”, “Kim” ve “Ne” üzerinde anlaşır. Sandalyeler üzerinde oturarak, sözel olarak bir olay sahnesini doğaçlarlar ve bu sırada karşılıklı ilişkilerini ve “Neresi”ndeki aksiyonları tasvir ederler. Diyalog gerektiğinde doğrudan karşılarındaki oyuncuyla konuşur veya, anlatmayı keserler. Tüm sözel ifade “Şimdiki Zaman” içinde olmalıdır.

Yönergeler:

- Şimdiki zaman içinde kal!
- “Neresi”ni gösteren nesneleri tasvir et.
- Bize diğer oyuncularını da tasvir et (bizim için onları tasvir et).
- Kendini aksiyonun içinde gör! Gerektiğinde diyalog kullan.

Değerlendirme:

Oyuncu “Neresi” içinde kaldı mı?

Daha çok şey söylenebilir miydi?

Öykü başka bir yön alabilir miydi?

Nasıl bitmeliydi?

Hangi karakterleri sevdiniz?

“Nerede”yi Sözeleştirme -2-

Amaç: Görünmeyeni görünür yapmak.

Odak: Fiziksel realite üzerinde.

Tarif: Bu oyunda artık sandalyeler bırakılır ve anlatılan olay sahnede oynanır.

Aksiyonlar anlatılmaz; gerekli olan yerlerde diyaloglarla sahne sürdürülür.

Notlar: Uzam nesneleri algılanabilir ve anlaşılabilir olmalı. Bu bağlamda görünmeyen, görünür kılınmalı. Bu egzersizin anlatı bölümünde oyuncular, düşüncelerinden değil, onları çevreleyen fiziksel realitenin ayrıntılarından hareket etmelidirler.

Yönergeler:

- “Neresi”nin fiziksel duygusunu koru.
- “Neresi”yle iletişime gir!

- Bize kelimelerle anlatma.

Bütünün Parçası (Nesne)

Amaç: Oyuncuları bağımsız kılmak.

Odak: Büyük bir nesnenin bir parçası olabilmek.

Tarif: Bir oyuncu oyun alanına girer ve büyük bir nesne veya organizmanın (hayvan, bitki, mineral) bir parçası olur.

Örnekler: Makineler, saatin içindeki parçalar, soyut mekanizmalar, hayvanlar, doğal elementler vb. Nesnenin niteliği, diğer oyuncu anlaşılır olduğunda ve o, o nesnenin bir parçası olduğunda ortaya çıkacaktır. Oyun, tüm oyuncular katılıp nesnenin tamamlanmasın, tam biçimini almasını sağlayana kadar devam eder. Oyuncular bütünün tamamlamaya yardım edeceğini düşündükleri her hareketi, durumu ya da sesi üstlenebilirler.

Yönergeler:

- Kendi parçanı gerçekleştirmek için tüm vücudunu kullan!
- Katıl!
- Cesur ol!

Değerlendirme:

Nesne ne idi? Katılmazdan önce ne olduğunu düşünüyordunuz?

Bütünün Parçası (Etkinlik)

Amaç: Sahne etkinliğinde iş birliği yapmak.

Odak: Bir etkinliğin içinde, bir rol üstlenerek etkinliğin tümünü yansıtabilmek.

Tarif: On – on beş kişilik gruplar oluşturulur. Oyuncular oyun başlatıcısını aralarında seçerler. Bu birinci oyuncu, kimseye söylemeden bir etkinlik seçer ve bu etkinlikle ilgili olan bir eylem başlatır. Etkinlik, bir bütün olarak netleşince diğer oyuncular teker teker bu etkinliğe dahil olurlar. Örneğin; bir bahçeye çiçek ekmek: İlk oyuncu dökülmüş yaprakları toplar. İkincisi toprağı çapalar. Üçüncüsü gübreler. Dördüncüsü tohum eker. Beşincisi sulamasını yapar vb.

Yönergeler:

- Göster! Anlatma!
- Diyalogdan kaçın!
- Diğer oyuncular; neler olup bittiğini görmeye çalışın.
- Riski göze alın ve etkinliğe katılın.
- Bütünün parçası olun.

Değerlendirme:

Grubun etkinliği ne idi?

Oyuncular bütünün parçaları mıydı?

Nesneler uzam içerisinde miydi?

Bütünün Parçası (Meslek)

Amaç: Bir karakteri, karakteristik davranışlarla belirlemek.

Ödak: Bir mesleki etkinliğin (bütününün) bir parçası olmak.

Tarif: Beş – altı kişilik gruplar oluşturulur. Gruplar kendi aralarında birinci oyuncuyu seçerler. Birinci oyuncu yalnız kendinin bildiğı ve karar verdiğı bir meslek etkinliği üzerine çalışmaya başlar. Diğer oyuncular teker teker belirli bir karakter (“Kim”) olarak bu etkinliğe dahil olurlar. Söz gelimi birinci oyuncu ellerini

yıkar ve elleri havada bekler; ikinci oyuncu oyun alanına girer ve hemşire olarak doktorun eldivenlerini giydirir. Diğer oyuncular anesteziist, hasta, intern doktor vb. olurlar.

Notlar: Oyuncular diyaloglara gereğinden fazla yer verirlerse, odak gerçekleşmemiş demektir.

Yönergeler:

- Göster! Anlatma!
- Belirli bir karakter olarak etkinliğe katıl!
- Bütünün bir bölümü ol!
- Etkinliği yaparak göster, diyalogla değil!

Değerlendirme:

Meslek ne idi?

Oyuncular gösterdiler mi, anlattılar mı?

Bütünün Parçası (İlişki)

Amaç: Bir karakteri, ilişkiler yolu ile belirlemek.

Odak: Bir etkinlik yolu ile ilişkiler üzerine odaklanmak.

Tarif: Beş – altı kişilik gruplar oluşturulur. Birinci oyuncu, **bir karakter seçimi yapmaksızın** bir etkinliğe başlar. Diğer oyuncular sahnedeki oyuncu ile bir karakter ilişkisi seçerler ve birer birer zamanı geldikçe etkinliğe katılırlar.

Notlar: Birinci oyuncu her gelen oyuncuyu kabul etmeli ve aralarındaki ilişkiyi biliyormuş gibi onunla ilişkiye girmelidir. Örneğin; erkek bir resim asar, kadın resmin daha yukarı asılmasını söyleyerek oyuna girer. Erkek onu karısıymış gibi

kabul eder ve resmi daha yukarı asar. Diğer oyuncular çocukları, veya komşuları olarak oyunu geliştirip devam ederler.

Yönergeler:

- Anlatma, göster!
- Etkinlik içinde kal!
- Tahmin yok!
- Aceleye gerek yok!
- Kim olduğun yaptığın etkinlikke keşfedilsin!
- Kim olduğunu anladığın zaman bunu bize oynayarak göster!
- Kim olduğun, yaptığın etkinlik ile ortaya çıksın!

Değerlendirme:

Oyuncular kimlerdi?

İlişkiler ne idi?

Oyuncular bize etkinliklerini net olarak aktarabildiler mi?

Etkinliğe girdiğinizde kim olduğunuzu biliyor muydunuz?

Yankı

Amaç: Cümleyi yakalamak ve sesi kısarak devam etmek.

Tarif: İki büyük takımdaki oyuncular birbirlerinin arkasında durarak bir sıra oluşturur. Karşılıklı takım sıraları yüz yüze dururlar. Birinci takımın birinci oyuncusu bir cümle veya bir deyim söyler, ikinci sıranın başındaki birinci oyuncudan başlayarak arkasındaki her oyuncu hiç duraksamadan aynı cümleyi tekrarlar. Her oyuncu, aynı cümleyi yakalayıp onu daha yumuşak bir tonla tekrar eder, öyle ki sıranın en sonundaki oyuncuda ses artık solacak, sönecektir. Sonra

ikinci sıranın birinci oyuncusu bir kelime veya bir deyim söyler ve oyun bu şekilde devam eder.

Yönergeler:

- Ses her birinize aksın.
- Ses birinizden ötekine geçerken sönsün.
- Her sıra bir vücut, bir ses, bir yankıdır.

Değerlendirme:

Her oyuncu, kelimeyi duraksamadan yakaladı mı?

Ses bir tek yankı gibi aktı mı?

Bir yankıda olduğu gibi solup söndü mü?

Genişletilmiş Ses

Amaç: Sesin uzamı kapladığını göstererek, teatral yaşantıyı genişletmek ve yükseltmek.

Odak: Oyuncular arasında, sesi uzamda muhafaza ederek, sesin oyuncu arkadaşına varmasını sağlamak.

Tarif: İki ya da daha çok sayıdaki grup üyeleri birbirlerine uzak mesafede otururlar.

- 1- Her oyuncu, diğer oyuncuya bir ses gönderir.
- 2- Sesi alan oyuncu, bir diğerine aldığı sesi gönderir.
- 3- Egzersizde esas olan, seslerin alış veriştir.

Yönergeler:

- Kelime yok! Aranızda yalnız ses var.
- Vücudunu dik tut.
- Sesi ileri yolla.

- Sesi uzamda koru (sakla), sesi genişlet, uzat.
- Uzamı aranızda tutun.
- Sesi verin ve alın.

Yoğunlaşma Oyunları:

Oyunculuk sanatı yüksek konsantrasyon gerektirir. Bir oyuncunun örneğin iki saat boyunca sahnede bir karakteri canlandırması, o karakterin iç yaşantısını, fiziksel eylemlerini doğru bir şekilde yansıtması, diğer yandan oyuncu partnerlerini dinlemesi, oyunun akışını takip etmesi yeni farklı durumlara hazırlıklı olması ancak ciddi bir yoğunlaşma ile gerçekleşebilir. Bu anlamda yoğunlaşma çalışmaları, oyuncuların konsantrasyonlarını geliştirmeyi, konsantrasyon sürelerini uzatmayı amaçlar. bu oyunlar aynı zamanda oyuncuların birlikte bir şeyi yapmak üzere toplu olarak yoğunlaşma becerilerini de geliştirir.

Top Oyunu

Amaç: Oyuncuların dikkatini hareket eden bir nesne üzerinde toplamak.

Odak: Topu uzamda tutmak, (zihnin dışında tutmak).

Tarif: Oyuncular iki büyük takıma ayrılır. Takımlardan biri oyuncular, diğeri de seyircilerdir ve dönüşümlü olarak oynayacaklardır. Takım içinde her bir oyuncu bireysel çalışarak bir topu duvara ya da başka bir yere fırlatarak oynamaya başlar. Toplar uzam maddesinden yapılmıştır. Oyuncuların hepsi hareketteyken lider, toplara vuruş hızlarını yönergelerle değiştirebilir.

Notlar: Oyuncular illüzyon yaratmaya girişmeyeceklerdir. Liderin yönlendirdiği gibi topu uzamda canlandırmaya çalışacaklardır. Oyuncular tarafından top, uzamda var edilince, bu duygu seyircilere de geçecektir. Bu çalışmada değerlendirme soruları seyircilerin sorumluluğunu ve oynayan takım üzerindeki gözlem yoğunluğunu ortaya çıkarması açısından önem taşımaktadır. Oynayan takımın

değerlendirilmesinden sonra roller değişir ve seyirciler oynamaya, oyuncular da seyretmeye başlarlar.

Yönergeler:

- Topu fırlatmak için tüm bedenini kullan!
- Gözünü toptan ayırma!
- Hızını arttır! Topu elinden geldiğince hızla fırlat ve yakala!
- Şimdi hızını normal düzeye indir!
- Topun uzamda kendi zamanını yaşamasına fırsat ver!
- Hızını düşür! Şimdi top çok yavaş hareket etsin! Buna göre sen de yavaşça topu yakala!
- Tekrar normal hızına dönebilirsin!
- Top ağırlaşıyor!
- Şimdi top çok hafif!

Değerlendirme:

Topu hayal mi ettiniz, yoksa gerçekten hissettiniz mi?

