



**ÇAĞDAŞ DOĞAÇLAMA TİYATROSUNUN
TÜRKİYE'DEKİ ÖRNEKLERİ**

Yüksek Lisans Tezi

Yansı Deniz ÖZÇELİK KEÇEBAS

Eskişehir, 2023

**ÇAĞDAŞ DOĞAÇLAMA TİYATROSUNUN
TÜRKİYE'DEKİ ÖRNEKLERİ**

Yansı Deniz ÖZÇELİK KEÇEBAŞ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sahne Sanatları Anasanat Dalı/Tiyatro Sanat Dalı

Danışman: Prof. Dr. Mustafa SEKMEN

**Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
Ocak 2023**

ÖZET

ÇAĞDAŞ DOĞAÇLAMA TİYATROSUNUN TÜRKİYE’DEKİ ÖRNEKLERİ

Yansı Deniz ÖZÇELİK KEÇEBAŞ

Sahne Sanatları Anasanat Dalı

Tiyatro Sanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ocak 2023

Danışman: Prof. Dr. Mustafa SEKMEN

Bu araştırma, çağdaş doğaçlama tiyatrosunun özellikleri ışığında Türkiye’deki doğaçlama tiyatrosunun gelişimi üzerine yapılmış bir çalışmadır. İlk bölümde, doğaçlamanın tanımı yapılarak, doğaçlamanın tiyatro içinde aldığı konuma ve yöntem olarak kullanımına bakılmıştır. Ayrıca çağdaş doğaçlama tiyatro kapsamında gelişen doğaçlama gösterilerinin doğuşu ve bu türde ortaya çıkan yeni eğilimler; Keith Johnstone’un “Tiyatro Sporu” ve Del Close’un “Harold Yöntemi” teknikleri de bu bölümde incelenmiştir. Çağdaş doğaçlama tiyatrosunun Türkiye’deki örneklerinin incelendiği ikinci bölümde ise hem Türkiye’deki örnekler üzerinden çağdaş doğaçlama tiyatrosunun gelişimi incelenmiş hem de çağdaş doğaçlama tiyatrosunun biçimsel özellikleri ortaya konmuştur. Ayrıca bu bölümde örnek olarak alınan ekiplerin özelinde “Tiyatro Sporu” ve “Uzun Form” türlerini ele alışları, biçimsel özellikleri ve geleneksel kaynaklarla ilişkilerinin olup olmadığı araştırılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Doğaçlama, Doğaçlama Gösteri, Tiyatro Sporu, Uzun Form

ABSTRACT

EXAMPLES OF CONTEMPORARY IMPROVEMENT THEATER IN TURKEY

Yans1 Deniz 1Z1ELİK KE1EBAS1

Department of Performing Arts

Programme in Theatre

Anadolu University, Graduate School of FineArts, January 2023

Supervisor: Professor Dr. Mustafa SEKMEN

This research studies the development of improvisation theater in Turkey in light of the characteristics of contemporary improvisational theatre. In the first part, the definition of improvisation was made, and its position in the theater and its use as a method were examined. In addition, the emergence of improvisational performances within the scope of contemporary improvisational theater and new trends in this genre; Keith Johnstone's "Theatre Sport" and Del Close's "Harold Method" techniques are also examined in this section. In the second part, in which examples of contemporary improvisational theater in Turkey are examined, both the development of contemporary improvisational theater through examples in Turkey and the formal characteristics of contemporary improvisational theater are revealed. In this section, the handling of the "Theatre Sports" and "Long Form" types, their common characteristics, and their relations with traditional sources were investigated if they are to be found.

Keywords: Improvisation, Improvisational Performance, Theater Sports, Long Form

TEŞEKKÜR

Bu araştırma sürecinde desteğini esirgemeyen danışmanım Prof. Dr. Mustafa SEKMEN'e, yardımları için Elif AYDIN, Esin KARTALOĞLU AÇIL ve Burak SATIBOL'a, tüm bu stresli süreç boyunca sevgi ve şefkatiyle daima yanımda olan sevgili eşim Volkan KEÇEBAŞ'a, yoğun çalışma tempoma katlanıp; sabırlı, anlayışlı bir biçimde gülen gözleriyle bana neşe kaynağı olduğu için iki yaşındaki canım oğlum Toprak'a, tüm yoğunluğuna rağmen yardımını benden hiçbir zaman esirgemeyen; güç ve moral kaynağım canım ablam Sezin ÖZDEMİR'e, daima yanımda olup, bana güvendikleri için canım annem ve babama, süreçte destek veren herkese yürekten teşekkürlerimi sunarım.

Yansı Deniz ÖZÇELİK KEÇEBAŞ

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

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

Yansı Deniz ÖZÇELİK KEÇEBAŞ

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar DİZİNİ	ix
GÖRSELLER DİZİNİ.....	x
GİRİŞ	1
1. TİYATRO VE DOĞAÇLAMA	5
1.1. Çağdaş Tiyatroda Doğaçlama Yöntemi	9
1.2. Çağdaş Doğaçlama Tiyatrosu	18
1.2.1. Tiyatro Sporu ve Keith Johnstone	19
1.2.2. Harold Formu ve Del Close.....	23
2. ÇAĞDAŞ DOĞAÇLAMA TİYATROSUNUN TÜRKİYE'DEKİ ÖRNEKLERİ.....	26
2.1. Çağdaş Doğaçlama Tiyatrosunun Biçimsel Özellikleri	36
2.2. Çağdaş Doğaçlama Tiyatrosunda Oyuncunun Seyirci ile İlişkisi	42
2.3. Çağdaş Doğaçlama Tiyatro Oyuncusu.....	43
2.4. Mahşer-İ Cümbüş	46

2.4.1. Oyun tasarımı ve yararlanılan kaynaklar.....	47
2.4.2. Oyunda kullandıkları araçlar	48
2.4.3. Seyirci ile ilişkiler	49
2.5. İstanbul Impro.....	50
2.5.1. “Olay Rusya’da Geçiyor” ve “Küçük Amerika” Oyunlarının tasarımı ve yararlanılan kaynaklar	53
2.5.2. “Olay Rusya’da Geçiyor” ve “Küçük Amerika” Oyunlarında kullanılan araçlar.....	54
2.5.3. “Olay Rusya’da Geçiyor” ve “Küçük Amerika” Oyunlarında Seyirci ile ilişkiler.....	54
2.5.4. Meddah araçlarının ışığında özgün bir uzun form denemesi “Alt- Üst”:	55
SONUÇ.....	57
KAYNAKÇA	59
ÖZGEÇMİŞ.....	HATA! YER İŞARETİ TANIMLANMAMIŞ.

TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 2.1. Mimus ve Çağdaş Doğaçlama Tiyatrosunun Benzer Özellikleri	40
---	-----------



GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1. Nötr Mask.....	12
Görsel 2.1. Deli Sanat yapımı “Yol Arkadaşım” oyun afişi.....	33
Görsel 2.2. Mahşer-i Cümbüş; seyirciden yönelim alma anı, Ocak, 2019	48
Görsel 2.3. Mahşer-i Cümbüş; Seyircinin oyuna dahil edildiği bir an, Avrupa Turnesi; Berlin, 2019.....	50
Görsel 2.4. “Stories Behind Roads And Shawls”; 6.Uluslararası Tilt Impro Festivali, 2018	51
Görsel 2.5. “Ne Ala Temaşa”; doğaçlama şarkı bölümü “Üç Başlı Şarkıcı”, 2016 ..	52
Görsel 2.6. “Olay Rusya’da Geçiyor” 16-19 Ekim 5.Uluslararası İstanbul Doğaçlama Festivali, 2019	53
Görsel 2.7. Küçük Amerika “Çorap Söküğü”; Eş zamanlı oynana bir sahne anı. 23.11.2019	54

GİRİŞ

Önce eylem vardı; sonra bu eylem, sözle birleşti ve insanın bitmeyen anlatma içgüdüğü ile yoğrularak kendiliğinden tiyatral bir anlatıya dönüştü. Bu kendiliğindenlik, doğaçlama olanı nitelemektedir. Zaman içinde yazının gücünün artması ve tiyatronun yazınsal bir kaynak ile ayrılmaz bir biçimde bağlanmasına kadar doğaçlama, tiyatronun temel taşıydı demek yanlış olmayacaktır. Tiyatro, metin ile arasında oluşan bu güçlü bağın yanı sıra doğaçlamayı tamamen dışarı atmamıştır. Tiyatroda doğaçlama bir tür olarak ele alınmadan önce oyuncunun eğitiminde, sahnelenme esnasında (provada) ve bir oyunun temsili sırasında yararlanılan bir yöntem olmuştur. Doğaçlama, oyuncunun eğitiminde beden ve zihnen özgürleşmesini sağlamak için kullanılmıştır. Provada oyuncuların oynadığı karakterin eylemlerini ya da direkt metni keşfetmelerini desteklemek için kullanılan doğaçlama; temsil sırasında ise metinli bir tiyatro eseri içinde belirlenen bir sahnenin doğaçlama olarak oynanması ile yer almıştır. Doğaçlamanın eğitimde kullanımı dışında provada kullanımındaysa oyuncu, doğala en yakın eylemi ve duyguyu doğaçlama ile yakalamaya çalışır. Temsil sırasında doğaçlama kullanımında ise sahnede seçili bölümler oyuncunun doğaçlama yeteneğine bırakılır. Buradaki amaç bazen verili sahnedeki tepkinin ezberlenmeden oynanmasını sağlamak, bazen de oyuncunun bu özgür alandaki keşfini sağlamaktır. Doğaçlama oynanan bölümde oyuncu ezberlenmiş bir tepki değil her akşam o anda ne olacağını önceden bilmediği gerçek tepkiler verecektir, burada verili durum sabitken tepkilerin özgür olması sağlanmış olur¹. Bu bilgi ışığında doğaçlamayı eğitimde ve sahnede oynanacak bir metnin hazırlığı için kullanan tiyatro insanlarına örnek olarak Konstantin Stanislavski, Jerzy Grotowski gibi isimler verilebilir. Viola Spolin ise doğaçlama temrinler yaratması ve eğitime katkılarının yanı sıra tiyatral gösterim olarak doğaçlamanın doğuşunda önemli bir yer tutar.

Doğaçlama tiyatronun tarihi gelişimine bakıldığında önce *Mimus*'larla sonrasında *Mimus*'ların da gelişimiyle *Commedia dell'Arte* ile gösterim olarak gelişmeye başladığı görülür. *Mimus* oyuncularının gösterileri tamamen doğaçlamaya ve güldürüye dayanır,

¹ Bu noktada küçük bir parantezle, çağdaş tiyatroda çerçevesi belli bir konunun ve kişilerin üzerinden prova sırasında oyuncuların doğaçlama olarak sahneleri oynaması ile oluşan metinlerin var olduğu bilgisini de belirtmek yerinde olacaktır. Bu yöntemde oyun metnini oluşturmak için önce belirli konu ve çerçeveye göre bazı sahnelerin oyuncular tarafından doğaçlama olarak oynanması istenir. Daha sonra sahnelenmeye değer görülen sahneler yazar ve yönetmen tarafından sabitlenir ve son olarak yazar oyuncuların doğaçlamalarından çıkan bu sahneleri yazıya döker.

bu haliyle doğaçlama tiyatronun en ilkel versiyonu gibidir. *Commedia dell'Arte* ise belirli senaryolara dayalı, güçlü bedensel ifadelerin önde olduğu doğaçlama bir gösterim olarak ortaya çıkar. Doğaçlama tiyatrosu için önemli bir yere sahip olan bu iki tür de daha sonra bazı tiyatro insanlarının beslendiği kaynaklar haline gelmiştir. Örneğin; Vsevolod Meyerhold, Jacques Lecoq gibi önemli çağdaş tiyatro insanları *Commedia dell'Arte*'den verili metinlerin çerçevesinde doğaçlama olarak özgür yaratımın sağlanmasına örnek olması gibi özelliklerinden yararlanmıştır. Keith Johnstone, Del Close gibi doğaçlama tiyatro ustaları da *Mimus* geleneğinden, kullandıkları güldürü tekniği ve herhangi bir metne bağlı olmaksızın doğaçlama oynama özgürlüklerinden beslenmişlerdir. Bu örneklerle birlikte doğaçlamanın hem tiyatro eğitiminde hem de sahnede önemli bir yere sahip olduğu görülmektedir.

20. yy'a gelindiğinde ise doğaçlamanın bir gösterim türü olarak 1950'lerde New York ve Chicago'da birbirlerine yakın tarihlerde doğan doğaçlama oyunlar ve ekipleri ile aktif bir şekilde varlığını sürdürdüğü görülmektedir. Türkiye'de ise Tanzimat'a kadar doğaçlama üzerine kurulu bir tiyatro geleneğinden bahsedilirken, Tanzimat'tan sonra tecimsel tiyatroya verilen önem nedeniyle bu geleneğin geri planda kaldığı görülmektedir. Tiyatro eğitiminde doğaçlamadan (şekil veren doğaçlama) faydalandığı görülürken bir gösterim türü olarak yaratılmış, tamamen doğaçlama bir biçim ile karşılaşmamaktadır. Eğitimde uzun yıllar kullanılan doğaçlama tekniklerinin yanı sıra dünyada kendini gösteren doğaçlama gösterim türlerinden "Tiyatro Sporu" ile bilindiği kadarıyla 90'lı yılların sonu 2000'li yılların başında tanışılmıştır. Belki de geleneksel Türk tiyatrosunda önemli bir yer tutan doğaçlama tekniğine aşinalık sebebiyle de bu türde örneklerin denendiği oyunların ve ekiplerin sayıları gün geçtikçe artış göstermektedir. Türkiye'deki çağdaş doğaçlama tiyatrosunun gelişimi sırasında dünyada örnekleri çokça görülen doğaçlama tiyatro festivalleri ve maratonları da gözlem ve yeni oyunların tanınması açısından kaynaklık sağlamıştır. Bu festivallere örnek olarak 1995 yılında düzenlenmeye başlayan Impro Amsterdam Festival (Amsterdam Doğaçlama Festivali), 1997'de The Chicago Improv Festival (Chicago Doğaçlama Festivali), 2001 yılında faaliyet göstermeye başlayan Impro Festival Berlin (Berlin Doğaçlama Festivali), Yeni Zelenda'da düzenlenen Auckland Improv Festival (Auckland Doğaçlama Festivali) ve Del Close Maratonu gösterilebilir². Bunun yanında Türkiye'de doğaçlama tiyatronun tanıtımı ve grupların bir araya gelmesine katkı sağlayan, ulusal ve uluslararası

festivallerin düzenlendiği bilinmektedir. Bu alanda gerçekleştirilen doğaçlama tiyatro festivalleri ise şu şekilde sıralanabilir:

- 2012’den 2019’a İstanbul Uluslararası Doğaçlama Tiyatro Festivali (2019’ kadar aralıksız devam eden uluslararası festival, pandeminin araya girmesinden sonra henüz tekrarlanamamıştır.)
- 2012’den bu yana İzmir Doğaçlama Tiyatro Festivali
- 2013 ve 2014’te Eskişehir Doğaçlama Tiyatro Festivali
- 2019- 2020 Diyarbakır Uluslararası Doğaçlama Tiyatro Festivali

Ayrıca Türkiye’de çağdaş doğaçlama tiyatro üretiminde bulunmak isteyen ekipler için kaynak oluşturabilecek önemli katkılardan bazılarını şu şekilde sıralayabiliriz:

- Selda Ergün’ün 2003 yılında yazdığı “Çağdaş Doğaçlama; Tiyatro Oyuncusunun Eğitiminde ve Oyun Çalışmasında Doğaçlama Kullanımı”
- Koray Tarhan tarafından 2013’te yazılan “Doğaçlama İçin El Kitabı”
- Ve yıllardır hem eğitimde hem de gösterimde kişisel çevirilerle kaynaklık etmiş fakat basılı çevirisi olmadığı için ulaşılabilir nitelikte olmayan Viola Spolin’in “Improvisation for the Theater” kitabının Kasım 2022’de Spolin’in Türkiye’deki tanıtıcılarından Ege Maltepe tarafından çevrilen “Tiyatro İçin Doğaçlama” kitabı olmuştur.

Yapılan bu çalışmanın alandaki literatüre katkı sağlayacağı umulmaktadır. Keith Johnstone ve Del Close gibi çağdaş doğaçlama tiyatroya katkı sunan tiyatro insanlarının da alanda yazdıkları kitapların Türkçeye çevrilmesi ve Türkiye’de de bu alanla ilgili kitap yazan ve yazınsal kaynak bırakan tiyatro insanlarının sayısının artması ile bu alandaki kaynak eksikliğinin giderileceği düşünülmektedir.

Bu araştırmanın amacı çağdaş doğaçlama tiyatrosunun Türkiye’deki örneklerinin gelişiminin incelenmesi ve çağdaş doğaçlama tiyatrosunun biçimsel özelliklerinin ortaya konmasıdır. Türk doğaçlama tiyatro ekiplerinin çoğunlukla bu alanda çalışmalar yapan dünya öncülerinden etkilendiği düşünülmektedir. Bu sebeple dünyadaki doğaçlama tiyatro öncüleri ve oluşturdukları formların ortaya çıkışı da araştırmada incelenmesi amaçlanan konulardandır.

Araştırmada hem literatür taraması yapılması hem de gözlem sonucu notlar alınması ve bu notların analizi planlanmaktadır. Bu durumda yöntem olarak nitel ve nicel araştırmanın bir arada olduğu karma yöntemin uygulanması hedeflenmiştir. Bu incelemeler sırasında odak noktası olarak seçilen “Mahşer’i Cümbüş” ve “İstanbul

Impro” ekiplerinin beslendiği kaynakların neler olduğu, biçimsel özellikleri ve geleneksel Türk tiyatrosunda var olan doğaçlama gösterimler ışığında geleneksel olan ile aralarındaki benzerlikler dikkate alınacaktır. Bu noktada, araştırmanın literatüre Türkiye’deki çağdaş doğaçlama tiyatrosu örneklerinin çalışmalarını, geleneksel Türk tiyatrosundan yararlandıkları araçları ve tarihi gelişimini ortaya koyması bakımından kaynaklık ederek katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın konusu olan çağdaş doğaçlama tiyatrosunun türlerinden “Kısa Form-Impro Gösteri”nin ardından ortaya çıkan önemli iki özgün form “Tiyatro Sporu” ve “Uzun Form”un yapısı ikinci bölüm olan “Çağdaş Doğaçlama Tiyatrosunun Biçimsel Özellikleri” başlığı içinde incelenecektir. Bu noktada araştırma kapsamında ele alınan tiyatro ekiplerinden, Türkiye’de de bu iki türün örneklerini güncel olarak sürdürmeleri nedeniyle, “Mahşer-i Cümbüş” ekibi “Tiyatro Sporu” örneği olarak ve “İstanbul Impro” ekibi “Uzun Form” örneği olarak ele alınıp, konu bu iki ekibin çalışmaları ile sınırlandırılacaktır.

Araştırmacı, sahne üzerinde gösterim amaçlı tasarlanmış; tamamen doğaçlamadan oluşan gösterilerle eğitim alanı ve sahnede yazılı bir metne bağlı olarak kullanılan doğaçlamayı birbirinden ayırmak için gösterim alanındaki yaklaşımlardan bahsederken “Çağdaş Doğaçlama Tiyatrosu” tanımını kullanacaktır.

1. TİYATRO ve DOĞAÇLAMA

Niteliklerinin incelenmesi, doğaçlamanın o anda yapılan hareket, mimik ve söze dayanan, insan davranışlarını taklit eden bir oyun şekli olduğunu gösterdi. Doğaçlamayı Mimesis’den ayırmak, gerçekten kopmak ve böylece onun tarihin akışı içinde oluşmuş olan yapısının bozulması demektir (Ebert, 2004, s. 71).

Doğaçlama, kelime anlamı olarak kendiliğinden olanı, önceden belirlenmeyişi vurgular. “*Hiç hazırlanmadan, birdenbire ve içine doğduğu gibi söyleme biçimi (TDK).*” Tiyatro terimi olarak da “bir metne dayanmadan oynama biçimi” olarak tanımlanabilir. Tiyatroda doğaçlama ilk olarak hem tragedyanın hem de komedyanın doğuşunun temeli olarak işaret edilen Dionysos için düzenlenen törenlerde İ.Ö. VII. ve VI. yüzyıllarda karşımıza çıkar. Çünkü bu her iki türün de doğuşunda yatan törenler metinsiz, çeşitli taklit ve sözlü aktarımlarla gelişen konulardan meydana gelmektedir (Şener, 1991, s. 1-2). Tabi bu törenlerdeki doğaçlamalar daha çok hayvan taklitleri ve günlük hayattaki eylemlerin basit birer taklidinden ibarettir. Günümüzde oyunculukta önemli bir yer tutan doğaçlama teriminin bilinen halini alıştı uzun yıllar almış, ilk zamanlar (yüz yıla yakın bir zaman) edebiyatta inkâr edilmiş ve dönem dönem kaybolduğu görülmüştür (Ebert, 2004, s. 19-20). Yıllar içinde *Commedia dell’Arte* oyuncularını yeniden ele alınacak ve önce yardımcı bir unsur olarak görülen alıştırma temrinlerinin de geliştirilmesi ile yeni türler ortaya çıkarılacak olsa da ilk olarak *Mimus* oyuncularını ile günümüz doğaçlama tiyatrosunun ilk temeli atılmış sayılır.

Daha bilinçli bir biçimde gündelik hayatın taklidine yönelme, Aristo’nun *Mimus* olarak tanımladığı olguyu ortaya çıkardı. Aktif olarak ritüel içinde yer alan ve bu bağlamda hem katılan hem de oynayan insandan, oyuncu ve seyircinin birbirinden ayırmaya başladığı sürece geçişte *Mimus* oyuncularını, önemli bir işleve sahipler (Çevik, 2008, s. 42).

Doğaçlama, tanımında da belirtildiği üzere, beklenmedik bir biçimde meydana gelmeyi ve bu ani gelişen olaylara verilen anlık tepkileri içerir. Dolayısıyla da tiyatro bağlamında incelediğimizde oyuncunun bedenlen, zihnen özgür ve özgün olmasını sağlaması yanında hızlı düşünmesine de yardımcı olur. Bu yüzden pek çok çağdaş tiyatro insanını yöntemlerinde doğaçlamaya yer vermiştir. Oyuncunun metindeki karaktere ve durumlara daha kolay yaklaşıp içselleştirmesini sağlamak için Konstantin Stanislavski, provalarında doğaçlamaya büyük bir yer vermiş; gerçekçiliğe yaklaşmak ve oyuncunun verili olan bilgileri o an ilk kez karşılaşıyor tepkisiyle verebilmesi için doğaçlama olarak oynamasına Doğaçlamayı provalarında yoğun olarak kullanan Stanislavski’nin yanı sıra;

Vsevolod Meyerhold, Jerzy Grotowski, Joseph Chaikin, Eugenio Barba, Peter Brook, Jacques Lecoq gibi tiyatro insanları hem prova sürecinde hem de oyun sırasında doğaçlama çalışmalar yapmışlardır. Eğitimde kullanılması için pek çok doğaçlama temrin üretmiş olan Viola Spolin, doğaçlamanın aynı zamanda bir gösterim olarak da ele alınmasına önemli katkıda bulunmuştur. Keith Johnstone ve Augusto Boal ise doğaçlamayı tüm bu isimlerden farklı olarak bir yardımcı etmen değil bir gösterim olarak değerlendirmiş ve biçimlendirmişlerdir. Bununla birlikte Batı tiyatrosuna ait hemen tüm yeni tiyatro eğilimini etkileyen Commedia dell'Arte geleneğinin büyüğü doğaçlama oluşundan gelmektedir (Karaboğa, 2018, s. 52). Batı'da Commedia dell'Arte oyuncular, Doğu'da hikâye anlatıcılığı ve gölge tiyatrosu uygulayıcıları, Türk tiyatrosu geleneğinde ise Ortaoyunu oyuncular, sahnede yönetmen ve metin otoritesinden uzak; bedeni, sesi ve zihnini özgür bırakarak doğaçlamanın olanaklarıyla var olur. 19. yy sonları ve 20. yy başlarında yönetmenin daha etkin bir rol üstlenmeye başlamasıyla oyuncu, yönetmenin yönlendirmesi ve tanıdığı alan kadar özgür olur. Daha önce de belirtildiği gibi Batı tiyatrosu, doğaçlama olarak belirli kanavalara (metin taslağı, oyunun iskeleti) dayalı oyun sergileyen Commedia dell'Arte'nin etkisini de üzerinde taşır (Ergün, 2013, s. 12; Pekman, 2002, s. 90). Böylece çağdaş tiyatro için uzun yıllar doğaçlama, metinli oyunların sahneye konulmasından önce oyuncuların karakteri ve sahneleri çalışırken yardımcı bir egzersiz olarak görülmüştür. Stanislavski'nin sahne üzerinde gerçekçi oyunculuğa varma noktasında provalar sırasında, oyuncunun eylemlerinin ve duygularının doğal ve içten olabilmesi için belirli sahne üzerinde oyuncunun o sahneyi özümsemesine yardımcı olacak doğaçlama egzersizlerini sıkça kullandığı ve sahneleri sabitlemeden önce doğaçlama yaparak prova ettiği bilinmektedir. Stanislavski, doğaçlamayı daha çok iç aksiyonun dışa aktarılmasında yani duyguların fizikselleştirilmesinde kullanır. Bu sayede oyuncu duyguları daha rahat aktarabilecektir. Vsevolod Meyerhold'un ise araştırmaya dayalı tiyatro yönteminde Commedia dell'Arte ve Kabuki² danslarından faydalandığı ve doğaçlamayı doğrudan değil ama dolaylı olarak çalışmalarında kullandığı görülmektedir doğaçlamanın doğrudan değil ama dolaylı olarak çalışmalarında kullandığı görülmektedir (Çevik, 2008, say.47). Neredeyse Bertolt

²Kelime anlamı olarak bakıldığında; ka-müzik, bu-dans-oyun, ki-beceri, ustalık, yaratıcılık anlamına gelmektedir. Müzikli, danslı, beceri ve ustalık isteyen yaratıcı bir performans ortaya koymak demektir (Kılınçarslan,2017, s. 316).

Brecht'e kadar tiyatrodaki biçimsel yenilikler klasik biçimin yorumu olarak çıkmaktadır. Tüm sanat dallarının cüretkâr açılımlarına tanık olduğumuz 19. yüzyılda, tiyatroda görülen yeniliklerin daha çok sahne araçları, oyunculuk teknikleri ya da metinde yapılan denemelerle ortaya konmaya çalışıldığı görülmektedir (Tarhan, 2013, s. 9). Brecht'le birlikte ise seyircinin etkin kılınmasından, oyunun bir parçası olarak ele alındığından bahsetmeye başlamaktayız.

Sahne-izleyici; metin-gösteri; yönetmen-oyuncu arasındaki işlevlere dayalı ilişkiler hemen hiç değişmeden kaldı. Epik tiyatronun çıkış noktası bu ilişkileri temelden değiştirme çabasıdır. Bu tiyatronun izleyicisi için sahne “dünyayı simgeleyen dekorlar” (diğer bir deyişle büyülmüş bir alan değil, kullanışlı bir sergi alanı, sahnesi içinse izleyicisi hipnotize edilmiş denekler yığını değil, talepleri karşılanması gereken ilgili kişiler topluluğudur şimdi. Metni için gösteri virtüözce bir yorum değil, metnin sıkı bir denetimi, gösterisi için metin bir temel değil, o gösterinin kazanımlarının yeni formülasyonlar olarak üzerine işlendiği bir enlem-boylam çizelgesidir (Benjamin,1984, s. 16).

Bu yüzden doğaçlama tiyatronun yeniden doğuşunu tetikleyen tiyatro insanı olarak Brecht önemli bir yere sahiptir. Brecht'in yabancılaştırma öğeleriyle seyirciyi bir gözlemci olarak oyunun parçası haline getirmesi, oyuncuyu yanılsamaya sokmadan oyun sırasında oyuncu kimliği ile aktif düşünen bir şekilde konumlandırması ve dekoru gerektiği kadar kullanması, doğaçlama tiyatroya ışık tutması açısından önem addetmektedir. Brecht, tiyatro araştırmalarını tiyatro metni ve sahnesi ile kısıtlı tutmaz. Araştırmalarını spor karşılaşmaları ve maçlar ile genişletir. Spor karşılaşmalarında seyircinin tepkilerini ve katılım heyecanını, bitmeyen bu tutkuyu takip etmeye başlar. Elbette Brecht'in hareket noktası yalnızca bu spor karşılaşmaları değildir; fakat bu ayrıntı 1977'deki ilk gösterisi “Theatresports”un anlaşılması için önemlidir; çünkü Brecht'ten sonra yine bir tiyatro insanı Keith Johnstone, gözünü neredeyse tüm insanları peşinden sürükleyen spor müsabakalarına çevirir ve kitleleri arkalarından nasıl bu denli sürüklediklerini anlamaya çalışır. Tiyatroda da bu seyirci çekimini yakalamaya yönelik çabayı gösterir (Tarhan, 2013, s. 20).

Brecht'in diyalektik yapıda kurduğu tiyatro biçimi seyirci ile iletişim ve oyuncunun özgürleşmesi açısından çağdaş doğaçlama tiyatrosu için bir ışık olmuştur. Brecht'in tiyatrosunda da doğaçlama tıpkı Stanislavski ve Meyerhold'daki gibi Gerhard Ebert'in deyiimiyle şekil veren doğaçlama olarak yer almıştır. Daha sonraları Jacques Lecoq (1921), Paul Pörtner (1925 – 1984), Dario Fo (1926), R.G. Gregory (1928), Farnca Rame (1929), Augusto Boal (1931 – 2009), Peter Brook (1925), Jerzy Grotowski (1933

– 1999), Keith Johnstone (1933), Del Close (1935 – 1999), Ariane Mnouchkine (1939), Jonathan Fox (1943), Jo Salas (1949) gibi tiyatro insanlarının ele alış biçimi ile doğaçlama, sadece şekil veren bir öge olarak değil sahne üzerinde de vazgeçilmez bir parça olarak görülmüştür (Çevik, 2008, s. 49). Örneğin Grotowski, oyuncunun sahne üzerinde de hem bedenin hem sesin özgür olabilmesi için doğaçlama olarak prova yapmanın ötesinde sahnede de doğaçlama bölümlere yer vermiştir. Grotowski'nin son dönemlerinde doğaçlamayı ele alış ile başa döndüğü, yani törensel olanın büyüünün ve gerçekliğinin daha somut olduğunu düşünerek çalışmalarını ritüelist bir şekilde yürüttüğü bilinmektedir. Bu da doğaçlamayı daha etkin olarak kullandığının söylenmesine neden olmaktadır. Lecoq ise daha çok İtalyan tiyatro geleneği olan Commedia dell'Arte'nin araçlarını komik yaratmak açısından modernleştirirken, kullandığı pek çok doğaçlama temrin bir tiyatro eğitim pedagojisi sisteminin parçasıdır. Lecoq'un öğrencilerinden ve hem Commedia dell'Arte'den hem de "Happening"lerden yararlanan tiyatro insanlarından Dario Fo ve Franca Rame 'yi ise halk tiyatrosu geleneğini modernleştirme ustaları olarak tanımlamak yanlış olmayacaktır. Dario Fo'nun performansları hareketli ve değişken bir yapıya sahiptir, kimi zaman Commedia dell'Arte'den bir tiplmeyi ("Fo 'Sinek' lazzo³'sunu kusursuz bir maharetle sergileyen bir *commedia* ustasıdır ([http-1](http://1)).") ustalıkla oyunun içine yerleştirip doğaçlama bölümler oynadığı kimi zaman da yazdığı metinlerin gevşek yapısı sayesinde oyuncuya doğaçlama alanlar yarattığı görülmektedir. Dario Fo ve Franca Rame'in oyunlarında yaptıkları denemelerden birisi de "happening"lerdir; belirli bir metni oynarken *happening* bölümleri ile değişen gidişat, o anda seyirci tepkisi ile sahnenin dinamiği daha iyi olacaksa anında doğaçlamalarla bir başka bölüm oynanabilir.

Ancak alegorik bir anlatıma dayanan (ABD ve CIA'yi temsilen Rame'nin canlandığı Mamma Togni tipi gibi) bu biçim hemen terk edildi ve "Fe-dayı"daki gibi darbe tanıklarının sözlerinden oluşan bir komünanter tiyatro haline geldi. Oyunda, Victor Jara gibi şair şarkıcıların yapıtları Ciccio Busacca tarafından seslendiriliyordu. Oyuna asıl "happening" niteliğini kazandıran olay, oyun böylece oynanıp giderken, oyunun belirsiz bir yerinde, daha önceden sahnede, ya da tiyatro grubuyla etrafta görülmemiş oyuncuların polis giysileriyle salona dalmaları ve orada, seyirciler arasında bulunan bazı kişileri götürmeye çalışmalarıyla gerçekleşiyordu. Bu, her seferinde oyunun değişik bir yerinde ve değişik bir biçimde

³"Oyuncuların öykünün akışı içinde uygun gördükleri yerlere sıkıştırdıkları küçük oyunlara Lazzi/Lazzo denir. Lazzi, Commedia dell'Arte'nin öbür komedya türlerinden ayrılmasını sağlayan en belirgin özelliklerinden biridir (Karaboğa, Özçıtak, 1994, s. 233)."

yapılıyordu. Oyuncu-polisler, bazen arama yapıyorlar, bazen kimlik soruyorlar, bazen rastgele adam seçip götürmeye çalışıyorlar, bazen de sadece gösteriyi izliyorlardı. Happening, salonda polis telsizlerinin usul usul duyulmaya başlamasıyla başlıyor, derken binanın telefon bağlantısı (gerçekten de) kesiliyordu. Bundan sonra salona radyonun sustuğu haberleri geliyor ve ondan sonra salondaki çatışma başlatılıyordu. İtalyan toplumunun o dönemde yaşadıklarıyla birebir örtüşen bu olayla, bir yandan da Şili'de yaşanan darbenin bir anı seyirciye yeniden yaşatılıyordu. Seyirci oyunda böyle bir "numara"nın olduğundan haberdar olsa bile, İtalyan siyasi yaşamı böylesi bir olaya o denli yatkındı ki, seyirci kendini katılmaktan alamıyordu (Balay, 1992, s. 69-70).

Doğaçlama, tiyatronun temel taşıdır; bu yüzden kimi zaman tecimsel tiyatroya engel teşkil edeceği düşüncesi ile kenara itilmeye çalışıldıysa da özellikle 20. yy itibarıyla ve getirdiği değişimlerle birlikte hemen tüm sistemlerin bir şekilde içinde var olmuştur. Sonrasında da Keith Johnstone, Del Close gibi tiyatro insanlarının katkılarıyla kendisi de bir sistem haline gelmiştir.

1.1. Çağdaş Tiyatroda Doğaçlama Yöntemi

Bu bölümde doğaçlamanın tiyatrodaki yöntem olarak kullanımı üzerinde durulacaktır. Bu yöntemler; tiyatro eğitiminde, bir oyunun prova edildiği esnada ve sahneleme esnasında olacak şekilde sınırlandırılmıştır. Ayrıca bu yöntemlerin hangi tiyatro insanı ile öne çıktığı da yine bu bölümde yer alması amaçlanan konulardandır.

Doğaçlamanın tiyatrodaki yöntemsel kullanımına değinmeden önce çağdaş tiyatro eğilimlerini ele almak doğaçlamanın nasıl yeniden ve yeni bir bakış açısıyla tiyatrodaki kullanılmaya başladığının daha rahat anlaşılmasını sağlayacaktır. Bu noktada da tüm bu eğilimlerin deyim yerindeyse ateşleyicisi olan tiyatro insanı Antonin Artaud'ya ve "Kıyııcı Tiyatro" anlayışına değinmemek mümkün değildir. Birinci Dünya Savaşı öncesi, henüz insanlar savaşın vahşetini yaşayıp anlamazdan önce, görüşlerini yayımlamaya başlayan Artoud, İkinci Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru "Kıyııcı Tiyatro" üzerine bildirilerini, mektuplarını ve görüşlerini topladığı "Tiyatro ve İkizi" kitabını 1944'de yayımlar (Şener, 1991, s. 285). Savaşın, insanın ruhunda ve aklında açtığı yaraları iyileştirmek için Artoud, klasik tiyatro anlayışından sıyrılıp Dionysos'un insanın direkt ruhu ve duyguları ile bağlantılı olan saf tetikleyicisini, bilinçaltını, kendi tiyatro anlayışında merkeze alır. Bu dönüşün temelinde ise mekanikleşmiş ve her şeyden ayrılmış insanı yeniden özde var olan duygularla buluşturmak yer alır.

“Kıyıcı tiyatrodaki acının kaynağı insanın bilinçaltıdır. Orada bastırılmış istekler, heyecanlar, tutkular yaşamaktadır. Tiyatro büyüsel işlemi ile bu gizli dürtüleri, içgüdüleri, heyecanları acıta acıta ortaya çıkaracaktır. Bu acılı işlem bir sağaltma, bir iyileştirme işlemidir. Kıyıcı tiyatro insanın gizilötesi güçlerini tanıma süreci olacaktır. Tiyatro bunu sağlayabilmek için bu gizli ve gizemli işleri sahnede nesnelleştirecek, somut olarak görüntüleyecektir (Şener,1991, s. 287).

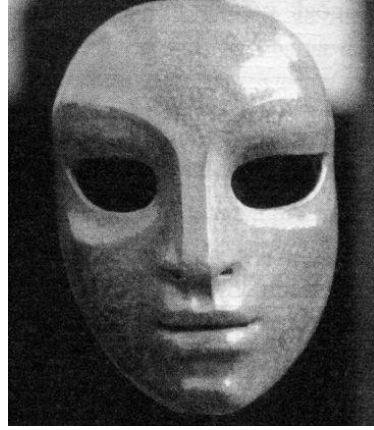
İkinci Dünya Savaşı sonunda dünya yorgun ve yıpranmıştı. Savaş, insanların hem sosyolojik hem de psikolojik olarak yaşam şekillerini etkilemişti. Özünde insan, toplumsal olaylar ve savaşlardan aldığı yaralar ırkçılık ve eşitsizlik, makineler karşısında yaşadığı değersizlik duygusu ve geleneksel olanı yaşatmaya çalışma arzusu arasında kalmış; içinde bulunduğu durum neticesinde yabancılaşma yaşamaya başlamıştır. Başlarda birey kavramı önemli bir yere sahipken yığınların öneminin artmasıyla bu kez yavaş yavaş bireysellik önemli hale gelmeye başlar ki günümüzde artık iki kavramın da yerini benmerkezcilik almış gibidir. Bununla birlikte televizyon ve devamında gelen diğer medya araçları insanların her şeyden uzaklaşması ve haksızlıkları sorgulamamasına; tek başına, güvensiz ve tekinsiz bir ortamda olmasına neden olur. Dünyayı iyileştirme amacı artık önemini yitirmiş, yerini paramparça olmuş insanlığın, değersizlik hissini kabulü almıştır. Yaşanılan bu amaçsızlık ve değersizlik hissi, insanın kaybettiği mantık, yaşanılan vahşet ve etkileri sanatın her alanına olduğu gibi tiyatroya da yansımış, sonucunda kendine ve topluma yabancılaşan insanı anlatan “Absürt Tiyatro” akımı ortaya çıkmıştır. Absürt tiyatronun, seyircinin gizlediği rahatsız edici bilinçaltını ortaya koyarak şaşkınlık yaşatmayı seçişi de Antonin Artaud’un etkisini göstermektedir denebilir (Şener, 1991, s. 351). Tüm bu etkilerin sonucunda ise çağdaş tiyatro anlayışındaki yönelimlerde Artaud’dan başlayarak insanın özü yeniden hatırlanır. Bağları kopan yaşam, insan ve tiyatroyu, başlangıç noktasına geri dönülerek, özde yatan insani değerlerin hatırlanması ve ritüellerin yardımıyla yeniden birbirlerini iyileştirmesi sağlanmaya çalışılır.

Araştırmanın bu bölümünde ele alınacak tiyatro insanları; Jacques Lecoq, Jerry Grotowski, Peter Brook, Viola Spolin’in ortak özellikleri öze dönülüp, doğaçlama olarak tamamen anlık etkilerle sahnede var olma denemeleri ile tiyatronun iyileştirici yanının daha etkin hale getirilmesine katkıda bulunmalarıdır. Artaud’un getirdiği yeniliklerden en önemlisi seyirci ile oyuncuyu ayıran sahneleme biçimini, yani çerçeve sahnenin yapısını bozmasıdır. Böylelikle, kimi zaman seyirciyi merkeze alan, kimi zaman oyuncuya salonun her tarafında oynama imkanı sunan, seyirci ile daha çok ilişki kuran ve daha çok

temasının olduđu sahneleme önerileri getirmiş olur. Bununla birlikte oyuncunun tüm enstrümanını aktif bir şekilde eğitmesi gereğini de yine Artoud öne çıkarmıştır (Ergün, 2013, s. 29-30). Artık beden ve bedenın aktif kullanımı tiyatrodada önem kazanmaya başlamıştır.