Şarkı Söyleyen Heceler

Odak: (Ebe için, şarkı içindeki kelimeyi anlamak ve sezmek)

Tarif: Katılımcılar çember şeklinde otururlar. Biri odadan çıkar, diğerleri birkaç heceli bir kelime seçer ve bu kelimenin hecelerini çember oluşturan gruba dağıtırlar. Sözgelimi İstanbul kelimesi seçilirse oyuncular 3 gruba ayrılırlar birinci grup “İs”, ikinci grup “Tan” ve üçüncü grup “Bul”u bilinen bir şarkının ezgisiyle söyleyeceklerdir. Ebe gelir, şarkı söyleyen grupları dolaşarak dinlediği hecelerden kelimeyi tahmin etmeye çalışır.

Okumada Ver - Al

Amaç: Oyuncuların birbirlerine tam anlamıyla dikkat etmelerine yardım etmek.

Odak: Yüksek sesle okumak fırsatını yakalamaya çalışmak.

Tarif: Oyuncular eşit sayıda takımlara ayrılırlar. Aynı pasajlar aynı anda sessiz olarak okunur; gruptaki tüm oyuncular her oyuncuya yüksek sesle okumaya başlayınca bu fırsatı ona verirler. Bir tek oyuncu yüksek sesle okuyabilir. Oyuncular diğer oyuncudan istedikleri zaman yüksek sesle okuma fırsatını devralabilirler. Alıp vermelerin sık sık olması daha iyidir. Böylece yüksek sesle okuyanın son kelimesini tekrarlamaya veya kelimeleri atlamaya izin verilmemiş olur.

Notlar: Bütün oyuncuların alıp vermesi ve bazı oyuncuların diğer oyuncuların sözlerini hatta kelimenin hecelerini yakalamaya çalışmasıyla bu çalışma yüksek sesle okumaya heyecan getirir.

Yönergeler:

- Birisi alınca ver.
- Birisi verince al.
- Yüksek sesle okunmakta olan kelimeyle kal.
- Her defasında yalnız bir oyuncu okuyacak!
- Sesinizi paylaşın.

Değerlendirme:

Yüksek sesle okuma sanki bir kişi okuyormuş gibi akıcı bir parça oldu mu, yoksa durdu, başladı ve tekrar mı oldu?

Ayna Konuşması

Amaç: İzleyeni sözel olarak izlemek, diyalog yaratmak.

Odak: Bir başka oyuncunun sözlerini yüksek sesle yansıtmak.

Tarif: İkişerli eş olunur. Eşler yüz yüze oturur ve konuşmak için bir konu seçerler.

Oyunculardan biri başlatan olup konuşmayı başlatır, öteki oyuncu yansıtıcıdır ve başlatanın kelimelerini yüksek sesle yansıtır. Her iki oyuncu da aynı sözlerin aynı anda yüksek sesle konuşacaklardır. Lider “Değiştir” yönergesini verdiğinde roller tersine dönecektir

Notlar: Başlatıcılara soru sormamaları söylenir. Eğer bir soru sorulursa, yansıtıcı cevap vermeyip, soruyu yansıtmalıdır.

Yönergeler:

- Yansıtıcı, aynı kelimede bekle!
- İşittiğini yansıt!
- Soruyu yansıt! Soruya cevap verme!
- Sesinizi paylaşın.
- Değiştir!
- Aranızdaki kelime akışını koruyun.
- Aynı kelimede kalın.

Ne Kadarını Hatırlıyorsunuz?

Amaç: Aynı zamanda iki etkinlik üzerinde birden yoğunlaşmak.

Odak: Aynı anda okumak ve dinlemek.

Tarif: İkişerli eş olunur. Biri okuyucu diğeri dinleyicidir. Okuyan, bir dergi veya kitaptan bir makale ya da öyküyü sessizce okumaya başlarken; konuşan, okuyana

bir olay ya da geçmiş bir yaşantı hakkında anlatmaya başlar. Okuyan, hem okuduğuna hem de, dinlediğine yoğunlaşmalıdır. Roller değişmeden önce okuyan, konuşana ne okuduğunu ve ne işittiğini anlatmalıdır.

Notlar: Deneyimsiz oyunculara okuma konusunun hafif ve oldukça kolay tutulması tavsiye edilir. Oyuncu güven ve hüner kazandıkça teknik daha ağırlaştırılabilir.

Değerlendirme:

Okuyanlar; arkadaşınızın söylediklerini hatırlıyor musunuz?

Okuduklarınızdan ve işittiklerinizden hatırladığınız çok şey var mı?

Üç Yönlü Konuşma

Amaç: Çok yönlü gelen verilere uyanıklığı geliştirmek.

Odak: (Ortadaki oyuncu için) İki söyleşiyi de (konuşmayı da) eş zamanlı olarak dinleyebilmek;

(Uçtaki oyuncular için) Söyleşiyi yalnızca ortadaki oyuncuyla sürdürebilmek.

Tarif: A, B, C olarak üçerli grup olunur. A'lar ortada yerlerini alır. B ve C uçlarda otururlar.

B (Uçta)

A (Ortada)

C (Uçta)

Her oyuncu bir konu seçer ve ortada oturan oyuncuyla sanki diğer uçtaki oyuncu yokmuş gibi konuşmaya başlar. Ortadaki oyuncu, her iki uç ile söyleşiyeye girer ve gerektiğinde cevaplar vererek konuşmayı sürdürür.

Notlar: Oyuncular sorulardan kaçınmalıdır. Çünkü sorular, istenilen eş zamanlı söyleşi yerine iki ayrı söyleşinin ortaya çıkmasına neden olur.

Yönergeler:

- Aynı zamanda hem konuş hem de işit.
- Soru yok!
- Bilgiyi paylaşmak yok..

Değerlendirme:

Oyuncular soru sormaktan kaçındılar mı?

A'lar bir uçtaki ile konuşurken diğer uçtakini dinleyebildi mi?

Uçtaki oyuncular, birbirlerinden konuşmayı aldılar mı?

Ortadaki oyuncu konuşmayı, bazen başlatabildi mi?

Üç Yönlü Yazmak

Amaç: Birçok şeye eşzamanlı olarak konsantre olabilmek.

Odak: Aynı zamanda üç farklı konu üzerinde yazma üzerinde.

Tarif: Tüm grup sıra veya masalarda oturur. Her oyuncu büyük bir yazı kağıdını, üç sütuna ayırır. Her sütunu 1-2-3 diye numaralandırır. Her sütunun başına farklı bir konu yazılır. Lider, dışardan sütun numaralarını söyler ve bu numaraları sık sık değiştirir. Öğrenciler, hangi sütun numarası söyleniyor ise o sütundaki konuyla ilgili yazmayı sürdürürler. Öyle ki, bir başka sütun numarası söylendiğinde yazmakta olduğu kelimeyi yarıda bırakır ve diğer sütundaki konuyu devam ettirir. Oyun bittiğinde her oyuncunun kağıdında üç ayrı konuda öyküler geliştirilmiş olmalı.

Notlar: Egzersizin başlangıcında öğrenciye acele ettirmeyin fakat, çok da yavaş davranmayın. Oyun bittiğinde, öğrencilere biraz daha zaman verebilirsiniz ki,

yazım hatalarını düzeltebilsinler. (Bu oyun üç ayrı konuda resim çizmekle de yapılabilir.)

Yönergeler:

- Bir!
- Üç!
- İki!
- Bir! Üç!
- Cümlelerinizi bitirmeye çalışmayın, hemen öteki sütuna geçin.
- Yazmayı sürdürün.
- İmlayı boş verin. (Düzenli yazmaya çalışmayın)

Bir Öykü Kurma

Amaç: Bir öyküyü dikkatle dinleyip, öykünün kelimelerini anlamak.

Tarif: Çember şeklinde oturulur. Oyuncularından biri bir hikaye anlatmaya başlar, (bilinen ya da uydurma olup olmaması fark etmez.). Lider rastgele bir başka oyuncuya işaret eder ve oyuncu öyküyü kaldığı yerden, (son kelimeyi tekrarlamadan) devam etmeye başlar. Hatta kelime yarım kalmışsa kelimeyi tamamlayarak devam eder.

Yönergeler:

- Öykünün akışını koruyun.
- İlerlemeyi planlamayın.
- Bir hikayeyi bir sesi amaçlayın.
- Kelimeyi uzamda tutun.
- Sesini paylaş!

İmgelem Oyunları:

Oyunculukta hayal gücü oldukça önemli bir diğer unsurdur. Hayal gücü gelişmemiş bir oyuncu iyi bir oyuncu olamaz. Oyuncu sahne üzerinde hayali bir karakteri, hayali bir mekanda, hayali bir zamanda, hayali oyun kişileriyle canlandırmaktadır. Bir oyuncunun oynadığı karakteri, oyunun geçtiği yeri, zamanı vs hayalinde canlandırması gerekir. Bu da gelişmiş bir imgelem dünyasını gerektirir. Klişelerden uzak durabilmek, özgün olabilmek, karaktere dair yaratıcı fikirler üretebilmek için oyuncunun hayal dünyası gelişmiş ve hazır olmalıdır. İmgelem oyunları, oyuncunun/katılımcının imgelem/hayal dünyasını, yaratıcılığını geliştirmeyi, zihinsel olarak oyuncunun daha duyarlı olmasını amaçlar. Bu oyunlar, diğer yandan da, oyuncunun soyut düşünebilme yeteneğini ve estetik duygusunu da geliştirir.

Yakan Top

Amaç: Hızla devinen uzam nesnesiyle çalışmak.

Odak: Topu uzamda başkalarının onu gördüğü gibi tutmak.

Tarif: Çember şeklinde duran katılımcılar ortada duran katılımcıya uzam topuyla vurmaya çalışırlar. Ortadaki katılımcı top ile vurulursa onu vuran katılımcıyla yer değiştirir. Ortadaki katılımcının belinden üstüne vurmak fauldür.

Notlar: Bu oyunda katılımcılar hakiki yakan top oyununda olduğu gibi soluk soluğa kalmazlarsa, heyecan duymadan oynarlarsa ve fiziksel bir ısınma söz konusu olmaz ise, yalancıkta oynanıyor demektir! Bu bağlamda oyunculara bu oyundan sonra niçin soluk soluğa kal(ma)dıklarının sorulması, değerlendirme için önemlidir!

Yönergeler:

- Vücudunuzun tümüyle oynayınız!
- Gözünüzü toptan ayırmayınız!
- Topu zihninizde değil, uzamda tutunuz!
- Topu tüm vücudunuzla fırlatın ve yakalayın!
- (Ortakdaki oyuncu vurulunca): Topu atan oyuncuyla yer değiştiriniz!

Değerlendirme:

Top zihninizde mi, yoksa uzamda mıydı?

Topu duyumsayabildiniz mi? Yoksa duyumsuyor gibi mi yaptınız?

İkili Birliktelik

Amaç: Tiyatro aksesuarları gibi uzam nesnesini kullanarak görünmez olanı görünür yapmak.

Odak: Bu egzersizde odak noktası, oyuncular arasındaki nesne üzerindedir!

Tarif: İkişerli gruplar oluşturulur ve eşler bir nesne üzerinde anlaşarak bir etkinliğe başlarlar. Örneğin; yatak çarşafını katlamak.

Notlar:

1. Katılımcılar bu egzersizden önce plan yaparak nesneleri aralarında kararlaştırmak isteyebilirler. Fakat bu spontaneiteyi (içten gelmeliği) yok edeceğinden, önerilen yöntem şudur: Katılımcılar bir nesnenin adını küçük kâğıtlara yazarlar ve bu kâğıtlar bir kaptan toplanır. Sırası gelen takım, kap içerisinden bir kâğıt çekerek çalışmasına başlar!
2. Katılımcılar, belirtilen nesne ile ilgi bir öykü kurmamalıdır. Dolayısıyla diyalog çok az olmalıdır. Burada önemli olan nesneye (ve nesneyle ilgili

olarak yapılan işe) odaklanabilmektir! Bu bağlamda da yapılan bu egzersiz, çatışma içermeyen dramatik durumları içinde barındırır!

Yönergeler:

- Nesneyi aranızda muhafaza ediniz.
- Nesneyi uzamda muhafaza ediniz. Nesneyi hakiki kılınız.
- Nesneyi söylemeyi; sadece tüm bedeninizi kullanın!

Değerlendirme:

Nesne neydi?

Katılımcılar bu bağlamda bunu gösterebildiler mi, yoksa anlattılar mı?