Çağdaş tiyatrodada önemli bir yere sahip olan ve doğaçlama tiyatro için de çalışmaları fener olmuş tiyatro insanlarından Jacques Lecoq'un (1921-1999) tiyatro ile ilgili çalışmalar yapana dek spor ile yakından ilgilendiğı bilinmektedir. Tiyatro çalışmalarında da bu bilgilerini sıkça kullandığı ve bedenın eğitime çokça ağırlık verdiğı görölmektedir (Lecoq, 2017, s. 21). Lecoq'un tiyatrosu pedagojik olarak önemli bir yere sahiptir ve "Lecoq Pedagojisi" olarak da yer edinmiştir. Seyirci ile buluşan profesyonel bir tiyatroyla; ve yönetmenlik değil eğitmenlik yönüyle, yani eğitim kısmıyla ilgilenir. Bu yüzden Lecoq'un doğaçlamayı kullanımına eğitimde doğaçlama özelinde bakılacaktır.

Lecoq'un "Dünya ve Hareketleri" başlığı altında doğaçlamalar olarak açtığı parantezde bir oyuncu sıfırdan, yaratım yolculuğı ve sahnelemeye kadar doğaçlamalarla hareket eder. Lecoq kurduğı sistemde oyuncunun önce sessiz anlarını çalışır, sözden önceki sessizlik ve eylem, sözün altında asıl anlatılmak istenenin ezilmesini engelleme temellidir. Lecoq'un "Şiirsel Beden" kitabında çalıştığı doğaçlama temrinler, oyunculuk eğitim araçları ve bir rolün sıfırdan inşasına kadar olan yolculuk şu şekilde sıralanmıştır: Sözden önceki sessizlik; oyun ve tekrar oyun bağlamında gündelik olanı abartısız bir şekilde tekrar etmek? ile başlayan alıştırmaların tümünde sözlü anlatım değil bedensel ifade ve sessizliğin kullanımı üzerine çalışmalar yapılır; ki bu aslında Lecoq pedagojisinin ilk kuralıdır: "Önce sus, sonra konuş!" (Lecoq, 2017, s. 52). Burada ifade edilen aslında hiç konuşmamak değildir, Lecoq da öğrencilerine hiç konuşmamayı tembihlememiştir. Aslında sadece bir sözün ihtiyaç halinde kullanımını ve bir sözün öncesindeki o değerli sessiz anın, kıymeti ne kadar anlaşılırsa o kadar daha etkin bir şekilde ortaya çıkacağını vurgulamak ister. Özetle ne konuşulduğundan çok konuşmadığımız o anın kıymetini anlamak üzere çalışmalar yapılır. Sessiz oyunlar ve tekrar oyunlarla basit doğaçlamaların ardından, bu kez de bedendeki sessizliğin sağlanması adına nötr maske ve nötrlük ile kökensel yolculuk üzerine bazı egzersizler yapılır. Bu bölümde Amleto Sartori tarafından yaratılmış "Nötr Mask" kullanılır.



Görsel 1.1. Nötr Mask (<http-1>)

Bu maske, takan kişinin ifadesini o kadar nötr bir hale sokar ki, oyuncunun bedeninde görünen en ufak bir hareket ya da maskenin altındaki gülüş; oyuncunun mutsuzluğu ya da endişesi gibi tüm değişimler bir anda izleyenler tarafından da görünür hale gelir. Bu maskenin işlevi de tüm bu fazlalıklardan sıyrılmak; sıfır noktasına, başlangıca ulaşabilmektir. Böylece öğrenci/oyuncu takacağı diğer maskelerden önce, kendisi ve takıp oynayacağı diğer maske arasına bir başlangıç seviyesi yerleştirmiş olur. Eylem öncesi, bu her şeye açık boş sayfa özgürce üretime destek olacaktır.

Lecoq'un sisteminde önemli bir yere sahip olan öğelerden biri de doğa ile özdeşleşmek; onu “transpoze” etmektir (Bir nesnede ya da doğada var olan herhangi bir öğeyi insan bedenine-zihnine-duygularına aktarmak). Transpoze etmek oyun kavramını hatırlamaya yardımcı olur. Bir hayvanın ya da bir rüzgârın özelliklerini bedene, ruha, zihne yerleştiren oyuncu/öğrenci, farklı ifade şekilleri keşfederek özgürleşecektir. Lecoq bu kavramın metodunda kullanımını iki yaklaşımda ele alır. Birincisi, bahsedildiği gibi bir doğa parçası ile olan yaklaşımdır; ki bu da metinsiz doğaçlama aracı kullanıldığı için örnek olarak verilmiştir. İkincisi ise metin üzerinde yapılan transpoze çalışmalardır.

Bu metotta iki yaklaşım mümkündür. İlk yaklaşımda bir elementi veya bir hayvanı insanileştirmek, onlara bir davranış atfetmek, söz vermek ya da onları başkalarıyla iletişime sokmak söz konusudur. Örneğin ateşi konuşturmak öfkeyi ya da sıkıntıyı ortaya çıkarır. Havayı insanileştirmek destek noktalarından yoksunluğu, devamlı hareketi veya hiçbir yere tutunmadan gezinen rüzgârın kararsız ritimlerini belirtir (Lecoq, 2017, s. 61).

Yukarıda da özetlenen, Lecoq pedagojisinin en önemli araçlarından olan sessizlik, nötr maske ve transpoze etmek üzerine yapılan çalışmalar ve bu alıştırmaların hepsi doğaçlama temrinlerine dayalıdır. Doğaçlama bir gösterim olarak kullanılmamış, ama

tamamen eğitimin içine yerleştirilerek doğaçlamanın özgürleştiren ve yaratıcılığı besleyen yanından yararlanılmıştır⁴.

Lecoq'un izinde günümüzde hala, ülkemizde de pek çok atölye çalışması ve oyun denemeleri yapılmaktadır. Bu atölyelerden biri de Lecoq ekolü olarak devam eden İtalya Scuola Helikos'tan mezun, sanatçı Güray Dinçol tarafından yürütülen “Şiirsel Komedi- Bir Clown Araştırması”dır. Araştırmacının da katılım sağlayarak deneyimlediği bu atölyenin bir parçası olan Clown yaratımına dair çalışmayı, doğaçlamanın kullanımının anlaşılmasına destek olarak nitelemek yerinde olacaktır. Clown yaratım süreci maskelerle tanışma çemberi ile başlar. Beden rahat bir şekilde aşağıya doğru bırakılmışken maske takılır (maskeden kasıt, en minimal maskelerden biri olarak kabul edilen kırmızı burun maskesidir). Süreç Clown kişinin nefesle doğuşu, bu doğuşla gelen beden formunun gözlenmesi ile devam eder. Nasıl bir Clown? Gülüyor mu, mutlu mu? Nasıl duruyor? Tüm bunların analizine yönelik, bedene gelen bu formda ve Clown'un içinde doğaçlama bir şekilde yürüme egzersizi, ses egzersizi gibi kendi Clown'unu tanımaya çalışma egzersizleri yer alır. (i) Tepki araştırmaları gibi çalışmalarla Clown'nun partnere ve çevreye nasıl tepki verdiğini anlamak üzerine müzik eşliğinde egzersizler yapılır. Nasıl bir Clown? Gülüyor mu, mutlu mu? Nasıl duruyor? Tüm bunların analizine yönelik, bedene gelen bu formda ve Clown'un içinde doğaçlama bir şekilde yürüme egzersizi, ses egzersizi gibi kendi Clown'unu tanımaya çalışma egzersizleri yer alır. (ii) Partnerli Egzersiz: Partnerin yaptıklarını üç saniye kuralı ile tekrarlar. Kişi, önündeki maskesiz partnerin eylemlerini üç saniye sonra yansılar, anlamaya çalışır, beceriksizce taklit eder, yapamaz, yapamadığı için eğlencelidir (Clown prensibine göre tepki, Clown'un bataryasıdır. Biri güldü mü, öksürdü mü? Bunların kabul edilmesi ve bu durumun Clown'da bir tepki yaratması söz konusudur. Tepki seyirciye açılır; Clown tepkisini

⁴Kitabın ve genel olarak sisteminin diğer araçları şu başlıklar altında sıralanabilir: Ortak şiirsel zemin, gökkuşağının renkleri, sözcüklerin bedeni, partner olarak müzik, maskeler ve karşı maskeler, oyun seviyeleri, biçime girmek, karakterler; ruh halleri, tutkuları, duygular, yerler ve ortamlar, üslup kısımları. Hareket tekniği; beden ve ses hazırlığı, harekete anlam vermek, dramatik akrobasi, bedenin sınırlarında hareket analizi, hayatın doğal hareketlerini temel almak, duruşları ortaya çıkarmak, fiziksel eylemlerde tasarruf anlayışı, duanın dinamiklerini analiz etmek, hayvanları incelemek. Büyük H ile yazılan hareketin kanunları. Öğrencilerin tiyatrosu, büyük dramatik sanatlar; melodram “yüce duygular”, Commedia dell'Arte “insanlık komedisi, kanava ve oyun teknikleri”, bufonlar “misteri, grotesk, fantastik”, öteki beden, tragedya “koro ve kahraman, sahnenin dengesi, metin ihtiyacı”, Clown'lar, kendi Clown'unu aramak, burlesk absürt ve diğer komik varyeteler (bkz. Lecoq, 2017).

paylaşır). (iii) Bufonesk⁵ Clown Egzersizi: Bu bölüm ikili egzersizlerden oluşur. Eşlerden biri maskesiz yürür, kendi kendine bir şeyler yapar; maskeli olan diğeri öndekini taklit eder. Daha alaycı ve karanlık bir yerdir bu kısım; taklide alay girince eleştiri doğmuş olur. Bu egzersiz meraklı oyunsuluğun ve alayın temel alındığı bir egzersizdir. Tüm bu çalışmalarda tam bir kendini özgür bırakma hali vardır ve oldukça önemlidir. İlk iki gün fazlaca yer verilen bedenin eğitimi ve doğaçlamalar burada önemini gösterir. Doğaçlama, tüm atölyenin başlıca öğelerinden olmuştur. Yapılan doğaçlama egzersizleri sayesinde öğrenciler/oyuncular hem beden hem fikren özgürleşmiş, bu sayede Clown'larının içinde de doğaçlamaya anında tepki vermeye ve olanı düşünmeden rahatça yansımaya odaklanabilmişlerdir⁶.

Lecoq pedagojisinin yanı sıra oyuncunun bedeninin, özellikle de sesinin özgürleştirilmesini belki de en çok irdeleyen ve bunun üzerine araştırmalarda bulunan tiyatro insanlarından biri de Jerzy Grotowski'dir (1933–1999). Grotowski oyuncunun beden ve ses eğitiminde doğaçlama egzersizlerini kullanarak özgürleşmesini sağlamaya yönelik pek çok araştırma yapmıştır. Uzun yıllar Tiyatro Laboratuvarı'nda oyuncunun kalıplarını yıkarak içten gelen tepkisini en doğal şekilde verebilmesi üzerine bir alıştırmalar dizgisi oluşturmuştur. Bu alıştırmalar dizgisi doğaçlama temrinlerle oluşturulmuştur ve neredeyse hepsi ses ve bedenin geliştirilmesine yöneliktir. Bu alıştırmalar dizgisinin başlıkları şöyle sıralanabilir: (i) Fiziksel Alıştırmalar: Bedeni ısıtma üzerine kurgulanmış bazı ısınma temrinlerini; kasları ve omurgayı yumuşatma alıştırmalarını, yerle teması kesme üzerine kurulu 'uçuş' alıştırmalarını; bazı takla-amut alıştırmalarını ve son olarak yürüme üzerine ayak tabanı, diz ve bacak kullanımının çeşitlendiği egzersizleri içerir. (ii) Plastik Alıştırmalar: Bu başlık altında temel alıştırmalar diye nitelenen karşıt hareketler (ayaklar bir yönde doğru dairesel hareket çizgisi kullanırken, dizin mümkün olduğunca zıt yöne doğru hareket etmesi gibi); bunun devamında ise duygu ve imgelerde de zıtlıkların kullanıldığı (oyuncunun başıyla "evet" derken, eliyle "git" demesi gibi)

⁵Bufon (bouffon) grotesk, parodi, fantezi ve mister sahalarına ait unsurları kullanan bir gösteri türüdür, daha abartılıdır (Lecoq, 2017, s. 187).

⁶(Anadolu Üniversitesi'nde 2019 Ekim ayında Lecoq pedagojisine ile oluşturulmuş, yürütücülüğü Güray Dinçol tarafından yapılan "Şiirsel Komedi - Bir Clown Araştırması" adlı atölye çalışmalarından not edilmiştir.).

egzersizler ve doğaçlamalar yer almaktadır. Yine plastik alıştırma içinde yapılan diğer egzersiz bütünü ise (iii) “Kompozisyon Alıştırmaları” adı altında ele alınabilir. Bu bölüm hem beden hem duyguların kullanıldığı çeşitli alıştırmalar ile desteklendiği imge oluşturma, itki uyandırma üzerine yapılan araştırma ve egzersizleri içerir. Bu egzersizler, gövdenin çiçek açıp solmasını betimleyen hareket dizgeleri; bilinçaltının uyarılmasıyla oyuncunun çağrışımsal hayvan imgesi çalışması; durum ve anı çağrışımlarının bedendeki karşılığı, yalın ayak yürüme temrinlerini ve yeni doğmuş bebekle *anoloji*⁷ kurma, omurgayı yumuşatma olarak özetlenebilir. (iv) “Yüz Alıştırmaları” başlığı altında “I) Dış dünya ile temas kuran hareketler (dışa dönük). II) Dikkati hareketi yapan özne üzerinde yoğunlaştırmak için dış dünyanın ilgisini çekme eğilimindeki hareketler (içe dönük). III) Orta ve nötr aşamalar çalışmaları ile itki ve yüz kasları arasında bağ kurarak ifade doğaçlamaları yapılır (Grotowski, 1992, s. 126). IV) “Ses Tekniği- İletme Gücü” başlığı altında pek çok ses ve diksiyon hatta hitap egzersizleri bulunur. Bu egzersiz dizgesi ayrıntılı ve çokça egzersizi kapsar. Çünkü Grotowski çalışmalarında sesin özgürleşmesini bedeninin özgürleşmesi kadar önemli bir yere koyar. Bu egzersizler; soluma açılması, tınlaticılar, ses temeli, organik temrinler (sesin yerleştirilmesi, potansiyel ses tonunun tanınması üzerine çalışmalar), vokal imgelem, ses kullanma, diksiyon, duraklama, hataları kullanma (oyuncunun oyun sırasında bilinçsizce herhangi diksiyon ya da harekette yaptığı hatayı hızla rolünü ve oyununu bozmadan yedirebilmesi), boğumlama tekniğinden oluşur⁸.

Grotowski’nin doğaçlamayı ele alışını ikiye ayırabiliriz. Birincisi; araştırmaları sırasında oyuncunun eğitiminde ısınırken, bedeni ve sesini özgürleştirirken ve karakterini biçimlendirirken kullandığı doğaçlama temrinlerdir. İkincisi ise bir oyunun sahnelenişi sırasında, oyuncunun provalar sırasında kendi çalışmaları içinde bulunduğu doğaçlamayla doğaçlamayı hem eğitimde hem de doğaçlama ve sahne esnasında olmak üzere farklı amaçlarla kullanmış olur. Grotowski, oyuncunun neyi yapabileceği üzerinde durmak yerine engeller ile ilgilenir. Oyuncunun engellerinden kurtulması üzerine adına “via negativa” dediği yöntemi ile negatif bir yoldan ilerler (Grotowski, 1992, s. 121). Oyuncu, kendisine engel olan her şeyi üzerinden atar ve böylece saf itkiye ulaşabilir. Bunu da doğaçlama ile yapabileceğini bilir çünkü doğaçlama temrinleri oyuncuda gerginlik

⁷Örnek: Bir bebeğin emme arzusu gibi su içseydiniz nasıl olurdu?

⁸(Ayrıntılı bilgi için bkz. Grotowski, 1992, s. 122-154)

yaratan ögelerin atılmasına yarar sağlar. Doğaçlama, oyuncunun düşünmeden, kendini yargılamadan hareket etmesine alan açar ve bu sayede de oyuncu engellerinden kurtulup özgürleşebilir. Grotowski'nin doğaçlama çalışmaları ve genel olarak araştırma yöntemi Lecoq ya da Spolin'den farklı olarak toplu halde yapılan grup doğaçlamaları gibi değildir, bireysel çalışmaları oyuncu bazlı olarak ele alır. Bunun nedeni de her oyuncunun engellerinin farklı olduğunun düşünülmesi ve negatif yöntem gereği her oyuncunun kendine ait eksikleri üzerinden çalışmanın yürütülmesidir (Ergün, 2013, s. 105).

Ekip olarak yapılan doğaçlama egzersizleri dediğimizde ise Viola Spolin (1906-1994) akıllara gelmektedir. Spolin, doğaçlama temrinler üretmek hem eğitimde hem dezavantajlı gruplarla çalışılan rehabilitasyonlarda hem de bir gösterim olarak nasıl kullanılabileceği üzerine çalışmalar yapmıştır. Hayatında önemli bir yer tutan Neva Boyd'dan, Chicago'da Neva Boyd's Group Work School (Neva Boyd'un Grup Çalışmaları Okulu) aldığı eğitim sonrasında mesleki yaşamına yaratıcı drama eğitmeni olarak başlar. Akabinde "Boş Zamanları Değerlendirme Projesi" adlı çalışma dâhilinde rahat kavranabilecek tiyatro egzersizleri ve sistemi üzerine denemeler yapar (Nutku, 2002, s. 277-278). Böylece ürettiği oyunlarla kurduğu sistemi hayata geçiren 'Young Actors Company'yi Hollywood'da kurmuş olur. Daha sonra çalışmalarını 'Tiyatro İçin Doğaçlama' başlığı altında toplayarak kitaplaştırır ve bu kitap hem oyunculuk hem yaratıcı drama eğitimleri için bir kılavuz niteliğindedir. Çalışmalarına Chicago'da oğlu Paul Sill ile devam ederken kurduğu bir toplulukla (Game Theater: Oyun Tiyatrosu) oyuncu-seyirci arasındaki engelleri kaldırmak üzere denemelerde bulunur. Bu ilk deneme başarısız olur fakat daha sonra da değinileceği gibi, doğaçlama gösterilerin oynanması için 1956'da kurulan "The Compass Players" (Pusula Oyuncuları) ve 1959'den itibaren "The Second City" (İkinci Şehir) oyuncularını prova ve gösterilerinde Spolin'in sisteminden ve oluşturduğu 368 oyundan yararlanırlar (Spolin, 2022, s. 42). Spolin, araştırmada hem eğitim alanı için yaptığı çalışmalar hem de çağdaş doğaçlama tiyatrosunun gelişimine verdiği katkı nedeniyle iki grup arasında geçiş dönemi olarak yer almaktadır.

Tiyatro teknikleri kutsal değildir. Tiyatrodaki stiller geçen yıllarla beraber büyük değişiklikler gösterir, çünkü tiyatro teknikleri aynı zamanda iletişim teknikleridir. İletişimin güncelliği kullanılan metottan çok daha önemlidir. Metotlar zamanın ve yerin ihtiyaçlarına göre şekillenir (Spolin, 2022, s. 64).

Doğaçlama, yapısı gereği değişkendir ve değişken olmayı gerektirir. Spolin de bu yüzden metotların değişkenliğini kabul etmek gerektiğini ve sabit fikirli olmamayı vurgulamıştır. Spolin oyun temrini üretmeye, oyun oynamanın sahnede ve eğitimde kişiyi özgür üretime ve yaratıcılığa yaklaştıracığı görüşünden yola çıkmıştır. Çünkü, çocuklukta beraber oynanan oyunların yarattığı özgürlük hissine yabancı değildir. Göçmen bir ailede büyüyen Spolin, değişken ve hareketli bir hayata sahiptir. Ailesinin bu kaosla mücadele etmek için oynadığı bazı geleneksel oyunlar vardır. Örneğin, bulundukları yere uyum sağlayabilmek için aile içinde oynadıkları kelime oyunları bunlardan bir tanesidir. Spolin, hem hareketli ve değişken yapıya sahip büyüme koşulları hem de bu durumla mücadele için aile içinde oynadıkları oyunların kişi üzerindeki uyum ve yaratıcılığa etkisinden aldığı ilhamla çalışmasının temelini inşa eder. Spolin, göçmen bir ailede büyüdüğü için azınlık ve dezavantajlı gruplarla da kolayca özdeşlik kurar ve bu sayede bu gruplarla çalışmalarında başarılı sonuçlar alır (Spolin, 2022, s. 43).

Oyun, bir deneyimin oluşması için gereken kişisel özgürlüğü ve dahil olma halini sağlayan doğal bir grup formudur. Oyun oynama hali içindeki kişi o oyun için gereken kişisel teknikleri ve becerileri kendiliğinden geliştirir. Beceriler, kişi oyun oynamaktan zevk ve heyecan duyduğu anlarda gelişir. Tam da bu anlarda kişi öğrenmeye açıktır. Oyunun getirdiği her türlü krizi çözmek için pratik zekâ ve yaratıcılık ortaya çıkar, çünkü oyuncu oyunun hedeflerini istediği şekilde çözmekte özgürdür. Oyunun kuralları içinde olmak kaydıyla ayağa kalkabilir, salınabilir, amuda kalkabilir ya da uçabiliriz. Aslında, alışılmadık ya da olağanüstü oynama biçimleri oyun arkadaşları tarafından sevilir ve alkışlanır. Bu durum, bu formu sadece geleneksel tiyatro için değil, sahne doğaçlamasını öğrenmek isteyen aktörler için de yararlı kılar. Aynı zamanda tiyatro deneyimine yeni başlayan çocuk ve yetişkinler için de faydalıdır. Oyuncu-öğrenci edineceği tüm teknikler, gelenekler ve benzerini bu tiyatro oyunlarını (oyunculuk egzersizlerini) oynarken edinir (Spolin, 2022, s. 53).

Viola Spolin, tiyatro hayatı boyunca doğaçlamalarla oyuncuyu özgürleştiren bir çalışma sistemi kurmuştur. Spolin'i farklı kılan onun seyircinin fikirlerine ve katılımına kapı aralmasıdır (Tarhan, 2013, s. 13). Bu sayede doğaçlama tiyatronun içinde farklı türlerin ortaya çıkmasına da zemin hazırlanmış olmaktadır. Daha sonraları yapısını seyirciden yönelim almak üzerine kuran farklı doğaçlama oyun türleri de ortaya çıkmıştır. Örneğin; Jonathan Fox ve eşi Jo Salas tarafından yaratılan “playback tiyatro”, Keith Johnstone ile anılan “tiyatro sporu”, Del Close tarafından oluşturulan “uzun (long) form/ Harold yöntemi” gibi pek çok tür, oyunlarını seyirciden yönelim alarak kurmuşlardır. Çağdaş doğaçlama tiyatrosunun çıkışı için önemli çalışmalar yapan Spolin, daha çok doğaçlamanın insanın içindeki potansiyeli ortaya çıkarmasına yardımcı olması ve

psikolojik ve çevresel engelleri kaldırma gücü dolayısıyla kullanmayı tercih ediyordu. Beraber çalıştığı tiyatro insanları (David Shepherd ve Poul Sills) daha çok doğaçlama tiyatronun interaktif yönü ya da sanatsal yanı ile ilgilenmeyi tercih ediyordu. Sonuç olarak birbirleri ile etkileşimleri ve çalışmaları sayesinde günümüz doğaçlama tiyatrosuna önemli katkılar sunmuşlardır.

1955 yılında uzun yıllar çalışmalarını yürüttüğü Chicago'ya döndüğünde, oğlu Paul Sills Kulüp büyük oyun yazarlarının oyunlarını sahneye koyma amacını taşıyordu. Burada yazılı metinlerin doğaçlamalarla sahnelenmesi deneyimlendikten sonra, 1955 yılında Commedia dell'Arte ve Brecht'ten yoğun olarak etkilenen Paul Sills'in de içinde bulunduğu Chicago Üniversitesi bünyesindeki Playwrights' Theater Club'da oyunlar yönetmeye başladı. Ve David Shepherd tamamen doğaçlama gösteri sunmak amacıyla kurulmuş ilk topluluk olarak gösterilen The Compass Players'ı kurdu. Viola Spolin'in de içinde bulunduğu topluluk 1958 yılına kadar varlığını sürdürdü. Spolin, Sills ve Shepherd her ne kadar doğaçlama etrafında bir araya gelmişlerse de bakış açıları farklılıklar barınıyordu; Spolin doğaçlamanın insanın ruhsal ve psikolojik potansiyelini açığa çıkarma gücüne adanmıştı kendisini. Shepherd oyuncuların ve gerçek insanların' diyalog içinde olacakları interaktif tiyatroya inanıyordu. Bu interaktif tiyatro sınıfsal baskıya karşı mücadele edecek politik bir tiyatro olmalıydı. (Tarhan, 2013, s. 16-17).

1.2. Çağdaş Doğaçlama Tiyatrosu

Çağdaş doğaçlama tiyatrosunun gelişimi 1955'te Chicago'da Viola Spolin'in geliştirdiği çalışma yöntemlerinin oğlu Paul Sills ve David Shepherd ile gösterileşmesi ile ivme kazanır. Daha sonra (aslında aralarında sadece on yıl vardır) İngiltere'de Keith Johnstone'un sahnede bir müsabaka yarattığı sistemi ile doğaçlama tiyatro için de bir tür geliştirmenin kapısını açar ve "tiyatro sporu" doğmuş olur. Doğaçlama tiyatronun önemli iki temsilcisi olan "The Second City" (Paul Sills, Bernie Sahlins ve Howard Alk tarafından 1959 yılında kurulmuştur ve halen gösterilerine devam etmektedir) ve Keith Johnstone tarafından İngiltere'de kurulan "The Compass Players"de yer alan Del Close, yeni bir arayışa girer. Close, boş bir sayfaya oyuncunun o anda yazdığı hikâyenin peşindedir adeta ve bu çıkış noktasından Charma Halpern ile 70'li yılların sonunda "Improv Olympics"i kurarlar. Böylece "Harold" yöntemi diye anılan "uzun form doğaçlama" ortaya çıkar (Tarhan, 2013, s. 22).

Doğaçlama tiyatrodan söz etmişken amacı gereği araştırma sınırları dışında kaldığı için ayrıntılı bir şekilde incelenmeyecek olan "psikodrama" yöntemine, yapısı gereği kısaca değinmek yerinde olacaktır. Psikodrama, Viyana'lı doktor Jacob Levy Moreno

tarafından doğaçlama oyunlarla oluşturulmuş bir terapi yöntemidir. Doğaçlama, tiyatrodaki eğlendirme amaçlı kullanılmadan önce geliştirilen bu yöntem bir tiyatro gösterisi gibidir. Moreno, 1920'li yıllarda terapi sırasında hem ortamın hem de sadece hasta ve doktorun bulunduğu tekil bir paylaşımın yerine, danışanın kendini daha ziyade gerçek bir hayatta hissettiği ve yaşadıkları başkaları tarafından canlandırılırken olaylara uzak açı ile bakabilme yetisini kazanacağı bir formül geliştirmek istemiştir (Gençtan,1976, s. 105). Bu yönelimlerle kurduğu yöntemi bir grup oyuncu ile sahneliyor ve bu sırada her defasında danışanlardan alınan sorunların yönelimi ile bir doğaçlama oyun oynamış oluyorlardı. Her ne kadar bu oyun bir şov amacıyla yapılmış olmasa da doğaçlama bir oyundan ve oyuncularından söz edebiliyoruz.

Çağdaş bir ruhsal tedavi yöntemi olarak psikodrama Viyana'lı hekim J. L. Moreno tarafından geliştirilmiştir ve kökenini Avusturya'nın geleneksel kültüründe bulunan varoluşçu türde dinsel bir psikodramadan alır: "İki kişi karşılaşır; göz göze, yüz yüze; yakınlaştıklarında ben senin gözlerini çıkarıp kendime takacağım, sen benim gözlerimi çıkarıp kendine takacaksın. Böylece, sen bana benim gözlerimle, ben sana senin gözlerinle bakacağız.". Çağdaş psikodramanın oluşmasında en önemli etmen kuşkusuz Steigre if theater olmuştur. Moreno çocukluk günlerinde dahi zihinim de oyunlar tasarlar, arkadaşlarına rolleri dağıtır ve bu oyunları yönetirdi. Tiyatro tutkusu genç bir hekim olduktan sonra da sürdü ve 1921'de Viyana operası yakınında, Maysedergasse'de Steigreiftheater'i (The Theater of Spontaneity = Doğmaca Tiyatro) kurdu ve yönetmeye başladı (Gençtan,1976, s. 106).

Psikodrama, playback tiyatro gibi eğlendirme amacı gütmeyen ve bir gösteriden öte terapi alt yapısıyla ortaya çıkan doğaçlama türlerine rastlamak mümkündür. Araştırmaya konu olan çağdaş doğaçlama tiyatrosu kapsamında yer alan türler ise uzun formların bazıları dışında güldürme üzerine kurulmuş tiyatral gösterilerdir. Bu türler günümüzde güncelliğini korumakta ve doğaçlama tiyatro ekiplerine kaynaklık etmektedirler. Çağdaş doğaçlama tiyatrosunun gelişimini etkileyen ve yeni türlerin ortaya çıkışına yol açan iki ismi, Keith Johnstone ve Del Close'u doğaçlama tiyatro anlayışına getirdikleri yeniliklerle birlikte bu başlık bağlamında alt başlıklarda incelemek, sürecin anlaşılması açısından yerinde olacaktır.

1.2.1. Tiyatro Sporu ve Keith Johnstone

"Doğaçlama yapan kişi, geriye doğru yürüyen biri gibi olmalıdır.

Nerede olduğunu bilmeli ama gelecek için kaygılanmamalıdır
(Johnstone,1987, s. 116)."

Keith Johnstone (1933), bir tiyatro yöntemi geliştiricisi, bir yazar ve yönetmen olmadan önce İngiltere’de ilkokul öğretmenliği yapmaktadır. Tıpkı Spolin gibi okuldaki dışlanmış ve eğitim alması neredeyse imkânsız gözüyle bakılan öğrencileri okula kazandırması ile dikkat çekmiştir. Eğitimde tiyatronun araçlarından yararlanması sayesinde yolu tiyatro ile kesişir ve 1950’lerde “Royal Court Theatre”da yaptığı deneysel çalışmalarla daha sonraları geliştireceği türün temellerini atmış olur. Johnstone, kurduğu “The Theatre Machine” (Tiyatro Makinesi) grubu ile çalışmalarını olgunlaştırır fakat eğlendirme amaçlı doğaçlama yarışları düzenleme arzusu Kraliçe’nin yasağına takıldığı için Kanada’ya taşınır ve yaklaşık on, on beş yıl sonra 1970’de Calgary Üniversitesi, Tiyatro Bölümü’nde hayallerini gerçekleştirebilir (Ergün, 2013, s. 300, 301). Johnstone, tiyatronun malzemesinin ve seyirciyi peşinden sürükleyebilecek potansiyelinin farkındadır. Tiyatro izleyicisinin bu coşkunun sağlanması için yeni bir şeylere ihtiyaç duyduğunu düşünmektedir. Yeni arayışları sırasında daha önce de değindiğimiz gibi pankreas güreşlerinden (Bir tür kafes dövüşüdür.) ilham alır. Bu güreşlerde seyirciyi etkisi altında bırakan, seyircinin peşinden gittiği ‘şey’in ne olduğuyla ilgilenir. Ve sonunda pankreas güreşlerinde güreşçiler yerine oyuncular olsa nasıl olur düşüncesi ile yola çıkar. Kazanmak için değil o anda karşılıklı oyun oynamanın hazzını yaşamak üzerine bir İlk sahne deneyimini de yine Calgary’de “Loose Moose” adında, daha önce sığır müzayedelerinde kullanılan küçük bir yerde (Mekânın müzayede gereği tasarlanan yapısı, seyirci ile doğrudan iletişim kuran tiyatro sporu için oldukça elverişlidir) gerçekleştirir (Leep, 2008, s. 26).

TheatresportsTM yaratılırken pankreas güreşinden ilham alındı. Güreş gösterileri sinema salonlarında (beyaz perdenin önünde) gerçekleştirilirken yaşanan acıların ifadesi herkesin gözleri önünde sergileniyordu. Hiçbir tiyatrocunun bunların gerçek olduğuna inanamazdı. Pankreas güreşi bildiğimiz tiyatrodan farklı olarak, çok özlediğim ama anlayamadığım seyirci coşkusu gözlemlediğim çalışan sınıf tiyatrosuna ait tek formattı. Güreşçiler yerine doğaçlamacıların olduğunu hayal ettik ki Majesteleri Lord Chamberlain’in sahnedeki her jest ve söze karıştığı zamanlarda bu “imkânsız bir rüyaydı”. Özgürlükten yoksunluğumuz Rus ziyaretçilerle derdimizi paylaştığımızda epey utanç verici oluyordu. Halka açık olarak komedi dersleri veriyordum ve Lord Chamberlain Pandora’nın kutusunu açmakta gönülsüzdü, ama TheatresportsTM - doğaçlama takımları arasında yapılan bir müsabaka- “eğitsel” olarak düşünülemezdi. Ben Kanada’ya taşınana kadar, doğaçlama derslerinde öğrencileri keyiflendirmek için sadece bir yöntem olarak kullanıldı (http-1, s. 12).

Johnstone, doğaçlamanın eğitim için kullanılmasından öte sahnede gösterim olarak olmasını hem oyuncu hem de seyirci açısından yeni bir deneyim, her gece tiyatro aracılığıyla yeni bir heyecanla buluşmanın fırsatı olarak görür. Bu yaratımın oyuncunun hazırlığı sırasında da pek çok beceriyi kazandırması açısından oyuncu için değeri yadsınamaz. Oyuncu hem zihnen hem bedenlen aktif olmalıdır. Bir sporunun müsabakaya hazırlanırken harcadığı enerjinin bir kısmı bedene harcanıyorsa büyük bir kısmı da zihinsel alıştırma için kullanılır. Prova süreçlerindeki antrenmanlar bir dizi doğaçlama alıştırma ve oyunlardan oluşmaktadır ki her bir doğaçlama oyunun etkisi farklı amaçlar için kullanılmaya elverişlidir. Örnek olarak Johnstone'nun kurduğu, halen aktif olarak çalışan "Uluslararası Theatresports™ Enstitüsü" tarafından yayımlanan rehberde çeşitli durumlarda yapılması gereken egzersiz listesi şu şekildedir:

Kontrolden Vazgeçmek: Korkuyla bağlantılı olarak, bedenimizi ve zihnimizi kontrol etmeye çalışırız, sonra içten duyguları ve fiziksel gevşemeyi kaybederiz. Çeşitli yollarla sorumluluğu oyuncularından uzaklaştıran alıştırma özgürleştirici olabilir. · Halat Çekme Yarışı sf.57/58 · Her Seferinde Bir Kelime – sf. 114-115, 131-134, 329 · Tek Ses – sf. 171-177 · Öyle demişler (Sahne yönlendirmesi) – sf. 195-199 · Dublaj (Eş Zamanlı) – sf. 171-178 · Hareketli Bedenler – sf. 200-2 (http-1, s. 19)

Ayrıca, Theatresports™ Enstitüsü tarafından yayımlanan rehberde Johnstone'nun kurduğu tiyatro sporunun önemli öğeleri açıklamalarla sıralanmıştır. Sistemi anlayabilmek için bu öğelere yakından bakmak yerinde olacaktır. Fakat öncesinde tiyatro sporunun ne olduğuna bakacak olursak; iki gruptan ve bir jüri grubu ya da moderatörden oluşan ekip, seçilmiş oyunlardan oluşan etaplarda sırayla seyirciden aldıkları yönelimlerle doğaçlama olarak oynarlar. Oyunun sonunda kazanan ekip kimi zaman alkışlarla kimi zaman renkli kâğıtlarla belirlenir ve etaplarda kazananlara verilen puanların ya da çizgilerin toplanması sonucunda belli olur. Fakat oyunu kazanmak önemli değildir; çünkü seyirci ile ortak bir paylaşım, tamamen o anda orada gerçekleşen, ne olacağı yazılmamış, tasarlanmamış, sürprizlerle dolu bu oyunda sonuçta kazanan hem seyirci hem oyunculardır.

Tiyatro sporu sistemini oluşturan öğelere tekrar dönülecek olursa bu öğelerin başında gelen canlılık Keith Johnstone'un doğaçlama performansının ana özelliklerindendir demek yanlış olmayacaktır.

(i) **Canlılık**; oyunbazlık, partneri destekleme, fikirlerine değer verme, risk alma ve cesaret; dürüstlük ve hassasiyet, olumlu olma, başarısızlık, incelikli ve iyi huylu çuvallamayı öğrenmek, takım çalışması, muziplik gibi öğelerin de birleşiminden oluşur.

Tıpkı bir canlının yaşamsal faaliyetleri için, canlılık için gereksinim duyulan organlardan kalp ile benzerlik kurulmuştur. (http-1, s. 16).

(ii) **Başarı**, daha doğrusu **başarısızlık** konusu Johnstone için önemlidir. Çünkü Johnstone, doğaçlama gösteri sırasında en iyiyi yapmak için çabalayan oyuncunun oyunculuktan uzaklaştığını belirtmekte, ona göre bu durum seyirciyi oyundan tat almaktan uzaklaştırmaktadır. Bu yüzden özetle; mesele kişisel başarı değil mesela seyirciye güzel bir gösteri sunmaktır (http-1, s. 18).

(iii) **Muziplik** ise bu noktada kurtarıcı olarak devreye girmektedir adeta. Oyuncu, başarısızlığı göze alarak muzip yanını ortaya çıkarırsa tabiri caizse gösteri de nefes almaya başlar ve seyirci gerilimsiz bir şekilde oyuna kendini bırakabilir. Neticede tür ne olursa olsun oyuncunun hislerini seyirci anında anlar ve gergin bir oyuncuyu izlerken gösterinin akışına kendini bırakamaz. Bu yüzden muzipliği elden bırakmayan oyuncu hem ekibini hem kendini hem de seyirciyi oyunun içinde tutabilir. “Eğer muziplik kavramı anlaşılırsa herkes daha cesur hale gelir. Araları doldurmak için kullanılırsa çok iyi sonuç verir. Bundan kaçınırsanız oyununuzda her zaman nahoş bir şeyler olacaktır (http-1, s. 20).”

(iv) “**Evet**” kuralı, bunu Johnstone “**Kabullenme**” olarak da ifade eder. Belki de doğaçlama gösterinin en temel ilkelerinden biri bu kuraldır. Oyuncu, sahnede gelen her yönelim ya da oyuna daima hayır derse oyun oynanamaz hale gelir. Bu yüzden oyuncu sahnede diğer oyuncularından gelen fikir ve tasarıya genellikle ‘evet’ demeyi yani kabullenmeyi ilke edinirse bu sayede çeşitlilik de sağlanabilir. Bu noktada bilinmelidir ki kabul ilkesi doğrudan “evet” demekle ilgili değildir, her şeye “hayır” demek nasıl yaratıcılığı baltalayacak ve oyunda tikanıklık sağlayacaksa “evet” demek de aynı şekilde oyunun akışını baltalayacak ve çatışmayı önleyecektir. Bu yüzden temel unsur; aşırı kontrolü bırakmak, partneri teşvik etmek, endişeleri bir kenara bırakıp, gelişen sahneyi yani doğaçlamaları kabul etmektir (http-1, s. 19).

Son olarak Johnstone’ın yaratmış olduğu tiyatro sporunun yapısını ortaya koyan biçimsel özelliklerini ve gösterinin önemli öğelerini şu maddelerle özetleyebiliriz:

- Müzik ve ışık oyun öncesi seyircileri harekete geçirecek aktiflikte kullanılır.
- Sahnede iki ekipten oluşan oyunculara ek bir moderatör/hakem/yorumcu ve üç kişiden oluşan bir jüri ekibi bulunur (jüri bazen seyirci tarafından yuhalanır; Johnstone bunun ayrı bir eğlence kattığını söyler. Jüri hem oyunun nabzını hem de

seyircinin nabzını tutar.)

- Etaplar kısa oyunlardan oluşur.
- Oyunda sıkıcı bölümlerin sonlanması için jüri ya da hakem korna çalar.
- Oyun başlangıcında ilk oynayacak ekip yazı-tura ile belirlenir.
- Oyunda rekabet duygusunu arttıracakı düşünülen en az bir meydan okuma bölümü yer alır (Bir etapta aynı oyunun tekrar oynanması ya da yeni bir oyunla karşı karşıya gelmek için meydan okuma yapılabilir.) (Johnstone, 1999, s. 3; http-1, s. 23).