Bir takım, bir önceki takımın değerlendirmesinden yararlanabildi mi?

Nesnelerin Dönüşümü

Amaç: Nesnelerin hakiki doğasını duyumsayarak görünmeyeni görünür kılmak.

Odak: Tüm bedeni ve enerjiyi kullanarak bir uzam nesnesinde değişim/dönüşüm yaratmak.

Tarif: 10-15 kişilik gruplar çember halinde ayakta dururlar. Birinci oyuncu avuçlarının arasında bulunan bir uzam nesnesine odaklanarak (nesneyi o yana bu yana devindirir), nesneye bir biçim vermeye çalışır ve sonra onu yanındaki arkadaşına geçirir. İkinci oyuncu eline aldığı nesneyle oynayarak onun başka bir biçim almasına fırsat verir ve nesne yeni bir biçim aldığı anda da onu gene yanındaki arkadaşına geçirir.

Notlar: Bu çalışmada önemli olan şey nesnelerin değiştirilmesi değil, değişim-dönüşümün kendiliğinden ortaya çıkmasına izin vermektir. Örneğin bir oyuncu kendinden önceki oyuncudan bir yo-yo almışsa, bu bir akordeona ya da bir kuşa

dönüşebilir. Her oyuncunun sırayla katılımı ve yoğun bir konsantrasyonun varlığı bu egzersiz için şarttır.

Yönergeler:

- Vücudunun tümünü nesneyle oynarken kullan!
- Onu evir, çevir!
- Onu değiştirmeyi planlama! Nesneyle oyna.
- Vücudunun enerjisinin nesneye aktığını hisset!

Değerlendirme:

Nesneler kendileri mi değişti, yoksa siz mi nesneyi değiştirdiniz?

Bir Bölüm Ekleme

Amaç: Büyük ve karmaşık bir uzam nesnesiyle uğraşmak ve diğer oyunculara yardımcı olabilmek.

Odak: Uzamda yer alan bir nesnenin bir bölümünü kullanabilmek.

Tarif: 8-10 kişilik gruplar oluşturulur. Birinci oyuncu yalnız kendisinin bildiği bir nesnenin bir bölümünü kullanır (nesneyle temasa geçer) ve bir süre sonra oyun alanından çıkar. Daha sonra teker teker oyuncular o nesnenin diğer kısımlarıyla temasa geçerler. Öyle ki nesnenin bütün olarak uzamda ortaya çıkması sağlanır. En azından bu sağlanana kadar oyun sürdürülür. Örneklemek gerekirse; bir oyuncu oturur ve direksiyon kullanmaya başlar. İkinci öğrenci ön camı siler. Üçüncüsü arabanın kapısını açar ve bu böylece devam eder.

Notlar: Bu oyun “Bir Bütünün Parçası” ya da “Nesne” oyunu gibidir. Fakat bu egzersizde oyuncular bedenleriyle bütünün parçası olmazlar; tersine, oyun alanında büyükçe bir uzam nesnesinin kısımlarını kullanırlar. Oyuncular nesnenin parçalarını

aletlerle kurmazlar; o kısmı **kullanarak** kurarlar. Sözgelimi, otomobilin ön camı onu silerek eklenir.

Yönergeler:

- Senin gördüğünü biz de görelim!
- O parçaya (bölüme) uzam içindeki yerini ver.
- O büyük uzam nesnesinden ayrılma!
- Siz öteki oyuncular, bütünü diğer oyuncuların bıraktıkları bölümler yoluyla görünüz! Ve en önemlisi de kendi bölümünüzü planlamaktan kaçınınız! Sizden önceki oyuncuların bıraktıklarını kullanın ve sizin bölümünüzün ortaya çıkmasına izin verin. Bırakın ortaya çıksın!

Değerlendirme:

Nesnenin tamamı neydi?

Eklenen bölümler uzamda mıydı?

Birinci oyuncunun aklındaki nesne neydi?

Küçük Nesnelerle Başa Çıkmak

Amaç: Uzam nesnesinin getirdiği problemlerle başa çıkmak.

Odak: Çalışmanın odağı, nesnelerin yarattığı güçlükleri yenme üzerinedir!

Tarif: Tek tek oyuncular bir küçük uzam nesnesinin yarattığı bazı problemlerle uğraşır. Örneğin ağız sıkıca kapatılmış bir kavanozu açmak; takılmış bir fermuarı düzeltmek; yapışmış bir çekmeceyi çekmek; dar bir çizmeyi çıkartmak.

Not: Katılımcı, güçlüğü yenme de akıl gücünü kullanmamalı; nesneyi gerçekleştirerek zorluğu hissetmeli!

Yönergeler:

- Nesneyi gerçek kıl!
- Zorluğu seyirciye hissettir! Zorluğu yaşa!

Değerlendirme (Seyirciler için):

Nesne neydi?

Nesne Oyuncuları Hareket Ettiriyor

Amaç: Uzam nesnelere hareket, hatta hayat vermek!

Odak: Oyuncuları hareket ettiren nesnedir odak noktası!

Tarif: Oyuncular kendi aralarında bir nesne kararlaştırırlar. Örneğin bu bir yelkenli olabilir, ya da bir uçurtma olabilir. Hatta seçilen öge bir canlı dahi olabilir; fil, kedi, köpek...vs. Nesnenin kimliği ve niteliği (doğası), oyuncunun nesneyle giriştiği alışveriş yolu ile seyirciye iletilir.

Notlar: Eğer odak tümüyle hareket eden nesne üzerinde tutulursa oyuncular aralarındaki nesneyi duyumsamaya başlayacaklardır.

Yönergeler:

- Nesneyi duyumsa!
- Bırak nesne seni devindirsın!
- Nesnenin kaybolmasına izin verme!
- Bırak bedeninin tümü o nesnenin yaşamını göstere!
- Nesnenin seni hareket ettirdiğini duyumsa.

Değerlendirme (Seyircilere):

Oyuncular nesnenin kendilerini hareket ettirmesine izin verdiler mi?

Hareketi başlatabildiler mi?

Dilsiz Crambo

Odak: Bir kelimeyi dramatize etmek.

Tarif: Grup iki kısma ayrılır. Bölüklerin biri dışarı çıkarken içerde kalan dramatize edilecek kelimeyi seçer. Bu seçilen kelimeyi kafiye yapan bir başka kelimeyi dışarıda bekleyen bölüğe söylerler. Bu kelimeyi alan dışarıdaki grup aralarında doğru kelimeyi tahmin etmeye çalışır ve o kelimeyi prova ederler. Ve sonra içeriye gelip kelimeyi veren gruba dramatizasyonlarını sunarlar. Tahminleri doğru çıkmışsa alkış alırlar ve yer değiştirirler. Doğru bulamamışlarsa tekrar dışarı çıkıp aralarında konuşur ve başka bir kelimeyi canlandırmak üzere tekrar içeri girerler.

Nesne Çizme Oyunu

Amaç: Bir nesneyi çabucak çizerek anlamak.

Odak: İmgeler yoluyla anlaşılabilmek.

Tarif: Kolay fakat belirli karakteristikleri olan nesnelerden bir liste hazırlanır (tren, kedi, inek, noel ağacı vb.). İkişerli eş olunur. Her takım lidere eşit uzaklıkta bulunmaktadır. Her takım lidere bir oyuncusunu yollar. Lider bu oyunculara aynı anda aynı kelimeyi gösterir (Okuyamayan öğrencilerle bu oyun yapılıyorsa, kelimelerin kulaklarına fısıldanması kafidir. Daha ileriki yaşlar için de sevinç, üzüntü, zafer, cömertlik, enerji gibi soyut kelimeler kullanılabilir). Oyuncular eşlerine koşarak ellerindeki kağıda nesneyi çizerler. Hangi takım önceden bu nesneyi tamamlarsa birinci olur.

Notlar: Bu oyunda çizim sanatçılığı ya da marifeti gözetilmemektedir. Önemli olan, görsel bir anlayışı desteklemektir. Çizimlerde kullanılacak malzeme seçimi serbesttir ve oyunda birincilikten çok oyunun heyecanı önemlidir. her yaş grubu bu

oyunu sever. Zaman zaman öğrencilere listelerini kendilerinin yapmalarına ve oyunu yönetmelerine fırsat verilmelidir.

Yönergeler:

- Anlamaya çalış, bu bir tahmin oyunu değildir.
- Anlatmaya çalış, çizmeyi sürdür

Bir Sporü Görmek: Hatırlamak imgelem

Amaç: Geçmiş bir yaşantıyı ince detaylarına kadar hatırlayabilmek.

Odak: Geçmiş bir yaşantının seslerini, renklerini, hareketlerini, karakterlerini vs, hatırlayabilmek.

Tarif: Herkes sessizce oturur ve bir spor aktivitesinde bulundukları geçmiş bir zamanı hatırlamaya koyulur.

Notlar: “Görme” Üzerine Ev Ödevi: Oyuncuların her gün birkaç dakikalarını, çevrelerini saran renklere, seslere, kişilere ve olaylara odaklanarak gözlem yapmaları ve odaklanmaları istenebilir. Bu oyun “Nerede” oyunları için iyi bir başlangıç teşkil edebilir.

Yönergeler:

- Renkler üzerinde odaklan!
- Sesleri dinle!
- Kokular üzerinde dur!
- Hareketi gör!
- Şimdi hepsini bir araya getir!
- Çevrede ne varsa onlara odaklan!
- Kendine odaklan!

Değerlendirme:

Geçmiş, şimdide canlandı mı?

Olay Yerinde (Çeşitli Malzemelerden Bir Oyun Geliştirme)

Her oyuncu kağıt parçacıklarına “Kim”, “Neresi”, “Ne”, “Zaman” vb. bilgileri yazar. Bu kağıt parçaları torbalara ayrı ayrı konur. Her oyuncu torbalardan birer tanesini seçer. Daha sonra dört- beş kişilik gruplar bir araya gelerek ellerindeki pusulalardan yola çıkarak bir sahneyi doğaçlarlar.

Yorumlama

Çok basit ve az kelimeli şiirler seçilerek pantomimli sahnelerle oynanabilir. Önce şiir okunur. Sonra da, şiirler pantomimle sahnelenir.

Gözlem Oyunları:

Gözlem oyunları, oyuncuların/katılımcıların kendilerini, oyuncu partnerlerini, çevreyi, nesneleri vs gözlemlene yetilerini geliştirmeyi amaçlar. İyi bir oyuncu ‘bakmak’ yerine ‘görebilmelidir’. Bu da dikkati ve konsantrasyonu gerektirir. İnsanın en basit taklit güdüsü gözleme dayalıdır. Çocuklar kendi oyunlarında, örneğin evcilik veya doktorculuk gibi oyunlarda kendi büyüklerini, annelerini babalarını taklit ederler. Bu taklit öncesinde çocuk, annesini, babasını vs. dikkatle gözler. Onların hareketlerini, konuşmalarını, jestlerini, davranışlarını gözlem yapmak suretiyle taklit eder. Oyunculuk sanatında da –basit bir örnek vermek gerekirse- eğer bir oyuncu bir dilenciye canlandırıcaksa, dilencileri gözler; onların tipik, genel davranış şekillerini inceler. Bu noktada, kaba taklit ögesi tabi ki dışarıdadır. Oyuncu gözlem yoluyla karakterini oluşturma sürecinde veri toplar. Elbette, bu gözlemin çok genel ve kaba olmaması gerekir. İnce detayların yakalanması, oluşturulacak karakterin de ince ve detaylı olmasını sağlayabilir. Bu da gözlem yapan oyuncunun gözlem yeteneğinin gelişmiş olmasını gerektirir. Gözlem çalışmaları aynı zamanda oyuncuların dikkat ve konsantrasyonlarını geliştirmeyi ve algılarının açık olmasını da sağlar.

Tek Sıra

Amaç: Oyuncuları sahne aksiyonuna dikkat etmeleri yönünde teşvik etmek.

Odak: Gözlem yapma ve hatırlama.

Tarif: Beş ya da daha fazla oyuncu odadan çıkar ve tek sıra olarak dizilmiş halde geri gelir. Koşarak seyircinin önünden geçip sahneye çıkarlar. Seyirci olan grup,

dikkatle gözlemektedir. Dışarı çıkanlar, dizildikleri sırayı bozmuş olarak geri dönmüşlerdir. Seyirciler de bu oyuncuları yeniden geliş düzenine sokmaya çalışır. Bu bir grup çalışmasıdır.