1.2.2. Harold Formu ve Del Close

“Dürüstlük komedi doğaçlamasına giden en iyi yolsa, bizi oraya götürecek en iyi araç Harold'dır (Halpern, Close ve Johnson, 1993, s. 10).”

1934'te dünyaya gelen Del Close, doğaçlamaya 1950'lerde Chicago Üniversitesi Oyun Yazarları Tiyatro Kulübü'nde başlar. Daha sonra doğaçlama tiyatro çalışmalarını Louis'de “The Compass” tiyatro ile sürdürürken, aynı zamanda kendi stand-up gösterisini de sahnelenmektedir. 1961'de “The Second City” ile yolu kesişen Close, burada oyunculuk, yazarlık ve yönetmenlik yapar. O zamanlar Second City'in formu; doğaçlama oluşturulmuş metinlerin içerikleri ile oynanan oyunlar arasına yerleştirilmiş bir saatlik bir bölümde, tamamen doğaçlama oynanan kısa kısa skeçlerden oluşmaktadır. Close, Second City'in başarılı bir şekilde yürüttüğü biçimden farklı ve sıfırdan, sahnede hiçbir şey olmadan üretimin nasıl olabileceğine dair bir deneme yapma fikri ile yola çıkmıştır. Aynı yıllarda “The Committee” ile “Harold” formunu geliştirmeye başlar. “Harold” ismini verdiği bu formun adı bir önem taşımaz, yeni doğmuş bir çocuğa verilen isim kadar doğaçlamadır. Close bu yeni form için ekipten bir isim önerisi ister ve birisi çıkıp “Harold” der. Gönderme olmaksızın konulmuş herhangi bir isimdir. Daha sonraları tanışıp beraber çalıştıkları Charna Halpern “Improv Olympic”te kısa form ile oyunlar sergiler fakat bu biçimden farklı bir şeyler denemek ister. Kısa kısa doğaçlamalardan sıkılır ve oluşan yeni ekiplerin çoğunun da Second City kopyası işler yaptığını düşünür. Bu sırada Close, Harold'du sahnelemek için Second City yönetimini ikna etmeye çalışıyordur. Halpern, Close'u arar ve beraber bir süre üzerinde çalışıp Halpern'in Time

Dash olarak adlandırdığı zaman çizgisini de forma eklerler. Zaman çizgisi sayesinde uzun bir hikâyenin üç farklı zamanının doğaçlama bir şekilde sahnelenmesi sağlanır. (Halpern, Close ve Johnson, 1993, s. 3-4; Leep, 2008, s. 61).

Harold formu özetle, sahnede yaratılan bir karmaşanın içinden bir berraklık çıkarmaktır. Oyun üç bölümden oluşur, bu bölümler kendi içinde bağımsız oynanan üç sahneyi kapsar. Önce sahnede hem hareket açısından hem oyun açısından ne yapacağı tasarlanmamış altı, yedi kişiden oluşan oyuncu ekibi görürüz. Sonra oyuncular seyircilerden bir kelime, hayvan, kavram, duygu vb. her şey olabilir, bir yönelim alır. Bu yönelimle bir ısınma oyunu ya da çağrışım oyunu oynanır. Bu ısınma oyununun içinden birkaç oyuncu bir sahne başlatır (Sahneler müzik, dans eklenebilecek her şeyi içerebilir.). Bu sahne, oynanan sahneden bağımsız yeni bir sahne ile kesilir. Bu sahneyi benzer şekilde kesen üçüncü bir bağımsız sahne takip eder. Oyuncular bu kaosa katılarak oyuna dahil olurlar. Bu üç sahne tekrar doğaçlanır ve bu sefer temalar arasında bağlantı kurulmaya başlanır. Ardından ikinci bir bölüm birinci bölüm ve yönelimlerden bağımsız olarak benzer şekilde oynanır. Daha sonra oyuncular bu sahneleri tekrar doğaçlar ya da devamını getirir ve tüm bölümleri birleştiren üçüncü ve son bir bölüm oynanır. Bu bölüm tek bir sahnedir ve diğer bölümleri de birbirine bağlar. Close, zor ve karmaşık görünen yapının aslında üç perdelik yazılı bir oyundan farkı olmadığını söyler (Halpern, Close ve Johnson, 1993, s. 10; Leep, 2008, s. 62).

Harold formunun oynanabilmesi oyuncuların sahneleri, bağlantıları iyi hatırlamalarını gerektirir. Bu sayede monologlar da yaratıcı bir şekilde gelişim sağlayabilir. Harold, zaman içinde daha uzun oynanan monologlarla, yeni denemelerle uzun form halini almaya başlar.

Bir öneri alındıktan sonra bu öneri kullanılarak bir açılış oyunu oynanır. Uzun biçimli oyunlar, kısa biçimli bir oyun gibi can alıcı noktaya gitmezler, bunun yerine daha sonra üzerine sahneler inşa edecekleri ekip için fikirler üretmeye hizmet ederler. Uzun biçimli bir oyuna örnek olarak, ekibin her üyesinin öneri ile ilişkilendirmeye dayalı olarak kısa bir monolog verdiği Monolog olabilir (Leep, 2008, s. 62).

Her ne kadar kural olmaması Harold'un tek kuralı olsa da bazı öneri ve çalışmalarda yol gösterici maddeleri bulunmaktadır. Bu maddelere "Truth in Comedy" kitabında bölümler arası yer yer maddeler halinde ya da farklı bölümlerin içinde değinilmiştir. Bu maddeler şu şekilde özetlenebilir:

- Dinlemeyi hiçbir zaman bırakmamak gerekli. Dinleme bırakıldığında

doğaçlamaya devam etmek de oldukça güçleşir.

- Şaka yok! Espri, şaka yapmaya çalışmak sahnenin daha iyi olmasını sağlamadığı gibi sahnenin enerjisini de düşürecektir. Oyunun komik olmasına çabalamak yerine doğalında doğaçlama akışında kalınmalı zaten o zaman kendiliğinden, yerinde şakalar ortaya çıkacaktır.
- Herkes yardımcı oyuncudur, kimse başrol değildir. Başrol olmaya çalışıldığında sahneler ve oyun da başarısızlığa uğrar çünkü doğaçlama bir ekip işidir.
- Horld yönteminde hatırlamak ve zihnin açık olması hayati öneme sahiptir. Doğaçlamacı sahnede boşluğa düşmemeli, aktif olarak o an oynuyor olmasa da sahnede olanı takip etmelidir.
- Sahneye girmiş olmak için sahneye girilmemeli, ihtiyaç yok ise sahneyi takipte kalmak iyi fikirdir.
- Desteklemek, bir doğaçlamacının sorumluluklarının başında gelir. Oyunun daha iyi olmasına çabalarlarken sahnedeki rol arkadaşı önemsenmezse oyun yine kötüye gidecektir. Bu yüzden oyuncu arkadaşını korumak her zaman daha iyi sonuç doğurur.
- Seyirci hiçbir zaman küçümsenmemeli, eşit bir yaklaşımla yaklaşılmalıdır.
- Hata yapmaktan korkulmamalı ve sahnede diğer oyuncular oynarken hata yapıldığı düşünülüp yargılayıcı davranılmamalıdır. İlerisi için bir katkı sunulabilirse katkı sunmaya odaklanılmalıdır. Zaten hata yok, çünkü her şey hatalı.
- Hem sahnedeki partnerlere hem de kendine güven elden bırakılmamalı. Sahnede hep birlikte var olmayı unutmaz, işlerin kötü gittiği düşünüldüğünde de destekleneceğine güven hatırlanırsa başarı da ardından gelecektir.

Bu maddelere ek olarak Close ve Halpern daima yenilikçi olmayı ve denemekten çekinilmemesi gerektiğini vurgular. Bu yüzden uzun form da günümüzde de ekiplerin yaratıcılığına göre evrilir ve gelişir. Doğaçlamanın ruhu bu değişimin nedenlerindendir. Araştırmanın ikinci bölümünde de değinileceği üzere ele alınan bu iki form çağdaş

doğaçlama tiyatrosu ekiplerinin halen yararlandığı ve ışığında yeni türler üretmekte de faydalandıkları önemli iki kaynaktır.

Çağdaş doğaçlama tiyatrosunun ortaya çıkışı ve gelişimi ile ilgili yazılan bu bölümün ışığında Türkiye’deki çağdaş tiyatrolara göz atılacaktır.

2. ÇAĞDAŞ DOĞAÇLAMA TİYATROSUNUN TÜRKİYE’DEKİ ÖRNEKLERİ

Türkiye’de çağdaş doğaçlama tiyatrosunun gelişimine değinmeden önce, geleneksel kaynaklar içinde doğaçlamanın yerine göz atmak yerinde olacaktır. Türk tiyatrosunun temellerine inildiğinde 19. yy. Tanzimat dönemine kadar yazılı bir esere rastlamamaktayız. Türkiye’deki ilk yazılı tiyatro eseri bilindiği üzere İbrahim Şinasi’nin (1826-1871) Şair Evlenmesi (1860) eseridir. Bu tarihe kadar Türk tiyatrosunun metinsiz olarak var olması zorunlu olarak doğaçlamanın geliştirilerek metinsiz tiyatronun zenginleşmesine, Ortaoyunu oyuncularının ve meddahların oyunculuk becerilerinin artmasına katkı sağlamıştır demek yanlış olmayacaktır. Tanzimat’a kadar Türk tiyatrosu tarihinde tiyatro, saray ve çevresi tarafından eğlendirici özelliklere sahip bir etkinlik olarak görülmüş, eser üretimi ve profesyonel oyunculuk üzerine bir çalışma yapılmamıştır.

Metin And, Türkiye tiyatrosunda metinli eser üretiminin gecikmesinin bir nedeni olarak aşiret sisteminin etkisine de işaret eder. Aşiret ve İslamiyet 'birey' kavramına karşı gelir. Bireyin var olamadığı bir düzende tiyatro yazarının var olması da pek mümkün olamamıştır. Ayrıca İslamiyet de aşiret de karşı duruşa kapalıdır, bu da çatışmaya yer vermez; dramatik eylemin özü ise çatışmaya dayanır (And, 1985, s. 30-31). Fakat insan ve tiyatronun ayrılmaz birlikteliği dolayısıyla var olan kaynakların beslediği Ortaoyunu, Meddah, Karagöz gibi önemli tiyatro türlerimiz kendi yolunu çizmiştir. Türk toplumunun bir arada yaşam şekli, sosyal yerlerin kahveler oluşu Meddah gösterilerinin gelişmesine ve artmasına neden olmuştur (Şener, 2011, s. 9). Yazılı bir kaynağa sahip olmayan tiyatromuz bu şekilde doğaçlama temelli tiyatro anlayışıyla kendine yer bulmuştur. Hatta Tanzimat etkisiyle yabancı kaynaklı tiyatro eserlerinin uyarlama olarak sahnelenmesinin yanında geleneksel kaynakları kullanmaya devam eden anlayışlar sayesinde “Tuluat” tiyatrosu ortaya çıkmıştır. Bu önemli gelişim geleneksel olanı küçük görme ve Batı etkisinin baskısıyla kısa sürmüş olsa da Baltacıoğlu’nun da araştırmasında bahsettiği gibi sahip çıkılması gereken özgün bir türdür.

Türk Tiyatrosunun özünü oluşturan önemli bir öge de şenliktir. Türk Tiyatrosu'nun kökeninde var olan bu şenlikler Osmanlı İmparatorluğu dönemine kadar dayanmaktadır. XVI. yüzyıla kadar uzanan bu köklere bakıldığında Rönesans Avrupa'sında var olan şenliklerdeki renklilik ve teknik açıdan gelişmişlik ortaya çıkmaktadır. Ne var ki Osmanlı İmparatorluğu döneminde var olan bu şenlikler ve şenliklerde gösterilen oyunların metinsiz oluşu kalıcı olmalarını engellemiştir.

O dönemler için önemli buluşlar olan denizaltı gibi suyun altında ve üstünde yüzen canavarlar, kuleden uçan adamlar, tehlikeli hareketler yapan sanatçılar, gözbağcılar, hokkabazlar, cambazlar, hüner bazlar vb. bu şenliklerin çok gelişmiş tekniği ve usta sanatçılar olduğunu ortaya koymaktadır. Bu şenliklerin önemli yanlarından biri de her sınıftan, her türlü insandan olan büyük bir halk topluluğunu bir araya getirmesi ve tiyatronun temeli olan topluca katılmayı sağlamasıydı. Osmanlı şenliklerinin Rönesans Avrupa'sındaki şenliklerden bir farkı, yazlı metin yoluyla gelişmemiş oluşlarıdır. Bu yönden bu şenliklerin sonraki yüzyıllara kalıcılığı da sınırlıdır. Ayrıca, bu şenliklerdeki oyunlara metin yazılmamış olması, Türk oyun yazarlığını geciktirici bir rol oynadığı üzerinde de durulabilir (Nutku, 2000, s. 194).

Bu şenliklerde de yer alan dramatik nitelikte iki oyun türünden söz edilir; tulumcular ve savaş oyuncularını. Bu iki oyundan tulumcular, şenliklerde hem düzen kurucu hem de Ortaoyunu oynayan daha çok komedi ve nükteye dayalı taklitler yapan kostümlü ve maskeli (bazen de yüzleri boyalı) kişilerden oluşur. Diğer bir dramatik yapıyı oyun ise savaş oyuncularını tarafından basit dekorlarla sergilenen, kazanan tarafın hep Müslümanların olduğu gösterilerdir (And, 1985, s. 179-180). Şenliklerde önemli bir yere sahip olan tulumcuların oyunlarının güldürüye dayalı olduğundan söz etmiştik. Çağdaş doğaçlama tiyatrosunun Türkiye'deki örneklerine bakıldığında seyirciyi eğlendirme ve güldürme üzerine kurulu olduğunu görmekteyiz. Güldürü, Türk tiyatrosunun henüz bir sanat dalı olmasından çok önce, çeşitli şenliklerde taklitli oyunların da önemli öğelerinden biri olmuştur. Doğaçlama temelli bu oyunların taklit ve güldürü üzerine olduğuna dair kanıt olarak "Aleksiyad" gösterilebilir. XII. yüzyılda Bizans prensesi Anna Komenna'nın kendi yazdığı eserinde (Aleksiyad) yer alan; babasının hastalığının, hastalık sırasında doktorların tavır ve hareketlerinin, babasının hastalığı sırasında çektiği sancıların Türkler arasında gülmece olarak taklit edilmesidir (And, 1985, s. 20).

Şenliklerde yer alan bu taklitli oyunlar zaman içinde seyirlik oyunlara dönüşmüştür, seyirlik oyunların temelinde ritüeller yer almaktadır. Bu şenliklerin içinde önemli bir yere sahip olan seyirlik oyunların, sarayda ilgi görmesi ve oynanmasının yanı sıra esnaf

loncalarında da önemli bir yer tutuğu bilinmektedir. And, bu oyunların toplumun dört önemli kesiminde önemsendiğine vurgu yapar. Bunlar; saray ve çevresi, esnaf loncaları ile asker ocakları ve dini yapıdaki tarikatlardır (And, 1985, s. 182). Seyirlik oyunla kurulan bu yakın ilişki ve farklı çevrelerde benimsenmiş olması bize tiyatronun etkisini göstermektedir. Bununla birlikte Türk geleneğindeki seyirlik oyunların doğaçlama yapısı gereği duruma, oyunculara ve seyirci yapısına göre uyarlanma konusundaki elverişliliğini de göstermektedir.

Türk tiyatrosunun temellerini oluşturan en primitif hallerinden biri seyirlik köylü oyunlarıdır. Yaygın kullanışı ile köy seyirlik olarak bilinen bu tiyatronun tanımını Nurhan Karadağ “Köy seyirlik oyunları; düğünlerde, bayramlarda ya da yılın belirli günlerinde <<oyun yapma>><<oyun çıkarma>> adı altında yarattıkları bir tiyatro olayı.” şeklinde yapar. Bu oyunların özünü doğa olayları ve günlük yaşantının ihtiyaçları oluşturmaktadır. Kimi zaman gelmekte olan bahar, kimi zaman ihtiyaç duyulan bolluk bu oyunsu ritüellerin konusu olmuştur. Tüm bu oyunlar yazınsal dönemin öncesine dayandığı için söz ve eylemin buluşması, nesilden nesile aktarılması sonucunda genel hatları kabaca belli olan oyunlardır. Bilinçli bir yapısal biçime sahip olmayan bu oyunlarda “doğaçlama” bir teknik olarak değil, kendiliğinden olma olgusu ile ortaya çıkar. Bir önceki kuşağın aktarımı sonucu ortaya çıkan bu oyunlar metinsiz oluşları sebebiyle “doğaçlama” olarak icra edilmektedir. Nurhan Karadağ bu köylü oyunlarını iki ana başlıkta ortaya koymaktadır: “Geleneksel olarak çıkartılan oyunlar” ve “sonradan çıkartılan oyunlar”. Köy seyirlik oyunlarda doğaçlama daha çok Karadağ’ın -sonradan çıkartılan oyunlar- olarak ayırdığı bölümde, çağdaş doğaçlama tiyatronun kullandığı şekline daha yakındır. Çünkü, seyirciye göre değişir, her oynamada farklı ele alınır ve bu oyunlarda eğlence temel amaçtır. Bu oyunların yapısını ve doğaçlama oluş nedenini Karadağ şöyle anlatır:

Sadece eğlence için oynanan oyunların metin yapıları, her yeni duruma göre değişebilir, çünkü amaç sadece eğlenmektir. Değişen, oluşan toplum koşulları, eğlenceleri de biçimler. Böyle olunca, bu tür oyunlar da her gün değişip oluşabilir ya da yeni oyunlar çıkabilir (Karadağ, 1978, s. 122).

Köylü oyunları, törensel izlerle daha tiyatral bir yapıya evirilerek eğlenmek amaçlı oynanmaya başlandığında yine oyuncular profesyonel değildir; fakat artık törensellik yerini oyunsuluğa bırakmaya başlamaktadır. Kalın çizgilerle hatları ve rolleri belirlenmiş bu oyunlar yine metinsizdir ve doğaçlama olarak oynanmaktadır. Karagöz ve Ortaoyunu yapısında yer alan kalıplaşmış sözler, bölümler seyirlik oyunlarında yer almaz.

Bu oyunların söyleşmelerinde kullanılan «metin» önceden hazırlanmış değildir. Karagöz ve Ortaoyunu'ndan farklı olarak, öyle kalıplaşmış, hazır metin parçaları da yoktur; örneğin, Karagöz'deki şiirler ve türküler, Karagözle Ortaoyunu'nda ortak olan «muhavere», «tekerleme» gibi klişe-metinler bu oyunlarda yer almaz. Yalnız oyunun ana çizgileriyle akışı, yapılacak hareketler ve olayların sırası bellidir; söyleşmeler için aktörler tamimiyle serbest bırakılmışlardır. Bir kelime ile. Halk seyirlik oyunları içinde, «metinsiz gösterilere» en iyi örnekleri bu oyunlarda buluruz (Boratav, 1995, s. 219).

Köy seyirlik oyunları geleneksel Türk tiyatrosunun doğmaca olarak oynanan en iyi örneği olarak gören yalnızca Pertev Nailli Boratav değildir. İsmayıl Hakkı Baltacıoğlu da köy oyunları olarak adlandırdığı türü metinsiz örnekler içinde önemli bir yerde görür. Köy seyirlik oyunlarının özelliklerini maddeler halinde sıralarken “Ulusal Öz Tiyatro” dan başka bir şey olmayan bu köy oyunları diye bahsetmesi de bu görüşünü desteklemektedir. Ulusal öz tiyatro peşinde koşan Baltacıoğlu'na göre köylü oyunları tiyatromuzun temelini oluşturan önemli türlerdendir.

‘Ulusal Öz Tiyatro’ dan başka bir şey olmayan bu köy oyunlarının özellikleri şunlardır:

1. Açık havada ve meydanlarda oynanır.
2. Dekorsuz ve makyaj yapılmadan oynanır.
3. Doğaçlamayla, Tuluat Tiyatrosu türünde oynanır.
4. Oyuncular insan, hayvan eşya olurlar; taş, ağaç, körük, eşek, deve rollerini üstlenebilirler.
5. Bir metne bağlı olmadan ve suflörsüz oynanır (Baltacıoğlu, 2006, s. 64).

Meddahlık geleneğinde ise doğaçlama anlatı oyunculuğuyla buluşmuş anlatıcının ötesine geçilmiştir. Meddah sahnede hem oynayan hem yöneten hem yazar rolündedir. Seyircinin anlık tepkilerine göre sadece ana hatlarıyla tasarladığı hikâyesini taklitlerle zenginleştirir ve geliştirir. Çağdaş doğaçlama tiyatrosunda da oyuncu tıpkı meddahın sahnede yaptığı gibi hem eyler hem yazar hem yönetir. Bütüncül oyunculuğun temellerini atan meddah ile günümüz çağdaş doğaçlama tiyatrosu oyuncusu arasında ilmek ilmek dokunmuş bir köprü vardır. Özdemir Nutku ‘Eski Bir Yazmadaki Meddah Hikâyeleri’ adlı incelemesinde yer verdiği Meddah hikâyeleri yazmalarının 18.yy’a dayandığını belirtmektedir. Bu kanıt sayesinde hikâye anlatıcılığı gibi halk edebiyatına ait görülen türün meddahın taklit yeteneğini de anlatıya eklemesi ile Türk halk tiyatrosunun bir türü olarak en az 18.yy’dan itibaren yer aldığı görülmektedir.

Elimizdeki yazma XVIII. yüzyıl meddah senaryolarını kapsadığı için bütün bu adını ettiğimiz metinlerden daha eskidir. Bu senaryoları anlatan meddahların da tümü XVIII. yüzyıl meddahlarıdır. Senaryoların listesini, meddahların adlarını ve bu senaryoların 13’ünü deftere geçirenin bir Meddah olduğu kuvvetle muhtemeldir (Nutku, 1975, s. 699).

1870’lerde ise tiyatromuz için önemli atılımlar gerçekleşmiş tiyatrolara ödenekler verilmeye başlanmış, Osmanlı Tiyatrosu (1869) bu dönemde telif oyunları oynanmaya başlanmış, bir tiyatro komedisi yine bu yıllarda kurulmuştur.

Tiyatroda Türk yazarlarının oluşturduğu dil ve dramaturgluk çalışmaları yapan Tiyatro Komitesi bu dönemde kurulmuştu. Güllü Agop 1870’ten başlamak üzere on yıl içinde Türkçe komedya, dram, tragedya ve vodvil oynamak tekeli elinde tutuyordu. İşte bir yandan bu tekelin müzikli oyunları kapsamadığı, öte yandan bu tekelin yalnız metne dayanan oyunları içerdiği savıyla Tuluat Tiyatrosu ortaya çıktı (And, 2004, s. 86).

Oynanacak oyun metninin az olması ve hükümetin Güllü Agop’un tiyatrosuna vermiş olduğu oyun tekelinin getirmiş olduğu kısıtlılık ile “Tuluat”ın ortaya çıkışı Türk tiyatrosu için önemli dönüm noktalarından olmuştur. Tuluat geleneği tiyatromuzun temelini oluşturabilecek nitelikte bir tür iken yazılı kaynaklarının olmayışı ve ustadan çırağa aktarılan yapısı gereği git gide kaybolmuştur (And, 2004, s. 203). Oysa Tuluat, Türk tiyatrosunda doğaçlama tiyatronun önemli bir örneği olmuştur. Zaman içinde bu gelenek tecimsel tiyatro örnekleri içinde bazı sahnelerde kullanılmış ve tek başına bir tür olarak yaşayamamıştır.

Halk tiyatrosu geleneğinde ise doğaçlama bilinçli bir şekilde kullanılmıştır. Bu noktada Baltacıoğlu’nun 1930’lu yıllarda tiyatro yapısında doğaçlamanın önemine ve yaratıcılığa olan katkısına dikkat çektiği incelemesine göz atmak yerinde olacaktır. Doğaçlamanın Türk tiyatrosunun geleneğinde önemli bir yer tuttuğunu İsmayıl Hakkı Baltacıoğlu’nun “Tiyatro “kitabında tezini savunduğu “öz tiyatro” da sıkça rastlamak mümkün. Ortaoyunu geleneğinde ve köy seyirlik oyunlarında öz tiyatro öğeleri araştırması yaparken doğaçlamanın bu tiyatro geleneklerinde yerine de vurgu yapmaktadır. Ortaoyunun yazarının ve metninin olmayışından ve oyuncuların doğaçlama bir şekilde sahnede oynadıklarına değinirken doğaçlama tekniği ile oynayan oyuncunun yaratıcılığına önem verildiğinin, oyuncunun becerisinin ön planda olduğunun da altını çizmektedir. Baltacıoğlu, doğaçlama tiyatronun çağdaş biçiminde olduğu gibi oyuncuyu tiyatronun cevheri olarak görmekte ve oyuncunun sahne üzerinde “Tuluat” ile hem oyunculuğunu hem de öz tiyatroyu zenginleştirdiğini öne sürmektedir (Baltacıoğlu, 2006, s. 65-66). Baltacıoğlu’na göre doğaçlama; oyuncunun maharetinin göstergesidir, çünkü doğaçlama bir yetenek ve zekâ işidir. Bu yüzden ön planda metnin değil oyuncunun olduğuna vurgu yapar. Ayrıca Baltacıoğlu, tiyatro seyircisinin bir röntgenci değil katılımcı olması gerektiğinin altını çizer. Baltacıoğlu’nun 1940’larda bahsettiği bu öğelerden daha sonra 1970’lerde Augusto Boal ve Grotowski’nin ele aldığı görülmektedir.

Bu noktada Türkiye’de çağdaş doğaçlama yapan tiyatro topluluklarının kaynak olarak Boal ve Grotowski’den yararlanmalarının yanı sıra Türkiye Tiyatrosu’nun özündeki Tuluat ve Ortaoyunu geleneklerinden de beslendiklerini söylemek yanlış olmayacaktır.

Görüldüğü üzere Türkiye tiyatrosunun geleneğinde doğaçlama önemli bir yere sahiptir. Bununla birlikte çağdaş doğaçlama tiyatrosunun dünyadaki örnekleri ile karşılaştırıldığında Türkiye’deki doğaçlama tiyatrosu örneklerinin oldukça kısa bir tarihe sahip olduğu görülebilir. Araştırmadaki kaynaklar Türkiye’de çağdaş doğaçlama tiyatrosunun başlangıcı olarak Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü’ndeki dersleri işaret etmektedir⁹.

İlk Tiyatro Sporu denemesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü’nde yapılan çalışmalar sayesinde başlamıştır. Başlangıçta okulda toplam olarak dört doğaçlama tiyatro gösterisi yapılmıştır. Bu gösteriler Tülin Sağlam ve Kadir Çevik tarafından yönetilmiştir (Çevik,2008, s. 59).

Öğrencilerden oluşan bu ekip, ilk olarak 2000’li yılların başında okul dışına çıkarak “Artniyet” ismi ile profesyonel hayata atılır. Abdulkadir Çevik’in çalıştırıp yönettiği ekip, doğaçlama tiyatro oyunları ile Ankara’da bir kefenin sahnesinde gösterilerine başlamıştır. Daha sonra grup, ismini “Mahşer-i Cümbüş” olarak değiştirir (Tarhan, 2012, s. 26). 2002’de ilk kez Bursa’da düzenlenen Uluslararası Çocuk ve Gençlik Tiyatro Festivali’nde ve ardından 7. Ankara Tiyatro Festivali kapsamında oyunlar oynayıp, kendilerini ve tiyatro sporunu Türkiye’ye tanıtmaya çalışırlar. Türkiye’de yeni bir tür olan tiyatro sporunu klasik biçim anlayışını benimseyen tiyatro insanlarına ve seyirciye alıştırmak biraz zamanlarını alır. Kendileri de yerli ya da çeviri kaynak ve örnek olmaması bakımından deneye yanıla yollarını bulmaya çalışırlar. Bu noktada, ekipten iki kişinin (Koray Tarhan, Zeynep Tarhan) Abdulkadir Çevik aracılığıyla 2004’te Berlin’de katıldıkları doğaçlama festival, sonraki doğaçlama tiyatro adımları için önemli bir katkı sağlar (http-4). Mahşer-i Cümbüş, 2003 yılında Ankara’dan İstanbul’a taşınmış ve Türkiye’nin ilk doğaçlama tiyatro ekibi olarak eğitimler vermiş ve bu eğitimler sonrasında; Ehl-i Keyf, Hayal Meal, Sürç-ü Lisan, Mevzu Bahis, Ani Etki Ters Tepki gibi toplulukların çıkmasına da katkı sağlamışlardır. Topluluk, günümüze kadar ekipte

⁹ O zamanlar Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü’nde öğrenci (şimdi İstanbul Impro’nun kurucularından ve oyuncularından) Koray Tarhan bir söyleşide öğrencilik yıllarında ders kapsamında “Tiyatro Sporu” formunda oynadıkları oyunu seyircili bir deneyim olması açısından Ankara Numune Hastanesi’nde hastalara oynadıklarından da bahseder (http-4).

değişiklikler yaşasan da aynı ismi ile tiyatro sporu ve kısa form gösterilerle sahnede var olmaya devam etmektedir.

Çağdaş doğaçlama tiyatrosunun Ankara'daki gelişimi ise aynı yıllarda ivme kazanmaya devam eder. 2005'te Abdulkadir Çevik liderliğinde; Abdulkadir Çevik ve Sevdâ Çevik moderatörlüğünde Ankara'da "Bunlar Onlar" isimli bir doğaçlama ekibi kurulur ve Ankara'da tek tiyatro sporu formunda oyunlar sahneleyen grup olarak yola çıkarlar (http-5). 2006-2013 yılları arasında "Mavi Sahne" yapımı; Esin Kartaloğlu Açıl moderatörlüğünde "Tuluatmasyon"¹⁰ adı ile yeni bir doğaçlama gösteri ekibi kurulur. Bu ekip kısa ve uzun biçimden oluşan karma doğaçlama gösterilerini (impro show, impro gösteri) yedi yıl Ankara'da ve çeşitli festivallerde sahneler. Türkiye'de ilk doğaçlama çocuk tiyatro oyunu da 2009'da Mavi Sahne tarafından yapılmıştır. "Cin Fikir" interaktif çocuk doğaçlama tiyatro oyunu Esin Kartaloğlu Açıl moderatörlüğünde çocuklardan alınan yönelimlerle oynanan kısa form bir doğaçlama gösteridir. Hem Tuluatmasyon hem de Cin Fikir oyunları parçalı yapıya sahiptir, altı ya da o günün seyircisinin talebine bağlı olarak bazen yedi farklı oyunla seyirci yönelimleri moderatör eşliğinde oynanır. Mavi Sahne 2015 yılında "Deli Sanat" olarak faaliyet göstermeye devam eder. Aynı yıl Kulis Sanat'la ortak yapım olarak, Ziver Armağan Açıl liderliğinde, Esin Kartaloğlu Açıl moderatörlüğünde kısa biçim doğaçlama tiyatro gösterisi sahnelerler. 2017-2018 yılında Fatih Pestil liderliğinde iki oyuncu ve bir moderatör ile "Yol Arkadaşım" uzun form doğaçlama gösterisini sunarlar. Aynı yıllar içinde kısa form ve uzun formun bir arada yer aldığı tiyatro sporu olarak tasarlanmış "Muzip Mesai" gösterisi ortaya çıkar. Ayrıca, "Çorap Söküğü" ismi ile yaşları 9-14 yaş arasındaki çocuk oyuncularından oluşan

¹⁰ "Tuluatmasyon" yurt dışında oynanan doğaçlama gösteri (impro show) formu ile geleneksel kaynakları harmanlayan bir doğaçlama gösteridir. Araştırmanın sınırlılığı gereği, 2013 yılında grubun dağılması ile oyun tekrar sergilenmediği için tezde incelenememiştir. Oyun, altı- yedi tane kısa formda oynanan oyunun ardından bir uzun formda oyunun yer aldığı karma bir yapıya sahiptir. Oyunun genellikle son bölümü olan uzun form yapısındaki oyun, tek oyuncunun oynadığı "masal" bölümüdür. Oyuncu, Meddah geleneğindeki gibi her şeyi canlandırır ve bazen mendil ya da sopa kullanır. Bunların dışında oyunda dans büyük bir yer tutar. Oyunun girişinde ve sonunda hazırlanılmış dans bölümü vardır. Dans bölümü, neredeyse oyunun bir bölümü kadar zengin içerikli ve uzundur. Fakat bu danslar hazırlıklı koreografilerdir, doğaçlama değildir. Dans bölümlerinin içeriği dünyadan ve yerel dans türlerinin örneklerinden karma bir şekilde oluşturulmuştur. Böylece oyunun açılış dansı hem yurt dışı kaynaklı hem de geleneksel türlerin karma sergilendiği bir oyun sergileyeceklerinin önemesi niteliğindedir (E. Kartaloğlu Açıl, kişisel iletişim, Mayıs 2022).

Türkiye'nin ilk profesyonel çocuk doğaçlama topluluğu da yine Ankara'da 2021 yılında kurulur. Tiyatro sporu, kısa form oyunlardan oluşan oyunlar oynayan topluluk, Esin Kartaloğlu Açıl liderliğinde, Esin Kartaloğlu Açıl ve İlter Baturay moderatörlüğünde Ankara'da gösterimlerine devam etmektedir. Ayrıca 2023 Ocak ayı sonunda Deli Sanat bünyesinde, Esin Kartaloğlu Açıl moderatörlüğünde “Kapalı Gişe” adında interaktif doğaçlama komedi tanımı ile bir impro gösteri hazırlığında olduklarının bilgisi de Kartaloğlu tarafından verilmiştir (E. Kartaloğlu Açıl, kişisel iletişim, Mayıs 2022).



Görsel 2.1. Deli Sanat yapımı “Yol Arkadaşım” oyun afişi (<http-2>)

İstanbul'da doğaçlama tiyatronun önemli ayaklarından birisi de İstanbul Impro'dur. İstanbul Impro'nun kuruluşunda yer alan Koray Tarhan ve Zeynep Tarhan daha önce de sözü edildiği gibi Ankara Üniversitesi; Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi, Tiyatro Bölüm'ünde temelleri atılan ilk doğaçlama tiyatro ekibi Mehşer-i Cümbüş ile 2006 yılına kadar beraber sahne alır. Daha sonra ekipten ayrılan ikili 2008 yılında İstanbul Impro'nun kuruluşunda yer alır. İstanbul Impro, doğaçlama tiyatro formları ve oyunları üzerine yenilik yapan gruplardan biridir. Şu an hali hazırda kendi sahnelerinde on yetişkin, iki çocuk doğaçlama oyunu sergilemektedirler.

Günümüzde Türkiye'de çağdaş doğaçlama tiyatro gösterisi sunmak amacıyla oluşturulmuş ekiplerin bilgilerine de ulaşılmaya çalışılmıştır. Bu ekiplerin oynadıkları form ve ulaşılabilen bilgileri aşağıdaki gibidir.

- Yersiz Oyuncular Tiyatro Atölyesi (YOTA): 2005'te İstanbul'da doğaçlama gösteriler sunmaya başlayan ekip, şu an şirket eğitimi gibi etkinlikler için ve eğitim alanında doğaçlama çalışmalarına devam etmektedir.

- Akla ziyan oyuncular topluluğu (AZOT): 2007’de İstanbul’da kurulan topluluk halen skeçlerden oluşan kısa ve uzun form doğaçlama gösteriler sahnelemektedir.
- Alegori: 2009’da Eskişehir’de kısa form (impro gösteri) doğaçlama tiyatro yapmaya başlayan ekip, günümüzde doğaçlama gösterilerine devam etmektedir. Ekip ayrıca 2013 ve 2014’te Eskişehir’de Doğaçlama Tiyatro Festivali’nin organizatörlüğünü yapmıştır.
- Oyun Hamuru Tiyatro (2009 İzmir): Ekip, her yıl İzmir’de gerçekleştirilen ve 2022 Aralık ayında 10.’su düzenlenen doğaçlama tiyatro festivalinin organizatörlerindendir. Bu festival oyunları İzmir’de doğaçlama tiyatro ve atölyelerini yürüten; Prof. Dr. Özdemir Nutku danışmanlığında, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Oyunculuk Bölümü mezunu Erk Bilgiç tarafından kurulan Tiyatrohane’de (2013) oynanmıştır. Ayrıca festivalde Tiyatrohane destekli atölyelere de yer verilmektedir.
- Doğaçlama A.Ş.: 2011 yılında kurulan ekip tiyatro sporu türünde gösteriler sunmaktadır.
- Oyun ve Tiyatro Akademisi (OYTAD): 2012 yılında Ankara’da Abdulkadir Çevik ve Sevdâ Çevik tarafından kurulan akademinin “Dilli Düdük” adında doğaçlama ekipleri de bulunmaktadır. Fakat akademi 28 Şubat 2022 itibarıyla faaliyetlerini sonlandıracağını duyurmuştur.
- Doğaçhane: 2013 yılında kurulan ekip forum tiyatrosu ve tiyatro sporu türlerinde gösterimler sunmaktadır.
- Bir Varmış Bir Yokmuş (İzmir): 2013 yılında faaliyet göstermeye başlamıştır. Kısa form doğaçlama oyunlar ile gösterim sunmaktadırlar.
- Doğaç Seçkiyon: 2013 yılında başladıkları “Doğaçlama Tiyatro Şeysi” oyunlarını Ankara ve İstanbul’da sahnelemektedir.
- Tiyatro Karyola: 2014 yılında İstanbul’da kurulan ekip “Karyola Triplo” adlı oyunları ile kısa formda gösterilerine devam etmektedir.
- Ayan Beyan Doğaçlama: 2014 yılında kurulan doğaçlama tiyatro ekibidir.
- Bab-ı Mizah: 2014 yılından Eskişehir’de kurulmuştur ve doğaçlama tiyatro/ tiyatro sporu yapmaktadır.

- Hepsi Hikâye: 2015 yılında kurulan ekip “Mizahiyet Teorisi” ismiyle yürüttüğü doğaçlama oyunlarına 2019’da bölündüğünü ve yeni içerik ve oyunlarla “Hepsi Hikâye” ismi ile devam edeceklerini duyurmuştur.
- Diyalektik Tiyatro Doğaçlama Ekibi: 2015 yılından itibaren doğaçlama gösteri türünde oyunları ile Eskişehir’de faaliyet göstermektedir.
- Söz Kadının: kadınlardan oluşan doğaçlama ekibi, 2016 kurulmuştur ve İstanbul’da faaliyet göstermektedir
- Doğaçüstü Doğaçlama: 2017’de kurulan ekip, İstanbul Kadıköy’de Doğaçlama Tiyatro performansları sergiliyor.
- Hayal Mesaisi: 2017 tarihinde kurulan ekip İstanbul’da faaliyet göstermektedir.
- Devre Kaybı: 2018’de kurumuş bir doğaçlama tiyatro ekibidir.
- Şaka Şuka: 2018’de İstanbul Impro’nun desteği ile kurulan ekip, İstanbul Kadıköy’de tiyatro sporu biçiminde oyunlarını sergilemeye devam etmektedir.
- Kontra Doğaçlama Tiyatro Ekibi: 2019 yılında İstanbul’da Abdulkadir Çevik ve Sevda Çevik yönetiminde kurulan ekip uzun form doğaçlama gösteriler sunmuştur.
- Apar Topar: 2019’da kurulan ekip tiyatro sporu formunda gösteri sunmaktadır.
- Neros Akademi Doğaçlama Tiyatro Ekibi: 2020’de Nevşehir’de faaliyet gösterdiği bilinmektedir.
- K.R.E.Ş. (Kreatif Şaklabanlar): Apartman Sahne bünyesinde kurulmuş tiyatro sporu biçiminde gösteriler sunmaktadırlar.
- D.O.A.R: “Apartman Sahne”nin doğaçlama tiyatro eğitimlerinin sonunda kurulmuştur. Profesyonel bir doğaçlama tiyatro ekibi olan topluluk tiyatro sporu türünde oyunlar sergilemektedir.
- Çat Kapı Doğaçlama: 2022’de kurulmuş tiyatro sporu türünde oyunlar oynayan bir ekiptir. Apartman Sahne bünyesinde kurulmuş bir ekiptir.
- Sahte Okey: Farklı meslek grubundan oluşan üyeleri ile doğaçlama tiyatro gösteriler sunmaktadır.
- Kahkaha Doğaçlama Tiyatro Topluluğu: Ankara’da 2022’de faaliyet göstermeye başlamıştır ve tiyatro sporu biçiminde oyunlar sergilemektedir.
- Bi’nevi Doğaçlama Ekibi: Kısa form doğaçlama gösteriler sunmaktadır.
- Yok Yere Temaşa: Bursa’da tiyatro sporu biçiminde oyunlar sergilemektedir.