Üç Değişiklik

Amaç: Oyuncuların gözlem gücünü geliştirmek.

Odak: Değişikliklerin nerede yapıldığını fark edebilme.

Tarif: İkişerli eş olunur. Eşler, birbirlerini iyice gözlemledikten sonra, birbirlerine arkalarını dönerler ve kendilerinde (giysisinde, saçında, kişisel görünümünde) üç değişiklik yaparlar. Tekrar birbirlerine döndüklerinde, eşler yapılan değişiklikleri bulmaya çalışır.

Gözlem Oyunu

Amaç: Hafızayı güçlendirmek.

Odak: Bir dizi nesneyi bütünüyle gözlemlemek.

Tarif: Grup çember şeklinde oturmaktadır. Ortalarına tepsi üzerine konmuş bir düzine kadar gerçek nesneler getirilir. On saniye sonra tepsinin üzeri örtülür ve oyunculara birer kağıt parçası dağıtılır ve hatırladıkları kadar nesnenin adını yazmaları istenir.

California'ya Gittiğim Zaman

Amaç: Hafıza ve gözlem kabiliyetini geliştirmek.

Odak: Hatırlama üzerinedir.

Tarif - Birinci Bölüm: Birinci oyuncu, “Ben California’ya giderken bir bavul alacağım.” diyerek oyunu başlatır; ikincisi aynı cümleyi tekrarlayıp, bir başka şey ilave eder; örneğin, “Bir de şapka bavulu alacağım”. Her oyuncu sırayla kendinden önceki öğrencilerin söylediklerini tekrarlayıp, uygun yeni bir cümle ekler. Kendinden önceki söylenen cümlelerden birini unutan veya eklenecek yeni bir şey üretemeyen kişi oyun dışı kalır.

Tarif - İkinci Bölüm: Oyunun ikinci bölümü, “Gemim limana girdiği zaman” ile başlayan bir akışı içerir. Fakat bu kez söz gelimi “Ayakkabımı giyeceğim.” demek yerine bu, konuşmadan yalnızca aksiyonla – göstererek anlatılır. Daha sonraki oyuncu yine, kendinden önceki aksiyonu gösterip, sonra kendi aksiyonunu ilave edecektir.

Notlar: Bu oyunlarda oyuncular genellikle, son oyuncunun ekleyeceği nesneler üzerine yoğunlaştıkları için baştan beri söylenenleri unuturlar. Fakat, söylemekten çok aksiyonla gösterildiğinde oyuncuların, daha önceki eylemleri unutmadıkları görülmektedir.

Yönergeler:

- Nesnelere uzamdaki yerlerini ver.
- Nesneleri kafanda değil, uzamda tasarla.
- Nesneleri görmeye çalış.
- Eklenen nesneleri gör. (Nesneler, eklenirlerken bunu gör.)

Hareketi Kim Başlattı?

Amaç: Başkalarına eleştirel gözlerle bakabilmek.

Odak: Oyun halkasının ortasında yer alan ebe – oyuncunun hareketi başlatan lideri bulabilmesi.

Tarif: Oyuncular çember oluşturur. Gönüllü olan ebe dışarıya çıkar. Diğerleri de kendi aralarında hareketi başlatacak olan lideri seçer. Dışarıdaki oyuncu çağırılır; bu oyuncu çemberin ortasında durarak hareketi başlatan lideri bulmaya çalışır. Lider, diğer oyuncuları elleri hareket ettirerek ayakları yere vurarak başlarını sallayarak ve bunun gibi çeşitli hareketler vererek yönetir. Lider, hareketi istediği zaman, hatta ortadaki oyuncu doğruca kendisine baktığında bile değiştirebilir. Lider keşfedilirse diğer iki oyuncu onların yerini almak üzere seçilir ve oyun devam eder.

Yönergeler:

- Lider; fırsat bulunca hareketini değiştir.
- Diğer oyuncular yapılan değişiklikleri lideri ele vermeden gözlemleyiniz.

Ayna

Amaç: Oyuncuların, diğer oyuncuları (eşlerini) tüm olarak görüp yansıtması! Yalnız bu ötekini taklit etmek değil!

Odak: Harekete ilk başlayanın hareketlerini tam bir ayna imgesi gibi yansıtmak.

Tarif: A ve B olarak ikiyeşerli eş olunur. Çalışmaya eş zamanlı olarak başlanır! A'lar aynaya bakan kişi, B'ler ise A'ların aynadaki yansımasıdır. Konsantrasyon gerektiren bu çalışmada önemli olan, tüm hareketleri görüp yansıtabilmektir (tıpkı ayna gibi). Daha sonra eşler rol değiştirirler.

Notlar: Burada önemli olan hareketleri önceden sezmek değil, yansımanın hakiki olmasına gayret etmektir.

Yönergeler:

- A'lar harekete başlayın! B'ler hareketi yansıtın! Aynı anda!
- Büyük, anlaşılır ve tüm vücutla yapılan hareketler olsun.
- Yalnızca gördüğünü yansıt.
- Aynanın aranızda olduğunu unutma!
- Baştan ayağa kadar her şeyi yansıt!
- Şimdi rolleri değiştirin ve B'ler hareketi başlatın! A'lar hareketi yansıtın!
- Hareketler arasında boşluk olmasın! Hareket ve yansıma aynı anda olsun!

Ayna Hangisi ?

Amaç: Ayna olan kişiyi tahmin etmek (seyirciler için).

Odak: Seyirciden aynanın hangi oyuncu olduğunu gizlemek.

Tarif: Üçer kişilik gruplar oluşturulur: İki oyuncu, bir seyirci. “Başla” komutundan önce iki oyuncu aralarında kimin “ayna” kimin “yansıma” olduğuna karar verir. Bu oyun da tıpkı “Ayna” oyunu gibi oynanır. Buradaki tek fark, öğretmen “değiş” komutu vermez! İki oyuncu aynı anda harekete başlar: Biri ayna, biri aynadaki yansımadır ve amaçları seyircilik yapan arkadaşlarından hangisinin ayna olduğunu gizlemektir. İki oyuncu hareketlerine devam ederken öğretmen oyunculardan birinin adını söyler. Eğer seyirciler o kişinin “ayna” olduğuna inanıyorsa ellerini kaldırarak oylamaya katılırlar. Daha sonra öğretmen diğerinin adını söyler:

Seyirciler eğer o oyuncunun “ayna” olduğuna inanıyorsa yine ellerini kaldırarak oy verirler. Oylama sırasında iki oyuncu da hareketine devam eder! Oyun, seyircinin “ayna”nın kim olduğunu tahmin etmesine kadar sürer.

Nerede? Kim? Ne?

“Nerede”, “Kim”, “Ne” oyunları, oyuncuların karakter çalışmalarında, karakterlerini analiz etmelerinde, rol çalışırken kendilerine sormaları gereken sorular için (örneğin; söz konusu oyun kişisi nerede yaşar, bu oyun kişisi kimdir, ne yapar gibi) yardımcı bir unsur olarak alıştırma ya da bir ön çalışma mahiyetinde kullanılabilir.

Nerede Oyunları:

“Nerede” oyunlarına başlamadan önce öğrencilerle bir tartışma başlatmak, onları oyun kurmak için motive edecektir.

Bir büro ile küçük bir çalışma odası arasındaki fark nedir? Bir park ile bir bahçe arasındaki fark nedir? Nerede olduğunuzu nasıl bilirsiniz? Her zaman nerede olduğunuzu bilir misiniz? Hiç bilmediğiniz zamanlar olmadı mı? Tanıdık bir yerde olduğunuzu nasıl anlarsınız? Mutfakta olduğunuzu nasıl bilirsiniz? Evin odalarının düzeni değiştirilse, bunu nasıl anlarsınız?

Nerede olduğumuzu bizi çevreleyen fiziksel nesnelerden anlarız.

Kim Oyunları:

“Kim” oyunları için de bir dizi soru ile bir tartışma başlatılır! Bir yabancıyı ağabeyinizden nasıl ayırt edersiniz? Amcanızı köşedeki bakkaldan nasıl tanırırsınız? İki insan karşılaştığında bunların arkadaş mı yoksa yabancı mı olduklarını nasıl anlarsınız? Arkadaşlar konuşmayı kesmezler, oysa yeni karşılaşılan insanlar daha dikkatli ve naziktirler.

Ne Oyunları:

“Ne” oyunları için de aynı tartışmalara girilir: Mutfağa niçin gidersiniz? (Sandviç yapmak için, bir bardak su almak için, bulaşıkları yıkamak için...vs.). Yatak odasına niçin gidersiniz? (Uyumak için, kıyafet değiştirmek için....vs.). Oturma odasına niçin gidersiniz? (Okumak için, televizyon seyretmek için vs.).

Sorular ilerledikçe öğrenciler bizlerin daima bir yerde olmamız için bir şeye ihtiyacımız olduğunu ve bir şey yapmak için orada olduğumuzu anlayacaklardır. Bir şey yapmak için de oradaki bazı şeyleri ellemek, almak, kullanmak ihtiyacındayızdır!

“Nerede” Oyunları:

Köpek ve Kemik

Amaç: Tüm katılımcıları aynı çalışma uzamında toplamak.

Odak: Odak noktası sessiz kalabilmek ve işitebilmek.

Tarif: “Köpek” olarak seçilen kişi haricindeki herkes çember oluştururlar ve otururlar. “Köpek”, çemberin merkezinde ya oturmuş, ya da uzanmış olacaktır; gözleri kapalıdır ve kolunun ulaşabileceği mesafede kemiği bulunmaktadır. Lider, çemberi oluşturanlardan birine işaret ederek kemiği çalmasını ister. “Hırsız”, “Köpek”in haberi olmadan kemiği çalabilirse artık o “köpek” olacaktır. Eğer köpek, hırsızın geldiğini keşfederse, hırsız yerine döner ve bir başka hırsız seçilir.

Bir diğer versiyonda ise, “Hırsız” kemiği çalıp yerine döndüğünde, kemiği arkasına saklayarak oturur. “Köpek”e gözlerini açması ve hırsızın kim olduğunu

tahmin etmesi söylenir. Eğer köpek, hırsız keşfederse köpek olarak kalacak ve oyuna devam edecektir. Eğer keşfedemezse, hırsız, “Köpek” olur.

Notlar:

Kemiği çalan oyuncu köpek olmak istemezse, onun yerine başkası seçilir. Zamanla utangaç olan oyuncu “köpek” olmak için diğer oyunculara katılacaktır.

Bu oyun, tam bir katılım sağlar. Vücudun tümünü çalıştırır ve çalışmada büyük heyecan yaratır.

Havalimanı

Amaç: “Nerede”yi yaratmada oyuncuları işbirliğine teşvik etmek..

Tarif: Tebeşirle yere 1.5 x 4 metrelik bir dikdörtgen çizilir. Dikdörtgenin içine çeşitli büyüklükte kitaplar, konserve kutuları , ayakkabı vs. yerleştirilir. Oyuncular ikiye bölünür: birisi “pilot”, diğeri de “kontrol kulesi” olacaktır. Pilotun gözleri kapalıdır. Kötü hava koşulları nedeniyle kontrol kulesi onu sağ salım yere indirecektir. Dikdörtgenin kenarında duran pilot, kontrol kulesinin yardımıyla, meydandaki eşyalara çarpmadan dikdörtgeni kat edecektir. Kontrol kulesinin vereceği talimatlar şu şekilde örneklenebilir: “Sol ayağını yavaşça öne kaydır.Dur! Sağa iki küçük adım at ve dur. Sol ayağını yukarı kaldır! Daha yükseğe kaldır. Şimdi biraz öne; şimdi ayağını yere bas vb.” Pilot engellere çarpınca oyun sona erer veya pilot başarıyla öteki uca varırsa kontrol kulesiyle rol değiştirir ve oyuna devam eder.

Aksesuarlarla “Nerede” Oyunu

Amaç: Bir yerde işi olan insanlarla, o yerin nasıl tanımlandığını ve o insanların ne yapıyor olduklarını göstermek.