- Hayal Meal: “Hayalhane” bünyesinde yetişen ve daha sonra bağımsız doğaçlama oyunlar sergileyen doğaçlama tiyatro ekibidir.
- Söz Sende Ekibi: Denizli’de tiyatro sporu biçiminde oyunlar sergilemektedir.
- EYDOT (İzmir): tiyatro sporu biçiminde oyunlar sergilemektedirler.
- Tiyatro Oktav (Tekirdağ), tiyatro sporu biçiminde oyunlar sergilemektedirler.
- Çotanak Doğaçlama Ekibi: BKM Mutfak bünyesinde kurulmuş bir ekiptir.
- Doğaçlama Komedi Ekibi: Antalya’da faaliyet göstermektedir.

Ayrıca, Dilek Çelebi tarafından yürütülen bir tiyatro liginin BKM Mutfak bünyesinde faaliyet gösterdiği bilinmektedir. Tiyatro ligi özetle, pek çok tiyatro ekibinin tiyatro sporu formunda oyunları ile bir sezon boyunca her hafta yarıştığı bir doğaçlama tiyatro maçıdır. Gecenin oynanacak oyunları moderatör tarafından seçilmektedir. Kazananı yine seyircinin alkışları belirlemektedir. Tiyatro ligi dünyada örneklerine sıkça rastlanan bir etkinlik türüdür.

Türkiye’deki doğaçlama tiyatronun başlangıcı ve gelişimine göz attıktan sonra dünyada ve ülkemizde yer alan bu türe ilişkin biçimsel özelliklerinden, oyuncunun seyirci ile ilişkisinden ve oyuncu çalışmasından bahsetmek yerinde olacaktır.

2.1. Çağdaş Doğaçlama Tiyatrosunun Biçimsel Özellikleri

Çağdaş doğaçlama tiyatrosu; ortaya çıkışından bu yana farklı tiyatro insanların çalışmalarıyla her geçen gün geliştirilmiş ve özgün formlar ortaya çıkmıştır. Başka dünya görüşündeki, başka coğrafyadaki tiyatro insanların var olan tiyatro geleneklerinin araçlarıyla zenginleşmiştir. Spolin’in sisteminin ışığında Sills ve Shepherd ile gelişen kısa form doğaçlama gösterisine, Johnstone’nın farklı araçlardan yararlanarak oluşturduğu tiyatro sporu adıyla yeni bir formun eklenmesi; Close ve Halpern’in “Harold” yöntemini yaratmasıyla uzun form doğaçlamanın doğuşuna katkı sağlamaları sayesinde çağdaş doğaçlama tiyatrosu farklı formlarda oyunlar kazanmıştır.

Bu formların özellikleri ve yapıları şöyledir;

(i) Kısa Form Doğaçlama: Adından da anlaşıldığı üzere, kısa kısa oyunlardan oluşan ve genelde bir moderatör eşliğinde ya da oyuncuların sırayla oyunu tanıtip seyirciden her skeçte/bölümde yönelimler alması ile oynanan formdur. Her bölüm birbirinden bağımsızdır, karaktere ve anlatıya çok fazla önem verilmez. Kısa form doğaçlama, doğaçlama tiyatronun en temel formlarındandır. Spolin’in ve daha sonra Sills, Johnstone

gibi pek çok doğaçlama tiyatro insanının yarattığı oyunlardan oluşabilir. Performans öncesi ısınmak için kullanılan bir oyun da o gün performansla dâhil edilebilir. Bu yüzden oldukça değişken bir yapıya sahiptir (Leep, 2008, s. 24). Dr. Jeanne Leep tarafından çağdaş performansta bu formun özellikleri şöyle sıralanmıştır;

- 1) Komik bir şekilde eğlendirmek,
- 2) Gösteri boyunca izleyici katılımını yüksek tutmak,
- 3) Hızlı tempolu, enerjik ve zeki performans tarzı ve
- 4) Odak noktası olan oyunun kuralları dâhilinde sahnenin oluşturulması (Leep, 2008, s. 56).

Tabi her ne kadar kısa form doğaçlama denildiğinde akla direkt güldürmek ve eğlendirmek gelse de biçim olarak kısa form olan ama güldürmek üzerine kurulmayan türler de vardır (Playback¹¹ tiyatro gibi). Kısa form; tiyatro sporu, impro maç , doğaçlama bireysel maç, doğaçlama gösteri (impro show) ya da playback tiyatrodaki kullanıldığı gibi uzun form ile karma olarak da kullanılabilir.

Kısa formun türlerinden tiyatro sporu daha önce ayrıntılı şekilde ele alınarak araştırma içinde ele alınmıştır. Kısa form olarak tanımlanan fakat bazı biçimsel ya da işlevsel farklara sahip diğer türler ise şöyle özetlenebilir:

- İmpro Maç; Bireysel Maç ve Doğaçlama Ligi: Tiyatro sporuna yakın olan bu türde oyuncular çeşitli etaplarda doğaçlama oyunlar oynayarak birbirleri ile yarışır. Amaç eğlenceli bir rekabet yaratmaktır. Bu yarışlar bireysel olarak puanlanabilir gibi ekiplerin yarıştığı büyük maçlarla bir lige de dönüşebilir. Doğaçlama ligi tıpkı bir basketbol ya da futbol ligine benzer. Bir sezon boyunca süren doğaçlama tiyatro maçlarında ekipler elene elene yarışır ve sezon sonunda en çok

¹¹Araştırmacı Playback Theatre Turkey Academy'nin 10 Ekim 2022 sunduğu "Anlat Anlat.." isimli gösterisini izlemiş ve çalışma kapsamında notlar almıştır. Oyunun yapısı modern bir ritüeli andırmaktadır. Oyun içinde sahnede o anda doğaçlama bir şekilde şaman enstrümanlarını andıran müzik aletleri ile müzik yapılmaktadır. Her canlandırma sırasında ekipten iki kişi doğaçlama bir müzik yapar ve yine canlandırmayı zil sesi ile sonlandırır. Beş bölümden oluşan yapının ilk bölümü ve son bölümü bir açılış ve kapanış ritüeli şeklindedir ve oyuncuların hislerinin anlatıldığı, yansıtıldığı bölümlerdir. Bu iki bölümde seyirciden yönelim alınmaz. Aradaki üç bölüm ise seyircinin duygularını yansıtmaya odaklı, yönelim alınan bölümlerdir. Dördüncü bölümde seyircilerden gönüllü bir kişi sahneye alınır ve sahnenin solunda konumlandırılmış iki sahneden birisine oturması istenir, diğerine de gösteriyi yöneten kişi oturur ve bu kez seyircinin paylaşmak istediği öznel bir anıyı orada anlatıp yansıtmayı o sandalyeden izlemesinden sonra gördüklerinin sonunda ne hissettiği sorularak bölüm tamamlanmış olur. Neredeyse sözsüz sergilenen bu tür yapı bakımından kısa format doğaçlamaya benzemektedir. Fakat içerik açısından psikodramaya yakın bir yerde konumlandırılabilir.

puanı alan iki ekip arasında bir doğaçlama tiyatro maçı yapılır(http-10). Bireysel maçlarda ise oyuncular kendisi için yarışır ve puan alır (Örnek: İstanbul Impro “Haftanın Elemanı” oyunu). Her iki türde de bir hakem bulunur (moderatör) ve etaplarda hangi oyunların oynanacağını belirler. Puanlama seyirci tarafından yapılabildiği gibi jüri kararı ile de yapılabilir.

- Impro Show (Doğaçlama Gösteri): Tamamen interaktif olarak oynana bu formda amaç, seyircinin katılımını sağlamak ve hem izleyicinin hem oyuncunun eğlenmesidir. Formun yapısı kısa kısa birbirinden bağımsız oyunların oynandığı etapların birleşiminden oluşur. Oyunda bir moderatör oyunun gidişatını takip etmekte ve seyircilerden oyunlar için yönelimlerin alınmasında rol oynamaktadır (Leep, 2008, s. 24-25). Oyun, müzik, dans ve efektlerle renklendirilebilir.
- Playback Tiyatro: Bu tür Jo Salas ve Jonathan Fox tarafından 1975’te oluşturulmuş bir türdür (Rowe, 2007, s. 12). Kısaca, seyircilerden kendi hikayesini anlatmak isteyen bir gönüllü sahneye alınır. Bölümün oynayacağı hikâyenin sahibine “anlatıcı” denir. Anlatıcının paylaştığı hikâye / deneyim oyunun yöneticisinin “izleyelim” sözü ile oyuncular tarafından oynanır. Sonunda da deneyim sahibinin duyguları dinlenir. Hikâye anlatıcılığı ve psikodramanın etkileriyle oluşturulan bu tür terapi niyetiyle oluşturulmasa da dezavantajlı grupların, sorunlu çocukların bulunduğu kurumlarda sergilenebilmektedir. Ayrıca değişik meslek grupları için, psikolojik sorunu olan kişilere yönelik konferanslarda da gösterim yapıldığı bilinmektedir (Rowe, 2007, s. 20).

(ii) Uzun form doğaçlama: Seyirciden alınan yönelimlerle o an sahnede yeni bir oyun yazılması olarak özetlenebilir. Bu form, parçalı bir yapıya sahip değildir. Oyunun konusu, anlatı ve karakter kısa formun aksine daha çok önem taşır. Oyunun başında alınan yönelimler dışında zorunlu olmadıkça oyun sonuna kadar seyirci ile diyalog kurulmaz. Karakterin ve hikâyenin devamlılığı önemli unsurlardandır. Uzun form doğaçlama oyunları güldürmek üzerine kurulmazlar. İçinde komik öğeler taşıyabildiği gibi tamamen ciddi konuları da işleyebilir.

Uzun form doğaçlama tiyatro, ya da seyircinin yazara dönüştürüldüğü türden formlar sadece gülmeceye dayanmazlar. Bu türden doğaçlama formatları oyunculukta derinleşerek oynamaya daha elverişlidirler: Karakter yaratmak ve onu belirli bir zaman diliminde dönüştürerek kullanmak, gösterinin dramaturgi eğrisini ikna edici bir biçimde göstermek bu türden doğaçlama tiyatrodan mümkündür (Çevik, 2008, s. 61).

Uzun form, bir tema üzerine ya da bir anlatı üzerine kurulabilir. Seyirciden alınan yönelim ya da malzemelerden bir tema çerçevesinde bir oyun konabildiği gibi, tamamen anlatı üzerine de bir oyun oluşturulabilir (Leep, 2008, s. 58). Bazı oyunlarda da kısa form ile karma bir yapıda sunulabilir. Örneğin bir doğaçlama gösterinin son etabı uzun form olabilir ya da bir tiyatro sporunun bir etabı uzun form üzerine kurulabilir.

Uzun form ilk kez 1980'lerin başında Chicago'da Improv Olympic'te sahneye çıktığında, iki takımın bir uzun performans gösterdiği rekabetçi bir etkinlikti. İzleyicinin, her birini izleyip bir kazanan seçtiği bu rekabetçi performans, o zamandan beri Improv Olympic tarihine geçti. Şimdi uzun biçimli hikâye anlatımı, önce spor ve kısa oyun şekli ile kurulmuş anlayışıyla karışıyor fakat oyunun amacı değişmiş durumda; sanatçılar hala takımlar halinde çalışır ancak rekabetçi bir formatta performans göstermezler (Leep, 2008, s. 60).

Uzun form, “Harold” biçiminin uzantısı olarak çağdaş doğaçlama tiyatrocularına Close, Halpern ve Shepherd’ın bir armağanıdır. Uzun form pek çok denemeye açıktır; bu form temelinde Türkiye’de de yurt dışı örneklerinden esinlenilerek yeni oyunlar üretilmiştir. Örnek: Olay Rusya’da Geçiyor ve Küçük Amerika (İstanbul Impro); Yol Arkadaşım (Tiyatro Deli) vb.

Doğaçlamanın bir gösterim olarak sahneye çıkışının temellerini oluşturan *Mimus* ve *Commedia dell’Arte*’den daha önce de sıklıkla söz etmiştik. Özellikle *Mimus*’un, yapısı gereği çağdaş doğaçlama tiyatrosunun bazı türlerinin (tiyatro sporu, impro şov, impro maç, uzun form doğaçlama) yapısal özelliklerinin yakınlık gösterdiğini görmek mümkün. Bu noktada uzun form doğaçlama türünün de Ortaoyunu yapısı ile benzerlikleri yok sayılamaz. Çağdaş doğaçlama tiyatrosu türlerinin geçmişten beslenmesi ve benzerlikleri ile ilgili Doç. Dr. Abdulkadir Çevik’in “Tiyatroda Yeni Eğilimler: Doğaçlama Tiyatro” makalesinde yer alan kısım şöyledir;

Mimus, bir teatral tür olarak doğaçlama tiyatronun esas çıkış noktasını oluşturuyor. Mimus, oyuncularını sıradan vatandaşlardan oluşan ve sıradan vatandaşa, onun eğilimleri doğrultusunda seyir keyfi veren, eğlendiren bir yapıya sahiptir. Kesinlikle bir destekçileri yani sponsorları yoktur, tek dayanakları halktır ve ona yaslanarak hayat bulurlar. Mimus türünün özelliklerini dikkate aldığımızda bu türün, tiyatro alanında yeni gelişmekte olan Tiyatro Spor, “İmpro” Şov, “İmpro” Maç, Uzun Form Doğaçlama gibi doğaçlama tiyatro formatlarının temelini oluşturduğunu görürüz. (Çevik, 2008, s. 43).

Günümüz doğaçlama tiyatrosuna temel oluşturan geleneksel türlerin de temelinde var olan *Mimus*’ları ve aralarındaki benzerlikleri daha net görebilmek adına bir tablo ortaya koymak yerinde olacaktır:

Tablo 2.1. *Mimus ve Çağdaş Doğaçlama Tiyatrosunun Benzer Özellikleri*

Mimus'un Özellikleri	Çağdaş Doğaçlama Tiyatrosu Türlerinin Özellikleri
Süreleri çok uzun değildir (bir saat ya da bir buçuk saat süren gösterilerdir.)	Süreleri çok uzun değildir (bir saat ya da bir buçuk saat süren gösterilerdir.)
Dekor kullanılmaz	Dekor neredeyse hiç kullanılmaz (uzun form oyunlarda minimal ölçüde kullanan ekipler mevcuttur (bkz. İstanbul Impro “Küçük Amerika”, “Olay Rusya’da Geçiyor” oyunları).
Kostüm seçimleri gündelik hayattan alınmadır, maske kullanılmaz.	Kostüm seçimleri gündelik hayattan alınmadır, maske kullanılmaz.
Konularını gündelik yaşantıdan alırlar. Kaba ve cinselliğe dayalı konulara uygun karakterler seçilir.	Konularını gündelik yaşantıdan alırlar.
Sahne kaygıları yoktur her yerde oynayabilirler.	Sahne kaygıları yoktur, her yerde oynayabilirler. (Oyunlarını her yere uyarlayabilirler: Açık alan, kafe-bar vb.)
Şarkı, dans, akrobasi, önemli bir ağırlığa sahiptir.	Oyunların arasında ya da başlangıç ve sonunda müzik sıkça kullanılır. Bunun dışında dans (Tuluatmasyon ¹² gibi) ve efekt kullanan (Mahşer-i Cümbüş, Playback Tiyatro gibi) ekiplere de rastlanmaktadır.
Güldürü üzerine dayanır, kaba esprilere sıkça rastlanır.	Özellikle tiyatro sporu, impro (doğaçlama) gösteri gibi türler güldürü üzerine kurulmuştur.

¹² Aynı araştırmada sayfa 40’ta ayrıntılı bilgi, dipnot olarak verilmiştir.

Bu noktada, günümüz doğaçlama tiyatronun Türkiye’deki örnekleri ile geleneksel Türk tiyatrosunun benzerliklerini de ortaya koymak yerinde olacaktır:

- Her ikisi de açık biçimde oynanmaktadır. (Geleneksel Türk tiyatrosunda da Türk çağdaş doğaçlama tiyatrosunda da açık biçim eleştirel bir bakış açısı katmak için kullanılmamaktadır.)
- Her iki türde de müzik ve dans oyun ile bağlantılı olmak durumunda değildir, eğlendirmek üzere kurulan atmosfere destek olur.
- İkisinde de arketipik tipler kullanılır.
- Mekân önemli bir özelliğe sahip değildir; kahvede, kafede, sokakta, bir yükseltide her yerde oynanabilir.
- Gündemde yer alan önemli konu başlıklarına göre evrilebilir.
- Seyirciye göre biçim alan oyunlardır.
- Her ikisi de güldürü üzerine kurulu oyunlardır.
- Minimal dekor anlayışına sahiptirler.
- Parçalı yapıya sahiptirler.
- Süreleri çok uzun değildir.
- Geleneksel Türk tiyatrosunda Ortaoyunu’nda bir zil, Karagöz’de de bir tef kullanılır; çağdaş doğaçlama tiyatrosunda da moderatör olan oyunlarda ya da kısa formlarda zil, klakson ya da düdük kullanılır.
- Köy seyirlik oyunlarında da çağdaş doğaçlama tiyatrosunda da kalıplaşmış bölümler, söz öbekleri yoktur.

Sonuç olarak, Türkiye’de ve dünyada çağdaş doğaçlama tiyatrosunun biçimsel özellikleri geleneksel alt yapılardan beslenerek oluşmuş yapılardır. Beslenerek, çünkü sonrasında özgün özelliklerle pek çok yeni form oluşmuştur. Ama genel olarak biçimsel özelliklerini şöyle özetleyebiliriz; Gevşek yapıdadırlar, açık biçimde oynanırlar, tamamen seyirci yönelimlerine dayalı; yazılmamış ve tekrarı olmayan oyunlardır, dekor ve kostüm kullanımı bazı uzun formlar dışında (onlarda da minimaldir) tercih edilmez, her yerde oynanabilir çünkü doğaçlama oyunlardır.

2.2. Çağdaş Doğaçlama Tiyatrosunda Oyuncunun Seyirci ile İlişkisi

Çağdaş doğaçlama tiyatrosunun önemli özelliklerinden birisi “açık biçim” olması ve interaktivite (etkileşim) içermesidir. Doğaçlama tiyatro izlemeye gelen seyirci ve oyunu oynayacak oyuncunun ortak özelliği oyuna eşit katılım sağlamaktır. Seyirci klasik biçimde ya da diğer tüm türlerde sadece izleyicidir ve bunu bilir; kimi oyunlarda yer yer oyuna dâhil olma ihtimalini bilse de doğaçlama gösterideki kadar eşit bir katılım sağlamayacağının farkındadır. Doğaçlama tiyatro gösteriminde ise seyirci önemli bir ağırlığa sahiptir; oyuncu ile her an iletişim içindedir.

Göstermecî tiyatrodaki gerçeğin yanılsamasını yıkmak için oyunda eylemin akışı kesikliklere uğrar, kısa sahneler, bölümlere parçalanır. Bunu anlamak için Açık Biçim-Kapalı Biçim ayrımını tanımak gerekir. İster resimde ister müzikte ister edebiyatta, ya da tiyatrodaki olsun açık eser, tek bir düzene sokulmayan, tek yönde gelişmeyen, seyircinin, dinleyicinin, oyuncunun istediği gibi değiştirilebilen eserdir. Türlü yorum, beğeni, anlatım ve değişim olanaklarına açık olduğu için “açık biçim” deniliyor. Kapalı biçim ise tek bir biçim içinde kapalı kalan, seyircinin, dinleyicinin, oyuncunun isteğine göre değiştirilmeyen, yaratıcısının elinden çıktığı için dondurulmuş, kalıplaşmış eserdir. “Açık biçim” esnek, oynak, değişkendir. Parçalar, öğeler yer değiştirebilir, kimi kez sonsuz sayıda olanaklar verir (And. 2004. s. 57).