Odak: “Nerede”yi göstermek

Tarif: Katılımcılar iki gruba ayrılır: Gruplardan biri seyirci, diğeri oyuncu grubudur. Oyuncu grubundan bir kişi sahneye çıkar ve nesnelerin fiziksel kullanımı yoluyla “Nerede” olduğunu gösterir. Örneğin; bu kişi kitap raflarını anlatmaya çalışabilir. Bu ilk oyuncu “Kim”dir ve “Nerede” bulunduğu tahmin edilecek kişidir. Yani “Nerede” ile nasıl bir iletişim içinde olduğunu göstermeye çalışacaktır. “Nerede” ile ilişkisini geliştirirken diğeri oyuncu (daha sonra bir üçüncü oyuncu) sahneye gelir ve ilk oyuncunun yaptığı işle veya direkt o kişiyle ilişki kurar. Burada “Nerede”, “Kim(ler)” ve “Ne yapıyor”ların gösterilmesi beklenir.

Yönergeler:

- Odağı “Nerede”de topla!
- Sahnedeki arkadaşlarıyla ilişki kur!
- Nesnelerle ilgiyi sürdür!

“Nerede”lerin Değiş-Tokuşu

Amaç: Önceden tasarlamadan bir durumu doğaçlamak.

Odak: Hiç düşünmeden direkt “Nerede”, “Kim” ve “Ne” ile iletişimde bulunmak.

Tarif: Kızlı erkekli dörder kişilik gruplar oluşturulur. Her grup aralarında “Nerede”, “Kim”, “Ne” ve “Ne zaman” öğelerinin bulunduğu bir sahne planı çizerler. Lider tüm planları toplar ve karışık olarak gruplara yeniden dağıtır ve bu planlar öğrenciler tarafından sahnede canlandırılır.

Yönergeler:

- Oynarken sahne planından dışarı çıkmayın!
- “Nerede” ile bağlantı kurun!
- Olayı anlatmayın; birbirinizle etkinlik yoluyla ilişki kurun!

Değerlendirme (Seyirciler için):

Oyuncular sahne planına sadık kaldılar mı?

Sahne planı açıkça anlaşılıyor muydu?

Oyuncular anlattılar mı yoksa gösterdiler mi?

Değerlendirme (Oyuncular için):

Oyuncular; seyircilerin görüşlerine katılıyor musunuz?

Verilen plan size hareket imkanı sağladı mı yoksa kendi planınıza mı dönmek istersiniz?

“Nerede”yi Yeniden Kur: Bir Çevre Yaratmak

Amaç: Uzam objelerini kullanarak görünmeyen bir yeri görünür yapmak.

Odak: Odak noktası, seçilmiş bir çevre üzerindedir ve tüm nesneler bu çevre içinde olmalıdır. Odak; “nerede” üzerindedir.

Tarif: Onar kişilik gruplar oluşturulur. Her grup bir çevre (“Nerede”) üzerinde anlaşır. Birinci oyuncu oyun alanına gelir ve orada, seçilmiş olan “Nerede” içerisinde bir nesne bulur ve oyun alanından çıkar. Takımın her oyuncusu sırayla oyun alanına gelir ve orada bulunan bütün uzam nesneleriyle ya temasa geçer ve onu kullanır, ya da yeni bir nesne ekler. Fakat burada önemli olan şey, nesnenin “Nerede” ile ilişkili olmasıdır. Örneğin; birinci oyun bir lavabo bulur ve ikinci

oyuncu ellerini yıkar ve havluyla ellerini kurular ve havluyu askıya asar. Bir diğer oyuncu kapıyı açar ve başka bir şey bulur ve bu böylece devam eder.

Notlar: “Nerede” için seçilen çevre tren istasyonu olabilir, süper market olabilir, havalimanı olabilir, hastane ya da plaj vb. her yer olabilir

Yönergeler:

- “Nerede” üzerinde odaklanın!
- Nesneyi sahne uzamında bulun!
- Kendinizden önceki oyuncunun bulduğu nesnenin belirmesine, görünmesine fırsat verin. Bir önceki oyuncu tarafından bulunan nesneleri kullanın, onlara dokununuz.

Değerlendirme (Seyirciler için):

Nesneler uzamda göründü mü yoksa, onlar oyuncuların kafasında mıydı?

Saat Kaç?

Amaç: Çevre ve sahne (dekor) tasarlamak, yaratmak.

Odak: Odak noktası zaman kavramı üzerindedir.

Tarif: İki büyük grup oluşturulur. Her grup öğretmen tarafından belirtilen “zaman”a odaklanarak bireysel çalışacaktır. Oyuncular, odaklandıkları şey onları hareket ettirmedikçe (zorlamadıkça) zamanı göstermek için etkinliğe girişmemelidir.

Notlar:

Bu egzersiz sırasında oyuncular birbiriyle etkileşime girmeyeceklerdir. Her oyuncu, zamanı farklı bir biçimde hissedecektir. Söz gelimi, gece saat 2, birçok insan için uyku vaktidir; fakat gruptaki yarasa tamamen uyanıktır.

Oyuncular mümkün olduđunca “Zaman”a, “Neresi” – “Kim” – “Ne”yi sokmaladırlar.

Öğrencilerle zaman üzerine tartışmalar yapabilirsiniz. Bu tartışma bağlamında şöyle sorular yöneltilebilir: Saatinizi kaybederseniz zamanı nasıl anlarsınız? İnsanlar zamanı genellikle nasıl belirtirler? Bir ressam, resminde günün saatini nasıl gösterir? vb.

Yönergeler:

- Zamanı bacaklarında duyumsa, bel kemiğinde, ayaklarında duyumsa!
- Acele etme!

Değerlendirme:

Zamana vücudun bir tepkisi var mıdır?

Bir etkinlik ya da nesneler olmaksızın zamanla iletişim kurma olasılığı var mıdır?

Herkes zamanı kendi tarzında mı duyumsar; farklar nelerdir?

Günün saatleri kültürel bir model midir: Yalnızca uyku zamanı, iş zamanı, yemek zamanı mı vardır?

Geniş Bir Çevrenin Keşfedilmesi

Amaç: Bulunduğunuz küçük bir yerin çevresini keşfetmek.

Odak: Daha geniş ve sizi içine alan çevreyle bağlantı kurmak.

Tarif: İkişerli üçerli gruplar oluşturulur ve bu gruplar kendi aralarında orman, dağ başı, göl gibi büyük bir çevre üzerinde anlaşılır. Daha sonra “Kim” ve “Ne” üzerinde de anlaşarak uzamdaki bu geniş çevreyi keşfetmeye koyulurlar.

Notlar: Bazı öğrenciler sınıf, oda veya büro dışındaki yerleri düşünmekte (ayrıntıları hatırlamakta) zorluk çekebilirler. Lider oyuncular bu bağlamda katılımcılar yönlendirebilmeli (manüpüle edebilmeli).

Yönergeler:

- Çevrenizde neler var? Sizi saran o geniş çevreyle iletişim kurun!
- Ötenizde uzanan o geniş çevreyi hissedin, görün!
- Tüm uzamı bu odaya doldurun ve oda kilometrelerce genişlesin!

Değerlendirme (Seyirciler için):

Oyuncuları saran çevre neydi, nasıldı?

Bu çevreyi sizlere gösterebildiler mi?

Kapalı mekanların dışında hava daha farklıdır. Şehrin dışına çıktığınızda nasıl hissediyorsunuz (özgür, vs.)?

Bir bilim adamı (bilgin), bir ormanda ya da çölde neler yapabilir?

Neresi? (Elleri Kullanmadan)

Amaç: Kısıtlanmış hareketlerle bir çevreyi tanımlamak, belirlemek.

Odak: Ellerini kullanmadan nesnelere temas ederek “Neresi”ni göstermek!

Tarif: Tek bir oyuncu “Neresi”ni, “Kim”i ve “Ne”yi seçer. Herhangi bir sebeple elleri kullanmak yasak! Fakat çevre içerisinde “Neresi”ni göstermek için nesnelerle temas içinde olunacak! Örneğin; tırnaklarınız ojeli ve siz dolabınızı dirseklerinizi kullanarak, kollarınızı ve omzunuzu kullanarak açıyorsunuz.

Notlar: Problemlerle bütünleşemeyenler elleri üzerinde odaklaşacaklardır. Oysa “Neresi”ni göstermek için nesneleri kullanmak bu çalışmanın odak noktasıdır! Oyuncuların, problemin çözümü üzerinde odaklandıklarından emin olunmalıdır!

Yönergeler:

- Nerede olduğunu bil!
- Tüm çevreyle temasını koru!
- Eller yok!

Değerlendirme:

Nesnelerle temasa geçmek için hangi ilginç yollar bulundu?

“Neresi” canlandı mı?

“Neresi”ni Nesneler Olmaksızın Göstermek

Amaç: Çevreyi gösteren, belirten değişik yollar keşfetmek.

Odak: “Neresi”ni göstermek.

Tarif: İki – üç grup oluşturulur. Grup üyeleri “Neresi”, “Kim” ve “Ne” üzerinde anlaşırlar.

Notlar: Öğrencilere “Neresi”nin şu yollarla gösterilebilir olduğu belirtilebilir: Bir şeye bakmakla (görmekle); bir şeyi işitmekle; bir ilişki ile (sizin “Kim” olduğunuz ile); bir etkinlik yaparak vs. Tüm bunlara dikkat edilerek, nesneler olmaksızın, sadece “Neresi”ne odaklanmakla sahne uzamı hissedilebilir. Dahası, karakter ilişkileri bu egzersizle yoğun bir şekilde gelişir!

Yönergeler:

- Nerede olduğunu gör! Hep birlikte onun içinde bulunuyorsunuz!
- Tüm algılarınızı açın! Bırakın duyularınız sizi olaya (sahneye) götürsün!

Değerlendirme:

Oyuncular tüm bunları anlattılar mı, yoksa yaşayıp gösterdiler mi?

Engellerle “Neresi”

Amaç: Engeller olduğu halde (bu egzersizde engel, bir diğer oyuncudur), bir uzamı belirlemek!

Odak: Birbirini “Nerede”ki nesnelerle temas etmekten alıkoymak.

Tarif: İkişerli eş olunur ve “Neresi”, “Kim” ve “Ne” üzerinde anlaşılır. Eşler, sırası ile birbirlerinin, “Nerede”ki nesnelerle temas etmesini engelleyeceklerdir!

Notlar: Bu egzersizde aşırı bir diyaloga gerek yoktur. Fiziksel çatışma öğelerini içerdiğinden, olgun ve sorumlu öğrencilerle çalışılmalıdır.

Yönergeler:

- Eşini engelle!
- Engellenen eşler; her şeye dokunun!
- Engelleyen eşler; arkadaşının hamlesini engelleyecek bir şeyler yap!
- Söyleşiden kaçın!

“Neresi”: Yardım Et / Engelle

Amaç: Bir başka oyuncunun yardımıyla ve ona rağmen bir uzamı tanımlayabilmek.

Odak: Odak noktası, “Neresi” içinde başka oyuncuların nesnelerle temas etmesine yardım etmede ve daha sonra da engellemededir.

Tarif: İki oyuncu “Neresi”, “Kim” ve “Ne” üzerinde anlaşılır. Oyuncular “Neresi” içindeki her nesneyle ilişkiyi ve etkinliği koruyarak temas eder. Lider “Yardım” dediğinde, oyuncular nesnelere temas ederken birbirlerine yardımcı olur; lider “Engelle” dediğinde ise birbirlerine engel olarak temas kurulmasını engellerler. Yardım etmek de, engellemek de seçilen sahneye uygun olmalıdır.

Notlar: Oyuncular arasında gerginliğe gerek yoktur! Egzersiz, herkes yardımı ve engeli tamamlayınca sona erer.

Yönergeler:

- Birbirinize nesnelerle ilişki kurmada yardım edin!
- Şimdi, birbirinizin nesnelerle temasını engelleyin!
- Problem üzerinde çalışın.
- Yardım et!
- Engelle!
- Yardım et!
- Engelle!
- Temaslarınız anlamlı olsun!
- Engellerle bütünleşin!
- Engeli koymanızın bir anlamı, sebebi olsun!
- Diyalogdan kaçının!

Değerlendirme:

Oyuncular nesnelerle temas ederken kim ve ne olduklarını bilerek hareket ettiler mi?

“Neresi” ne zaman ortaya çıktı?

Özellik Kazandırılmış “Neresi”

Amaç: Görünmeyen tasarımı (dekoru, çevreyi) görünür kılmak.

Odak: Fiziksel nesnelerin kullanımı yoluyla “Neresi”ni gösterebilmek.

Tarif: İki veya daha fazla kişiden gruplar oluşturulur. Her gruba aynı “Neresi” (mekan) verilir; bir otel odası, bir ofis, bir dersane vs. Her grup kendine göre bu

mekanı donatır. Örneğin; Paris’te bir otel odası, Afrika’da (ormanda) bir okul – sınıf, bir hastanedeki ofis vb. Daha sonra “Kim” ve “Ne” belirlenir ve egzersize geçilir.

Notlar: Katılımcılara, kendilerine verilen mekanı olağanüstü seçimlerle donatmaları belirtilmelidir. Sözelimi bir uzay uydusundaki bir ofis...

Yönergeler:

- Mekanı göster! Anlatma!
- Mekanı keşfet ve onu güçlendir!
- Spesifik nesneleri güçlendir!
- Birbirinize yardımcı olun!

Değerlendirme:

Oyuncular kendi mekanlarını canlandırabilecek farklı nesneler seçebildiler mi?

Yoksa bize konuşmalarla mı o mekanı anlattılar?

Yakın Çevre ile İç İçe Olma

Amaç: Söyleşiyi bir çevre tasarımıyla tamamlamak.

Odak: Yakın çevre içindeki uzam nesneleriyle tekrar tekrar temas kurarak, konuşma esnasında “Neresi”ni (mekanı) göstermek!

Tarif: İkişerli üçerli gruplar oluşturulur. Gruplar kendi aralarında mekanı ve o mekan içerisinde kim olduklarını ve ne olduklarını kararlaştırırlar. Örneğin bir falcı; bir garson ve aşçı vb.

Notlar: Oyuncular yemek yemek gibi bir etkinliğin tamamını oynamaktansa, odağı akılda tutarak **söyleşi** ile meşgul olmalıdır! Hem söyleşmek, hem de etkinliği

sürdürmek aynı anda yapılırsa sahnenin olağanüstü yaşamı ve ayrıntısı ortaya çıkacaktır!

Yönergeler:

- Çevrende bulduğun nesneler üzerine odaklan!
- İçinde bulunduğun çevrenin yardımıyla “kim” olduğunu göster.
- Nesnelerin belirmesine, ortaya çıkmasına yardım et!

Değerlendirme:

Nesnelerle alışverişe girildiğinde diyalog durdu mu?

Oyuncular “kim”di?

“Kim” Oyunları:

Ben Kimim?

Amaç: Anlatarak değil, göstererek bir karakter yaratmak.

Odak: “Kim” ortaya çıkıncaya kadar içinde bulunulan etkinlikle ilişkiyi kesmemek.

Tarif: Bir gönüllü oyuncu oyun alanının dışına çıkar. Diğerleri aralarında “Kim” üzerinde anlaşır (bir aşçı, bir öğretmen...vs.). Oyuncular “Kim”in ortaya çıkmasına yardımcı olabilecek nesneleri de belirledikten sonra, gönüllü olan oyuncu oyun alanına gelir. Diğer oyuncular seçilmiş olan nesnelerin kullanımıyla ve gönüllü olan kişiyle kurulan ilişkilerle, gönüllü olan kişiye kim olduğunu anlatmaya çalışır. Gönüllü olan kişi kim olduğunu anlayana kadar oyun devam eder.

Notlar:

Ünlü (tanınmış) kişileri seçmekten kaçınılmalıdır! Öte yandan bu oyunun en zor kısmı kimliğini bilmeyen oyuncunun tahminde bulunmasını önlemek ve

oyuncuların ip uçlarını vermesinden kaçınmaktır. Eğer oyuncu çevresinde olup biten etkinliğin içinde kendini var edebilirse (etkinliğe açık olursa) “Kim” ortaya çıkacaktır. Egzersiz, “Kim”i oynayan oyuncunun kim olduğunu söz veya hareketlerle göstermesiyle son bulur!

Yönergeler:

- Kim olduğunu tahmin etmeye çalışma! Anlayıncaya kadar bekle!
- Olup bitmekte olan etkinliğin bir parçası ol!
- Hiç soru sorma! Kim olduğun aydınlanacaktır!
- Öteki oyuncular; ipucu vermeyiniz! Sadece gösterin! Söylemeyin!
- Odaktan uzaklaşmayın! Konu dağılmasın!
- Acele yok! Bekle!

Değerlendirme:

Oyuncu kim olduğunu anlamaya mı çalıştı? Yoksa ne olup bittiğini anlayıncaya kadar bekledi mi?

Yaşım Kaç?

Amaç: Karakter yaratmada ilk önemli yönelişin (yaşın) bilincine varmak.

Odak: Seçilmiş olan yaşı gösterebilmek.

Tarif: Bir çevre tasarlanır. Bu çevre içerisinde her oyuncu kendi seçtiği yaş üzerinde odaklanacaktır. (Örneğin; bir otobüste yer alan yolcular). Bu egzersiz esnasına oyuncular birbirleriyle ilişki içinde olmaktan kaçınmalıdır!

Notlar: Bu oyun gençlerin, yaşlıları (yaşlıların problemlerini ve ihtiyaçlarını) anlamalarına yardımcı olacaktır.

Yönergeler:

- Yaşını hisset!
- Yaşını tüm bedeninde duyumsa!

Değerlendirme:

Oyuncu kaç yaşındaydı?

Oyuncular; seyircilerin görüşüne katılıyor musunuz?

Yaş zihninizde miydi? Yoksa vücudunuzda mıydı?

Altmış beş yaş herkeste aynı biçimde mi duyulur?

Sağlığına dikkat eden ile etmeyen aynı yaştaki iki kişi aynı biçimde mi davranır?

Hayatımı Kazanmak İçin Ne Yapıyorum?

Amaç: Bir mesleği canlandırmak.

Odak: Odak noktası, seçilen meşguliyet üzerindedir!

Tarif: Beşer kişilik gruplar oluşturulur ve basit bir mekan (“Neresi”) seçilir; örneğin bir otobüs durağı. Her oyuncu bir meslek seçerek bunları kağıtlara yazarlar. Lider tarafından toplanan bu kağıtlar karışık olarak kişilere dağıtılır. Oyuncular oyun alanına gelerek seçtikleri meslek üzerine odaklanırlar.

Notlar: Oyuncular diğerlerinin mesleğinden haberdar değildir! Diyalogdan da kaçınılmalıdır. Herkes kendi meşguliyeti üzerine odaklanır.

Yönergeler:

- Meşguliyetinizi tüm vücudunuzda hissedin!
- Mesleğinizi yaşamayı (yaşatmayı) sürdürün!

Değerlendirme:

Meslekler neydi?

Oyuncular gösterdi mi? Yoksa anlattı mı?

Ancak bir etkinlik içerisinde olduğumuzda hayatımızı nasıl kazandığımızı gösterebiliriz! Bu bağlamda oyuncular, seyirciye seçtikleri karakterin nasıl eylediğini gösterebildiler mi?

Oynadığınız karaktere benzer birini tanıyor musunuz?

Kim Oyunu

Amaç: Karakteri anlatmak değil, göstermek!

Odak: İletişim. İlişki içerisinde olarak bir karakterin kimliğini yerleştirmek!

Tarif: “A” ve “B” olarak ikiye bölünür. “A” oyun alanında oturmaktadır. “B”nin görevi, “A” ile ilişkiye girerek “A”nın kimliğini keşfetmesine yardımcı olmak. Daha açık bir anlatımla seçilen kimlikten “A”nın haberi yoktur ve kendisiyle kurulan ilişki çerçevesinde kim olduğunu keşfedecektir.

Notlar: “A” kim olduğunu anlayana kadar oyun devam eder. İki oyuncu arasında bir alışveriş başlamışsa oyun biraz daha devam edebilir. Değerlendirmeden sonra roller değiştirilir ve çalışma tekrarlanır.

Yönergeler:

- “Neresi” olduğunu göster!
- Soru yok!
- Bekle! Acele etme! Kim olduğun açığa çıksın!

Değerlendirme:

Eşiniz kim olduğunuzu tahmin etmenizi mi sağladı? Yoksa ne yaptığı anlaşılınca kadar bekledi mi?

Ses Çıkarmak (Bir Şeye Vurmak)

Amaç: Dinleme ve işitmede keskinlik yaratmak.

Odak: Dinleyerek bir nesnenin ne olduğunu keşfetmek.

Tarif: Katılımcılar gözlerini kaparlar. Lider, oyun alanında bulunan bir objeye üç kez vurur. Sonra yavaşça oradan uzaklaşır ve sırayla oyunculara nesnenin ne olduğunu sorar. Oyuncu bilemezse öteki oyuncuya geçilir. Oyuncuların hepsi doğru cevabı veremezse lider vurma işlemini tekrarlar.

Notlar: Bu oyun “Kim” oyunlarına başlarken **ısınma oyunu** olarak kullanılabilir.

Çocuklar gözlerini aralarlarsa, bu oyunun bir **işitme oyunu** olduğu belirtilmelidir.

Değerlendirme:

Vurulanın ne olduğunu nasıl anladınız?

Tahta, metalden farklı mı ses çıkartıyor?

Bir duvar, bir sıradan farklı ses mi verir? Niçin?

Kapıyı Kim Vuruyor?

Amaç: Sözel olmayan iletişimi geliştirmek.

Odak: Nesneye vurarak “Kim”, “Nerede”, “Ne”yi göstermek.

Tarif: Bir oyuncu seyircinin görmeyeceği biçimde bir kapıyı çalar (kapıya vurur). Bu oyuncunun kapıya vuruş biçimiyle, kim olduğu, niçin, ne sebeple, nerede ve günün hangi saatinde kapıyı çaldığı seyirci tarafından tahmin edilecektir. Örneğin; bir kızın reddettiği aşık, kraldan gelen haberci, bir dolabın içinde kilitli kalmış bir çocuk, geceleyin polis vb.

Notlar: Gözlemciler ilk dinleyişte “Kim”, “Niçin”, “Nerede”, “Ne” olduğunu anlayamayabilirler. Bu durumda vuruş tekrar edilmeli ve dinleyiciler daha dikkatle dinlemelidir.

Yönergeler:

- Vuruşuna sahip çık, katıl!
- Tekrarla!
- Yeniden dene!
- Vuruşu daha yoğunlaştır!

Değerlendirme:

Kim vuruyor?

Hangi kapıya vuruluyor?

Günün hangi saati?

Hangi maksatla kapıya vuruluyor?

“Kim”i Göstermek

Amaç: Karakteri nesneler yoluyla belirlemek.

Odak: Bir nesneyi kullanarak “Kim”i göstermek.

Tarif: İki oyuncu onların kim olduklarını gösterecek bir nesne üzerinde anlaşır ve bu nesneyi bir etkinlik içerisinde kullanırlar. Örneğin bir öğretmen, bir öğrenci ve karatahta. Ya da iki işçi ve birlikte taşınılan kalaslar. Ya da iki hırsız ve çaldıkları nesneler vb.

Notlar: Bu egzersizde oyuncular kim olduklarını ve kullanacakları nesneyi seçerken, bunu ne şekilde oynayacaklarına dair bir ön plan yapmayacaklardır;

sadece odak üzerinde yoğunlaşacak, odaktan uzaklaşmayacak ve odağın kendilerine yol göstermesine çalışacaklardır.

Yönergeler:

- Göster!
- Söyleme! Anlatma!
- Nesneyi gerçekleştir!

Değerlendirme:

Onlar kim?

Bizlere gösterdiler mi? Anlattılar mı?

Duygunun Değişimi

Amaç: Duyguyu bedenle göstermek.

Odak: Duygu ya da heyecanları uzamdaki nesneleri kullanma yolu ile göstermek.

Tarif: Bireysel olarak yapılan bu çalışmada katılımcılar nesnelere dokunarak ya da onları kullanarak belli bir durum içerisinde bir duyguyu göstermeye odaklanırlar.

Daha sonra da durum tersine döner ve tam tersi olan duygu ifade edilmeye çalışılır.

Örneğin; bir kız gece dansa gitmek üzere gardıroptan giysilerini çıkartır ve neşe içinde hazırlanmaya başlar. Daha sonra dansın iptal edildiğini öğrenir. Hayal kırıklığı içerisinde giysilerini tekrar dolaba yerleştirir. Bir başka örnek de şu şekilde olabilir: Genç bir çocuk babasından arabasını kullanma izni alır (çok sevinir); fakat araba çalışmaz (çok sinirlenir).

Notlar: Duyguların dönüm noktalarında lider, doğaçlamalara telefon ile katılabilir; ya da gerekli haberin iletilmesi için başka bir oyuncuyu doğaçlamaya dahil edebilir.

Eğer duygu veya heyecan değişimi yalnızca yüz hareketleriyle veriliyorsa, oyuncu bu egzersizi anlamamış demektir. Çünkü egzersiz esnasında aksesuar kullanımı ve vücut ifadesi esastır.

Yönergeler:

- Düşüncenizi ve duygunuzu, iş yaparken gösterin!
- İşinizi yaparken nesneyi keşfedin!

Değerlendirme:

Etkinlik dönüşüm noktasından önce ve sonra anlaşıldı mı?

Duygular nasıl iletildi? Vücutta bir değişim meydana geldi mi?

Hoşlanma duygusu insana fiziksel olarak ne yapar?

Hayal kırıklığı hareketleri nasıl etkiler?

“Ne” Oyunları:

Ne Yiyorum? Ne Tadıyorum? Ne Kokluyorum? Ne İşitiyorum?

Amaç: Bir nesneyi ya da cismi, kelimeler olmaksızın belirtebilmek.

Odak: Odak noktası, **eylemle bilgi iletmedir**. Yani söylemek değil göstermek, bu egzersizin odak noktasıdır.

Tarif: Grup iki eşit takıma bölünür. Her takım kendi aralarında bir şeyi yeme, içme, tatma, koklama, işitme, hissetme, bakma vb. üzerinde anlaşır. Daha sonra birinci takımda yer alan üyeler teker teker seyircinin (ikinci grubun) önüne gelerek neyi yemiş, neyi içmiş, ne işitmiş olduğunu beden dili ile aktarmaya çalışır. Seyirciler de bir araya gelerek neyin anlatılmaya çalışıldığını tahmin etmeye çalışırlar. (Bu oyun bir skor oyunu olabilir: Her bilene bir puan verilebilir!)

Notlar: Oyuncular arasında diyalog olmamalıdır. Hepsi birlikte olmakla beraber her oyuncu yalnız çalışmalıdır. Diyalog kullanmama halinde bile oyuncular beden dilini kullanarak (fiziksel hareketleri anlaşılır kılarak) **doğru ifadeye** ulaşabilirler. Neyin iletilmesi gerektiği üzerinde odaklanınca oyuncular “Ne”yi gösterebilirler. Bu bağlamda, odaklaşma gerçekleştiğinde seyirci olan oyuncuların “Ne”leri görebilecekleri vurgulanmalıdır.

Yönergeler:

- Göster! Söyleme!
- İletişim kur!
- Seyirciler; iletişim için açık olun!

Değerlendirme:

Oyuncular anlattılar mı; gösterdiler mi?

Nesneleri Teşhis Etme

Amaç: Oyuncunun nesnelerin özellikleri hakkındaki duygusunu geliştirmek.

Odak: Yalnız dokunarak nesnenin ne olduğunu anlamak.

Tarif: Oyuncular çember biçiminde ayakta dururlar. Bir oyuncu çemberin ortasına gelir ve ellerini arkada birleştirir. Lider elinde tuttuğu (hakiki) bir nesneyi ortadaki oyuncu hariç herkese gösterir ve daha sonra ortadaki oyuncunun avucuna nesneyi bırakır. Oyuncu arkasında tuttuğu elleri arasındaki nesnenin ne olduğunu yalnızca dokunma yoluyla bulmaya çalışır.

Notlar: Sırayla her oyuncu aynı çalışmayı yapacaktır. Nesnelerin kullanımına gelince; her gün kullanılmayan, sıradan olmayan nesneler kullanmaya özen gösterilmedir.

Yönergeler:

- Elindeki nedir?
- Sıcak mı? Soğuk mu?
- Neden yapılmış?

Büyük Nesnelerle Alışverişe Gitmek

Amaç: Bir çevre içinde uzam nesnelerini kullanarak bir aksiyon yaratmak..

Odak: Uzamda bulunan büyük bir nesneyle fiziksel alış verişe geçmek.

Tarif: Bireysel olarak yapılan bu çalışmada her oyuncu büyük bir nesne seçer ve onunla uğraşır. Örnekleme gerekirse; bir örümcek ağı, avını boğan boa yılanı, bir sarmaşık, bir paraşüt.

Notlar: Oyuncunun NESNE üzerinde odaklanması sağlanmalıdır. Bu odaklanma sırasındaki duygusal tepkiler önemli değildir. Bu egzersiz daha çok şuna benzetilebilir: Temsil sırasında, bir dövüş sahnesinde oyuncuların duygularını yansıtmaya yerine silahları kullanmaya odaklanmaları gibi.

Yönergeler:

- Nesneyi canlı kıl!
- Tüm bedenini kullan!
- Nesnenin uzamda yer almasına izin ver!
- Nesneyi keşfet!
- Göster! Söyleme!

Değerlendirme:

Odak tamamlanmış mıydı?

Oyuncular bize nesneyi gösterdiler mi, anlattılar mı?

Nesne oyuncunun kafasında mıydı? Yoksa uzamda gerçekleşti mi?

Elleri Kullanmaksızın İlişki Kurma

Amaç: Kısıtlamalara rağmen bir eylemi yaratmada birlikte çalışmak.

Odak: Kararlaştırılmış bir nesne üzerinde elleri kullanmaksızın bir iş yapabilmek.

Tarif: İkişerli üçerli eş olan oyuncular, aralarında canlı ya da cansız bir nesne konusunda anlaşır. Oyuncular aralarındaki nesneyi ellerini kullanmadan hareket ettirmeye başlarlar. Örneğin; bir kayayı itmek, bir arabayı itmek, bir kızı hareket ettirmek ya da birbirlerine ipe bağlanmış dağcıların dağa tırmanması, bir keresteyi omuzda taşımak, vb.

Notlar: Oyunculara, ellere ihtiyaç duyulmayan hareketleri seçmelerine izin verilmemelidir; ayaklarla üzüm çuvallarını ezmek gibi. Çünkü bu tarz aktiviteler odağın yitirilmesine yol açar.

Yönergeler:

- Birlikte çalışınız!
- Eller yok!
- Bütün vücudunu kullan! Omuzlar, dizler, dirsek, boyun, sırt; bütün vücudunu kullan!
- Nesneyi hareket ettir!

Değerlendirme:

Oyuncular nesneyi gösterebildiler mi yoksa anlatılar mı?

Buradan Ötede Ne Var?

Amaç: Sözel olmayan iletişimi geliştirmek.

Odak: Sahnenin dışında henüz olmuş bir etkinliği iletebilmek.

Tarif: Bir oyuncu oyun alanının dışından gelir; oyun alanında yerini alır. Konuşma olmaksızın ve gereksiz hareketler yapmaksızın oyun alanının dışında yapmış olduğu etkinliği seyircilere iletir. Seyirci etkinliği tahmin ettikten sonra diğer oyuncuyla oyun devam eder.

Bir başka versiyonda, daha önce olmuş olanı iletmek yerine oyun alanından çıktıktan sonra ne olacağı iletilebilir.

Notlar: Odak ne olmuş olduğu veya ne olacağı üzerinde toplanmalıdır. Etkinlik kar küreme gibi basit olabilir. Etkinlik bir ilişki üzerine de temellendirilebilir. Örneğin; bir arkadaş tartışması, bir iş mülakatı, bir evlenme teklifi veya kötü bir haber, vb.

Yönergeler:

- Göster! Söyleme!
- Biraz önce ne olduğunu bırak vücudun yansısın!
- Bu yansıtmayı yükselt, parlat!

Spolin'in bu temrinleri yıllar süren çalışmalar sonucunda ortaya çıkmıştır. Bu süreçte Spolin belirli bir temrini oluşturup bizzat oyuncularıyla deneyip üzerlerinde değişiklikler yapmış, temrinin en yetkin halini almasını sağlamıştır. Oyuncunun/katılımcının malzemesini, yaratıcı hayal gücünü, zihinsel/bedensel duyarlılığını, uzam/zaman farkındalığını açığa çıkaran ve geliştiren bu çalışmalar bugün birçok eğitimci, drama lideri, yönetmen tarafından kullanılmaktadır.

SONUÇ

Yirminci yüzyıl büyük trajedilerin yüzyılı olmuştur. Bu büyük trajediler, sosyal ve siyasal hayattaki değişimler sonucu ortaya çıkan yeni dünyayı anlatmak için yirminci yüzyıl sanatçıları -geçmişin sanat anlayışını yavan, sahte, işlevsiz ve yaşanan dünyayı anlatmakta yetersiz bularak- yeni arayışlara girmişlerdir. Bunun sonucunda alternatif, deneysel, cesur çalışmalar ortaya konmuştur. Yaşamın anlamı, sanatın işlevi, insanın bu dünyadaki konumu, sanat-insan, sanat-hayat ilişkileri yeniden ele alınmış, sorgulanmıştır.

19. yüzyılın özellikle ikinci yarısıyla birlikte hızlanan ve sosyal, ekonomik, siyasal ve kültürel yaşama damgasını vuran hayatın her alanında yaşanan süratli değişimler; her şeyin metalaşması, makineleşme, nesneleşme insanın derin bir yabancılaşma sorunuyla karşı karşıya gelmesine neden olmuştur. İnsanın bedenine yabancılaşması, ruh ve beden, duygu ve düşünce uyumunu yitirmesi sanatçıların yirminci yüzyılda ele aldıkları başlıca insan sorunlarından belki de en önemlisidir. İnsanın daimi olarak ruh-beden ikilemini yaşaması da onun mutsuzluğundaki en belirgin etkidir. İnsan yaşamı mekanikleşmiştir. İnsan ruhu her şeyin metalaştırılması ve insanın doğadan koparılması karşısında coşkunu, kendiliğindenliğini yitirmiştir.

Çağdaş tiyatro bu yabancılaşmanın önüne geçmeyi, ruh-beden ikiliğini ortadan kaldırmayı, insanı doğal kendiliğindenliğine kavuşturmayı hedefler. Çağdaş tiyatrodaki oyuncu-seyirci ilişkisi çok önemlidir. Oyuncu ve seyircinin birlikte coşkulu, hatta mistik bir yaşantıyı paylaşması amaçlanır. Geleneksel oyunculuk

anlayışı ise, bu noktada çok yetersiz kalmakta, yirminci yüzyıl sanatçısının, oyuncusunun taleplerine cevap verememektedir. Böylesi bir coşkulu birliktelik yaratıcı oyuncuyu gerektirmektedir. Oyuncu duyularına, bedenine son derece hakim olmalıdır. Bu noktada bir araç olarak dramaya baş vurulur, dramanın olanakları bu çağdaş oyuncunun yetiştirilmesi için kullanılır. Drama da temel olarak sağlıklı, olanaklarını bilen bir bedenin ve yaratıcı bir zekanın geliştirilmesini amaç edinir. Ayrıca çağdaş tiyatrodaki giderek önemi artan topluluk oyunculuğu konusunda da drama grup dinamiğini geliştiren bir araç olarak sıkça kullanılır olmuştur.

Bu çalışma, dramanın tiyatrodaki, oyunculuk eğitiminde bir araç olarak kullanılabileceği, Viola Spolin örneğinde olduğu gibi kullanıldığında da etkileyici sonuçlar ortaya koyabileceği savını ortaya koyma çabasıyla yapılmıştır. Sonuç olarak, vardığımız nokta, dramanın yaratıcı, etkileşime açık, kendiliğinden özgün tepkiler vermeye hazır, kendini tanıyan, belli durumlar karşısında farklı bakış açılarıyla konuya yaklaşabilen, başkasının gözünden de durumu değerlendirebilen, hem bedensel hem de zihinsel açıdan duyarlı oyuncular yetiştirmede bir araç olarak kullanılabileceğidir. Dramanın genel olarak eğitimdeki kullanımı ve bu alandaki başarısı, kullanımının giderek yaygınlaşması; Spolin'in uygulamaları da dramanın oyunculuk sanatındaki faydalı işlevlerine referans teşkil eder. Aslında Spolin birebir drama yapmak amacıyla ya da dramayı oyunculuk çalışmalarında ve eğitiminde bir araç olarak kullanma niyetiyle hareket etmemiştir. Spolin'in amacı tamamen yaratıcı, enstrümanını tam kapasite kullanan oyuncular yetiştirmektir. Bu yolda Spolin'in ürettiği oyunlar, temrinler ve doğaçlamalar drama unsurlarını barındırır; bu nedenledir ki günümüzde bu temrinlerden bazıları drama uygulamalarında – kimisi birebir, kimisi üzerinde bazı değişiklikler yapılarak – kullanılmaktadır.

Tiyatro doğrudan insanla yapılan, insana dair bir sanat dalı olarak, insanın değişimleriyle de kuşkusuz değişir. Dolayısıyla tiyatro ve oyunculuk yaklaşımları insanın değişimine paralel olarak değişiklik göstermiştir ve gösterecektir. Bugün tiyatro adına var olanlar eskinin eleştirilmesi, sorgulanması, yeninin aranması, sonra bulunanın yine sorgulanması ve daha iyiye ulaşma isteği sonucunda ortaya çıkmıştır. Tabi bu noktada neye karşı çıktığımızı, neyi eleştirdiğimizi ya da neyi geliştirmeye çalıştığımızı çok iyi bilmeliyiz. Yarının insanı kendi tiyatro yaklaşımını ortaya koyacak, bugün geçerli olan, genel kabul gören anlayışı eleştirecek ve kendi yaklaşımını öne sürecektir. Bu doğal bir süreçtir. Önemli olan bu noktada sürekli gelişimi korumaktır. Bu da sürekli sorgulayarak, sürekli deneyerek, sürekli araştırarak mümkün olabilir.

ÖZET

Tezin Başlığı : Viola Spolin'in Tiyatro Anlayışı ve Dramayı Kullanımı

Tezin Yazarı : Erkan Uyanıksoy

Bu çalışma iki ana bölümden oluşur:

1. Drama
2. Viola Spolin'in Tiyatro Anlayışı

“Drama” bölümünde dramanın tanımı, amaçları, araçları, kullanım nedenleri incelenmiştir. Bu ana bölümün altında “Dramanın Gelişimi”, “Dramada Farklı Yaklaşımlar” ve “Çağdaş Tiyatro ve Drama” adlı alt bölümler açılarak, sırasıyla; dramanın tarihçesine geçilmiş, sonra dramadaki farklı yaklaşımlar, irdelenmiş ve son olarak da çağdaş tiyatronun geldiği nokta ve bu noktada dramanın yeri incelenmiştir.

“Viola Spolin'in Tiyatro Anlayışı” adlı bölümde Viola Spolin'in hayatı, tiyatroya, oyunculuğa ve oyunculuk eğitimine yaklaşımı ele alınmıştır. Bu ana bölüm “Viola Spolin'in Dramayı Kullanımı” alt başlığı ile devam eder. Bu bölümde Viola Spolin'in yapmış olduğu drama çalışmalarında kullandığı oyunlar ve temrinler sınıflandırılarak aktarılmakta ve incelenmektedir.

ABSTRACT

Title of the Thesis : Viola Spolin's Theatre Approach and Drama Uses

Author of the Thesis : Erkan Uyanıksoy

This thesis consists of two main parts:

1. Drama
2. Viola Spolin's Theatre Approach

In the part of "Drama" definition, meaning and aims of drama has been studied. This main part includes titles of "Development of Drama", "Different Approaches on Drama" and "Contemporary Theatre and Drama". In these parts, respectively; historical development of drama; different uses and approaches of drama in education; and connection between theatre and drama have been studied.

In the part of "Viola Spolin's Theatre Approach" Viola Spolin's life, theatre and acting theories and thoughts about acting education has been researched. And lastly, games and exercises which were used in drama works by Viola Spolin have been written as classified in "Viola Spolin's Uses of Drama"

KAYNAKLAR

And, Metin. Oyun ve Būgū.

İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları, 1974.

Barba, Eugenio. “Tiyatronun Yeni Ahiti”, Yoksul Tiyatro.

Çeviri: Hakan Günel ve A.Cüneyt Yalaz. Mimesis Dergisi. Sayı: 4: 1991.

Barba, Eugenio. “Tiyatro Laboratuari”, Yoksul Tiyatro.

Çeviri: Çiğdem Genç. Mimesis Dergisi. Sayı: 4: 1991.

Berlin Oyunculuk Okulu Öğretim Üyeleri. Oyunculuk Elkitabı.

Çeviren:Leyla Serdaroğlu. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2005.

Bolton, Gavin. Acting in Classroom Drama.

Birmingham: Trentham Books, 1998.

Bolton, Gavin. Drama as Education.

Singapore: Longman,1988.

Bolton, Gavin. Selected Writings.

New York: Longman, 1986.

Bolton, Gavin. Towards a Theory of Drama Education.

London: Longman, 1979.

Bradby, David and Williams, David. Directors' Theatre.

London: Macmillan, 1988.

Brook, Peter. Boş Alan. Çeviren: Ülker İnce.

- İstanbul: Afa Yayınları, 1990.
- Brook, Peter. Açık Kapı. Çeviren: Özdemir Nutku.
- İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2004.
- Burgess, Roma and Gaudry, Pamela. Time for Drama.
- Philedelphia: Open University Press, 1985.
- Cole, Toby and Chinoy, Helen Krich. Oyunculuk Sanatı. Çeviren: A. Metin Balay.
- İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 1997.
- Cottrell, June. Creative Drama in the Classroom Grades 1-3.
- Illinois: National Textbook, 1987.
- Cottrell, June. Creative Drama in the Classroom Grades 4-6.
- Illinois: National Textbook, 1987.
- Courtney, Richard. Drama and Intelligence.
- Montreal: McGill-Queen's University Press, 1990.
- Çalışlar, Aziz. 20. Yüzyılda Tiyatro.
- İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1993.
- Çınar, Hafize. "Oyunun Doğası ve Anlamı", Türkiye 1. Drama Liderleri Buluşması.
- Ankara: Oluşum Tiyatrosu ve Drama Atölyesi, 1999.
- Ebert, Gerhard. Doğaçlama. Çeviri: Turhan Yılmaz.
- İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 2004.
- Ergün, Selda. Çağdaş Doğaçlama.
- İzmir: Dokuz Eylül Yayınları, 2003.
- Evans, James Roose. Experimental Theatre.
- London: Routledge, 1990.
- Frost, Anthony and Yarrow, Ralph. Improvisation In Drama.

London: Macmillan, 1990.

Grotowski, Jerzy Yoksul Tiyatroya Doğru. Çeviren: Hatice Yetişkin.

İstanbul: Tavanarası Yayınları, 2002.

Grotowski, Jerzy. “İlkeler”, Yoksul Tiyatro. Çeviri: Sevilay Saral.

Mimesis Dergisi. Sayı:4: 1991.

Grotowski, Jerzy. “Oyuncunun Çalışması”, Yoksul Tiyatro. Çeviri: İhsan Özbek.

Mimesis Dergisi. Sayı:4: 1991.

Hale, Jason. “Jason Hale ile Spolin Atölyesi Üzerine”, Tiyatro Dergisi.

Sayı: 157. Eylül 2005.

Huizinga, Johan. Homo Ludens.

İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995.

Hunt, Albert. “İker Üzerine Bir Eleştiri”, Çeviri: Fırat Güllü ve Hakan Gürel.

Mimesis Dergisi. Sayı: 6.

Jackson, Tony. Learning Through Theatre.

New York: Routledge, 1993.

Johnson, Liz and O’Neill, Cecily and Heatcote, Dorothy. Collected Writings on

Education and Drama. Essex: Anchor Brendon, 1984.

Kase-Polisini, Judith. Three Approaches.

USA: Arizona State University, 1988.

Nutku, Özdemir. Oyun-Çocuk-Tiyatro.

İstanbul: Özgür Yayınları, 1998.

McCaslin, Nellie. Creative Drama in the Classroom.

New York: London, 1990.

Morgan, Norah and Saxton, Juliana. Teaching Drama.

Portsmouth: Heinemann, 1987.

Osinski, Zbigniew. Grotowski and His Laboratory.

New York: PAJ Publications, 1986.

Öztürk, Ali. Yaratıcı Drama Yöntemiyle İşlenen Tiyatro Dersinin Öğretmen

Adaylarındaki Sözel İletişim Becerilerine Etkileri. Eskişehir: Anadolu

Üniversitesi Yayınları, 2000.

Pickering, Kenneth. Drama Improvised.

New York: Arts Book, 1997.

Richards, Thomas. Grotowski ile Fiziksel Eylemler Üzerine Çalışmak.

Çeviren: Hülya Yıldız ve Aysın Candan. İstanbul: Norgunk Yayıncılık, 2005.

Sağlam, Tülin “Dramatik Eğitim: Amaç mı, Araç mı?” Tiyatro Araştırmaları

Dergisi. Sayı: 17 Haziran 2004

Sağlam, Tülin. “Dramaya Çok Yönlü Bakış” konulu söyleşi, Türkiye 2. Drama

Liderleri Buluşması ve Ulusal Drama Semineri : Dramaya Çok Yönlü Bakış.

Editör: Naci Aslan. Ankara: Oluşum Tiyatrosu ve Drama Atölyesi, 2001.

San, İnci. Sanat Eğitiminin Kuramları.

Ankara: Tan Yayınları, 1983.

San, İnci. Sanatsal Yaratma ve Çocukta Yaratıcılık.

Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları, 1979.

San, İnci. Uluslararası Eğitimde Yaratıcı Drama Seminerleri: Drama ve Öğretim

Bilgisi. Ankara: Çağdaş Drama Derneği, 1993.

San, İnci. “Eğitimde Yaratıcı Drama”, Yaratıcı Drama. Editör: H. Ömer Adıgüzel

Ankara: Naturel Yayıncılık, 2002.

San, İnci. “Yaratıcı Drama – Eğitsel Boyutları”, Yaratıcı Drama. Editör: H. Ömer

- Adıgüzel. Ankara: Naturel Yayıncılık, 2002.
- San, İnci. “Sanat ve Yaratıcılık Eğitimi Olarak Tiyatro”, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakülte Dergisi. 1, 2: Eylül 1985.
- Schmitt, Natalie Crohn. Actors and Onlookers.
Evanston: Northwestern University Press, 1990.
- Slade, Peter. Child Drama.
London: University of London Press, 1971.
- Spolin, Viola. Improvisation for the Theatre.
Illinois: Northwestern University Press, 1987.
- Spolin, Viola. Theatre Games for Rehearsals.
Illinois: Northwestern University Press, 1988.
- Spolin, Viola. Theatre Games for Lone Actor.
Illinois: Northwestern University Press, 2001.
- Stanislavski, Konstantin. Bir Aktör Hazırlanıyor. Çeviren: Suat Taşer.
İstanbul: İleri Kitabevi, 1993.
- Stanislavski, Konstantin. Bir Karakter Yaratmak. Çeviren: Suat taşer.
İstanbul: Papirüs Yayınları, 2002.
- Swett, Jeffery. Limelight.
New York: Avon, 1987.
- Şener, Sevdâ. Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi.
Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1998.
- Üstündağ, Tülay. “Temel Eğitimde Drama”, Yaratıcı Drama.
Editör: H. Ömer Adıgüzel. Ankara : Naturel Yayıncılık, 2002.
- Üstündağ, Tülay. “Günümüz Eğitiminde Dramanın Yeri”, Yaratıcı Drama.

Editör: H. Ömer Adıgüzel. Ankara: Naturel Yayıncılık, 2002.

Woldorf, Lisa. Grotowski's Objective Drama Research.

Mississippi: University Press, 1996.