Bu yüzden seyirci ile kurulan ilişki de oyunun temel taşı niteliğindedir. Seyirci, oyun sırasında çok gerilmemeli, baskı altında hissetmemeli ve oyuna bu esneklik içinde kendi isteği ile katılmalıdır. Bununla birlikte tüm kontrol seyirciye bırakılmamalıdır; bu yüzden “eşit katılım” tanımlaması iyi bir yol gösterici olmaktadır. Oyun türlerine göre de seyirci katılımları değişebilir. Örneğin tiyatro sporunda seyirciden her etap için pek çok yönelim alınıyor olması, etapların değerlendirilmesinde seyirciye rol verilmesi, hatta bazı oyunlarda sahneye seyirci alınarak oyuna dâhil edilmesi bu formun seyirci ile ilişkisinin bir hayli yoğun olduğunu göstermektedir. Bir uzun form oyun türünde ise oyun başlangıcında seyirciden oyun için farklı yönelimler alınır ve sonra oyun sonuna kadar seyirci katılımına ihtiyaç duyulmaz. Yine de hepsinde de ortak olan seyirci ile ilişkinin hassas bir dengede tutulması gerekliliğidir.

Doğaçlama gösteriniz, seyircinizle birlikte oluşturduğunuz bir süreç. Seyirci ile diyalog kuracaksınız, onları aktif hale getireceksiniz. Oyunları sunarken, yönelim alırken samimi olun. Her söyleneni almak zorunda olmadığınız gibi yönelimi alma sürecini de uzatmayın. Tartışmaya girmeyin ama diyalogu canlı tutun. Teşvik edici olun, zorlayıcı olmayın seyirciler ve oyuncular arasında güven inşa edin (Tarhan, 2013, s. 60).

2.3. Çağdaş Doğaçlama Tiyatro Oyuncusu

“Sadece bir kural var; o da hiçbir kural olmadığı.”

Del Close

Çağdaş doğaçlama tiyatrosu, oyuncunun kendi ile yaptığı bir meydan okumadır adeta. Alışıla gelmiş hazırlıklı bir şekilde seyirci karşısına çıkma haline, hazırlıklı metne, hazırlıklı atmosfere, duruma, zamana bir meydan okuyuştur. Seyirci önünde o anda gelen verili koşula göre hızlı ve zekice yanıt vermelidir. Vücudunun ve beyninin tüm kasları hazır halde olmalıdır. Bu yüzden çağdaş doğaçlama tiyatro oyuncusu klasik oynama alışkanlıklarını ve hazırlıklı olma konforunu bir kenara bırakmak zorunda kalır. Sahnede hem oynayan hem de seyreden tüm kişiler partneridir ve hepsi ile iletişim halinde olmalı, tüm bedenini ve zihnini aktif tutmalıdır. Bu noktada oyuncular arasındaki ilişki ve işleyişe bakıldığında bir oyun oynanırken söze ya da eyleme başlayan bir oyuncu ve bu eyleme ya da söze cevap veren, kimi zaman oyunun niteliğine göre kabul eden yahut karşı çıkan bir oyuncu olduğunu görürüz. Aslında buradaki işleyiş doğaçlama tiyatronun en önemli kurallarından birisi ile gerçekleşir; oyunu açan kişinin yaptığı ya da söylediğini gözlemledikten sonra “kabul ederek” oyuna devam etmek. Bu iki oyuncu arasında adeta görünmez bir top var gibidir, daha sonra oyuna katılan diğer oyuncular da bu oyuncuların açtığı alanda kendilerini konumlandırırlar. Oyuncu sayısı artar ya da azalır fakat kural bozulmaz. Bu işleyişi geleneksel Türk tiyatrosunda Ortaoyunu’nda, Karagöz’de ve Tuluat tiyatrosunda rastlarız. Bu türlerde bir “dişi konuşan” ya da zıtlığı yaratan ve ona cevap veren “erkek konuşan” yer almaktadır. Bu kişiler oyunun kurucusudur ve diğer kişiler onlara iştirak ederek oyunun devamlılığını sağlar.

2) Sözlü ve söyleşmeli oyunlarda karşıtlıklardan yararlanılıyordu. Söyleşen iki kişi arasında bu karşıtlığın belirtilmesi en önemli öğelerden biriydi. Bunlarda “dişi konuşan” diyebileceğimiz kişi, karşısındakine nükte yapmak fırsatını verir, lafı, söyleşmeyi açar. Buna tuluat tiyatrosunun ağzında “anahtar vermek” denir. Karagöz’de Hacivat, Ortaoyunu’nda Pişekâr, Hokkabaz’da Usta veya Pişekâr, Kukla ve tuluat tiyatrosunda İhtiyar Efendi bu türlü “dişi konuşan” kişilerdir. Bu türlü kişiliklere eski metinlerde şirinkâr, letâif-endis, şetâret-pîşe deniyor. Buna karşılık “erkek konuşan” diyebileceğimiz, cevap veren, lâf yetiştiren, Karagöz’de Karagöz, Ortaoyunu’nda Kavuklu, Hokkabaz’da Yardak veya Yardakçı, kukla ve tuluat oyununda İbiş ve Komik’tir. Bunların sesinin tonu bile karşısındakine göre daha kalın, erkekçe, gırtlaktan çıkar. Bunlara da “mukallit”, “mudhik”, “nefere” gibi adlar verilirdi (And, 2004, s. 13).

Burada üzerinde durulan önemli nokta oyunu açan kişi yani “dişi konuşan”ın bir çatışma ögesini oyununda vererek “erkek konuşan”ın cevap vermesini sağlaması ve oyunda var olan çatışma ile paslaşarak komik ögenin ortaya çıkmasını sağlamalarıdır. Çağdaş doğaçlamada da tıpkı dişi konuşan erkek konuşan gibi roller üstlenen oyuncuların varlığından söz etmek mümkündür. Yine geleneksel Türk tiyatrosu türlerinde ve çağdaş doğaçlama tiyatrosunda oyuncuların uzun süre birlikte sahneye çıkmaları sayesinde oyun başlar başlamaz adeta bir Kavuklu, Pişekar ya da Karagöz Hacivat gibi rollerini paylaşırlar.

Doğaçlama egzersizleri ya da doğaçlama oyunları, kişiyi çoklu ve farklı bir düşünce sistemine yöneltmek yaratıcılığının artmasına yardımcı olur. Kaygıyı bir kenara itip, beynin farklı yerlerini çalıştırmayı sağladığını bir kulak burun boğaz uzmanı araştırmalarının birinde ortaya koymaktadır. Bu araştırmada, caz sanatçıların bildikleri bir eseri çalarken beyinlerinin nasıl çalıştığı ve doğaçlama olarak çaldıkları bir parçada beyinlerinde nasıl bir görüntü oluştuğuna odaklanılmıştır. Deneyde, caz sanatçısının doğaçlama olarak bir parça çaldığı sırada, bildiği bir eseri çalarken kaydedilen verilerle karşılaştırıldığında beyinde daha çok noktanın çalıştığı raporlanmıştır. Bunların yanı sıra sanatçının doğaçlama bir parça çaldığı sırada kaygı ile ilgili bölümün de daha az çalıştığı fark edilmiştir. “Sonuçlar, kişilerin yeni bir şeylerin yaratım anında beyinlerinde yer alan kendilerini ifade alanlarının (özellikle freestyle rap yapılırken dil bölgesi ve görsel canlandırma alanları) yüksek oranda aktifleştğini göstermiş (http-2).”

Limb caz müzisyenlerinin yeni cümleler ortaya çıkarttıkları esnada ne olduğunu anlamak üzere yola çıktığında, elinde altı tane müzisyen vardı. Çalışma basamak basamak ilerledi. Limb onlardan ilk olarak bazı ölçüler çalmalarını ve bu ölçüler üzerine doğaçlama yapmalarını istedi. Daha sonra ezberlerinde olan parçalardan birini çalmalarını istedi ve son olarak da bu ezberlenmiş parçanın doğaçlama versiyonunu çalmalarını istedi. Bütün bu süreç müzisyenler MR cihazının içindeyken gerçekleşti. Tuhaf görünüyordu ancak müzisyenler bu meydan okumayı kabul ettiler. Hepsinde de benzer sonuçlar ortaya çıktı. Ketlemeyle ilgili bölümlerde baskılanma ve kendini ifade ile ilgili bölümlerin aktivitelerinde yükselme (http-2).

Bu ilginç deneyin araştırma ile kesiştiği nokta kaygının ortadan kalkması sonucu yaratıcılığın açığa çıkması ve sahnede özgürleşmek ile ilgilidir. Doğaçlama tiyatrosunun temel kurallarından birisi hata yapmaktan korkmamak ve insan beynindeki özgür davranma isteğine vurulan ketlerden kurtulmaktır. Bu noktada da grup halinde yapılan doğaçlama temrinlerle bu engellerden kurtulmak için çalışma yapmanın önemi ortaya

çıkılmaktadır. Doğalama tiyatrunun başarısı ise başarısızlıđı kabulle paralel gibidir. Koray Tarhan'nın bloğunda da paylaştıđı; Anthony Frost ve Ralph Yarrow, “Tiyatroda Doğalama” kitabından bazı bölümlerinden oluşan çeviri yazısında, doğalama tiyatro oyuncusunun jonglörler gibi alışması gerektiđine değindiklerini görmekteyiz. Buradaki örnekte, jonglörlerin de üç ya da daha çok topu çevirebilmeleri için öncelikle topları düşürmeyi öğrenmeleri gerektiđinden bahsedilir. Jonglörler, eđer sadece topu tutmayı düşünürlerse vücutları ve zihinleri başarıma kaygısı ile gerilecektir. İşte tam bu noktada doğalama tiyatro oyuncusunun da öncelikle kaybetmeyi öğrenmesi gerekliliđi vurgulanır ([http-3](http://3)). Çünkü sadece en iyi espriyi yapan, en iyi fikri bulan ve en çok alkışlananı oynamaya alışırlarsa daha çok başarısız olurlar. Doğalama, bilinmeyeniyi kaygısızca karşılayıp, bu bilinmezliđin hazzı ile yođrulduđuunda ve belki de her gece yapılan yeni bir hata ile daha çok gelişecek ve tat verecektir. Kaygı noktasını kapatmak için de doğalama egzersizlerden yararlanarak, birlikte sahne alacak ekibin içlerindeki oyuncu çocuđu uyandırıp özgürce, yargılanmayı düşünmeden fikir üretmeyi refleks haline getirmeleri gerekmektedir (Spolin, 2022, s. 379). En iyisini bulmaya uğraşmak zorlamayı getirir ve yaratıcılık ateşini söndürür. Bu yüzden en iyisini düşünmek yerine bir şey yapmak en iyisidir. Koray Tarhan “Doğalama İçin El Kitabı” kitabında doğalama oyuncularına tavsiyeler niteliğinde “Oyun Alanı, Sahne” bölümünde “Harekete Geçin” başlıđı altında bu konuya şöyle değinir:

En kötü sahne başlangıcı bile, oyuncuların akıllarına bir fikir gelmesi için bekledikleri boş sahne sürecinden iyidir. Aklinıza bir şey gelmesin, hatta aklınızı soyunma odasında bırakın. Nasıl olsa gelip sizi yine bulacaktır. Riske girin, tam da aklınızda hiçbir şey yokken sahneye atlayın. İşte gerçekten doğalama yapmanın tam zamanı. Önünüzde sizi engelleyecek hikâye öngörülerini yok. Sadece bir şey yapın ve arkadaşlarınızın katılımıyla sonu belli olmayan bir maceraya girin. Ya da başkasının başlattıđı maceraya kendinizi bırakın. Oyun başlarken sahne ne kadar boş kalırsa, gösterinizdeki yaşam enerjisi de o kadar azalır (Tarhan, 2013, s. 59).

Doğalama oyuncusunun sahip olması gereken özelliklerden birisi de teşvik edici olmaktır. Bu özellik, oyuncunun sahne üzerindeki oyuncu arkadaşlarını teşvik etmeyi ve onlara karşı kaba olmamayı gerektirir. Çünkü doğalama oyun oynamak birbirine güvenerek, kaygı duymadan sahne üzerinde rol arkadaşının o anda batırsa da onu iđnelemek yerine oyuna teşvik edip beraber oyun oynamanın hazzını hatırlatacađını bilmektir. Spolin'in alışma sisteminin pedagojik alt yapıda olması sayesinde yapılan egzersizlerle oyuncu; birlikte oyun oynama hazzını, kaygıdan uzaklaşmayı ve birbirine

nezaketli olmayı öğrenir. Del Close'un da doğaçlama tiyatro kurallarının içinde ele aldığı destek ve güven öğelerinin önemi bilinmektedir. Close, desteklemeyi oyuncunun birincil sorumluluğu olarak görürken, güvenme ögesini de oyuncunun destekleneceğine dair bir güven olarak ele alır.¹³

Tüm bunlara ek olarak sadece bu tür için geçerli olmayan -gündemden haberdar olmak ve entelektüel beslenmeyi ihmal etmemek- çağdaş doğaçlama tiyatro oyuncusu için de geçerli bir kuraldır. Gündemden haberdar olmak yazılı bir metni olmayan bu türde oynayan oyuncuların sahnede üretken olabilmeleri ve tekrara düşmemeleri için kritik bir önem taşır.

Özetleyecek olursak; doğaçlama tiyatro oyuncusu bir atletin bedenini dinç tuttuğu gibi zihnini dinç tutmalı. Bedensel egzersizler dışında sahneye beraber çıktığı oyuncu arkadaşları ile zihnini ve reflekslerini açık tutacak egzersiz oyunları oynamalı, dinlemeli, gündemden uzak kalmamalı ve kaygıdan uzak, destekleyici, teşvik edici olup aynı zamanda da yanlış yapmaya açık olmalı; hatalardan korkmamalıdır.

2.4. Mahşer-i Cümbüş

Arapça'da *kale arkası seyircisi* anlamına gelen Mahşer-i Cümbüş, Türkiye'nin ilk doğaçlama tiyatro ekibi ve Türkiye'de seyirciyi tiyatro sporu ile tanıştıran ilk ekiptir. Ankara'da üniversitede başlayan maceralarına 2003'te İstanbul'da devam ederler. Yiğit Arı, Burak Satıbol, Dilek Çelebi, Ayhan Taş, Özlem Türey, Ayça Işıldar Ak daha sonra Fatih Pestil ile Fatih Günay 'ın katılımı ile topluluk bugünkü halini alır. 2006 yılından itibaren "Beyin Fırtınası" adında Türkiye'deki ilk uzun form biçiminde yapılmış doğaçlama oyun ile seyirci ile buluşmuşlardır.

Beyin Fırtınası; iki perdeden oluşan bir uzun biçim oyundur. İlk perde on-on beş dakikadan oluşan üç oyundan oluşur. Bu üç oyun sürekli değişmektedir. Oynanan bazı oyunlara örnek üç oyun şöyledir:

- "Öncesi- Sonrası" olarak adlandırılan oyunda ilk olarak seyirciden alınan yönelimle bir sahne doğaçlanır, daha sonra seyirciye bu sahnenin öncesini mi, sonrasını mı izlemek istediği sorulur ve gelen yanıtı göre sahne yeniden oynanır. Bu oyun Harold yönteminde kullanılan zaman çizgisi tekniğinden esinlenerek geliştirilmiştir.

¹³Del Close'un oluşturduğu kurallar araştırmanın içinde 1.1.2 numaralı bölümde 25. sayfada yer almaktadır.

- “Son Söz” oyunu “Kart Oyunu” oyununun kullanımıyla bir cenaze anı doğaçlanır ve oyun sonu kişinin neden öldüğünün cevaplarının bulunmasıyla sonlanır.
- Genelde birinci perde sonunda oynanan “Balad” oyunu; seyirciden alınan mekân yönelimlerinin ardından bir şarkı doğaçlanır sonra sahne oynanır ve yine şarkı ile son bulur.

Beyin Fırtınası oyunun ikinci perdesi ise tek bir uzun oyundan oluşur. Bu oyun “5-4-3-2-1” oyunudur. Oyunun yapısı şöyledir; sahneye çıkan beş oyuncu seyirciden beş yönelim alır ve bir sahne oynanır ardından bu öğelerden hangisi atılsın diye seyirciye sorulur ve hangi sayı söylenirse o kişi ve onun oynadığı bölüm atılır ve sahne yeniden doğaçlanır. Bu şekilde eksilerek giden oyun Harold yöntemini andırsa da aradaki eğlence bölümleri olmaksızın uzun form oynanan ve daha çok geleneksel Türk tiyatrosu araçlarından yararlanılan bir formdadır (B. Satıbol, kişisel iletişim, Aralık 2022). Oyunun Şubat, 2023’te yeniden sahnelenmeye başlanacağı da bu araştırma kapsamında ulaşılan ekip üyelerinden Burak Satıbol tarafından ifade edilmiştir.

Ekip, 2022 yılında, alternatif mekânlarda sergileyeceği yeni doğaçlama oyunu olan “Gece +18”i izleyicisine sunmuştur. Bu oyun kısa form doğaçlama gösteridir ve içerik bakımından daha açık-seçiktir. Ekip şu ana kadar 300’ün üzerinde Tiyatro Sporü, 100’ün üzerinde Beyin Fırtınası gösterisi yapıp 12. Uluslararası Tiyatro Festivali’nde Türkiye’yi temsil etmiş ve farklı şehirlerde atölyeler vermeye devam etmektedirler. Ekip, yeni oluşum ve gruplar için de eğitimlerine devam etmektedir. 2006 yılından 2020 yılına kadar “Hayalhane” adıyla bilinen kendi sahnelerinde oyunlar sergilemişlerdir. Covid19 pandemisinin ekonomik ve sosyal etkileri sebebi ile bu sahneyi kapatmak zorunda kalmış ve şimdi Trump Sahne de ve İstanbul’da farklı sahnelerde yer almaya devam etmektedirler. Grup, ayrıca televizyona da 2007 yılından itibaren “Anında Görüntü Show” ismi ile içerik üretme denemelerinde bulunmuştur ([http-6](http://6)).

2.4.1. Oyun tasarımı ve yararlanılan kaynaklar

Tiyatro Sporü’nün Türkiye’deki ilk örneği “Mahşer-i Cümbüş” oyununun daha iyi anlaşılabilmesi için oyun tasarımı, yararlandığı kaynaklar, kullandıkları araçlar ve seyirciyle ilişkisinin incelenmesi gerekmektedir.

- Ekip, tiyatro sporu üzerine yaptığı oyunlar için Keith Johnstone, Viola Spolin ve yurt dışında oynanan oyunlarından (Second City ve Improv Olympic’in oyunları vb.) yararlanmıştır.

- Oyun güldürü üzerine kuruludur.
- Tiyatro sporu biçimindeki bu oyun dört etaptan oluşur.
- Sahnelendiği her oyun değişiklik gösterebilen etaplarda oynadıkları oyunlara örnek bir dizilim şu şekildedir;

Değiştir¹⁴, Kart Oyunu, Serbest Stil (her ekip istediği bir oyunu oynar), Dörtlü Dönme



Görsel 2.2. *Mahşer-i Cümbüş; seyirciden yönelim alma anı, Ocak, 2019 (http-3)*

2.4.2. Oyunda kullandıkları araçlar

- Müzik-ses-efekt: Sahne'nin içinde ekiple birlikte yer alan bir müzik yöneticisi orgun başında oyun boyunca yer alır. Bu yönetici, orgdan oyunların gidişatına göre efektler vererek oyuna katılım sağlamış olur.
- Işık: Oyunda kullanım imkânı olduğu zamanlarda oyuna doğaçlama olarak katılır.
- Etap geçişlerin de bir düdük kullanılır. Bu düdük her etap değişen oyun sunucusu ve yönelim alan moderatörün boynunda asılı bulunur.

¹⁴ İki oyuncu ile oynanan oyunda, herhangi bir yönelim üzerine doğaçlama başlar ve moderatörün düdükle, klaksonla uyarı vermesi ya da direkt “Değiştir!” demesiyle oyuncu her ne söylüyor ya da yapıyor ise ondan bağımsız yeni bir öneri ile doğaçlamaya devam etmelidir. Oyuncu yaptığı eyleme ya da söylediği cümleye çok yakın bir şey yaparsa moderatör yine uyarır.

- Bazı etaplar; “Kart Oyunu”¹⁵ gibi oyuncunun duymaması gereken yönelimlerde oyuncular kulaklıkla sahnede gördüğümüz bir yerde müzik dinler. Böylece oyun boyunca tüm oyuncular daima sahnede kalır.
- Etap kazananlarının not edildiği bir yazı tahtası da sahne üzerinde bir köşede bulunmaktadır.

2.4.3. Seyirci ile İlişkiler

- Her etap başında oyunlar için o oyun moderatör olan kişi seyirciden yönelimler alır. Bu noktada seyirciden her oyunda maksimumda cevap alınır; seyircinin katılımı teşvik edilir. Bazen o etapta seyirci sahneye alınmıyor olsa da sahneye oyuncular arasına konumlandırılıp oyunun seyirci ile daha çok ilişkide olması sağlanır.
- Oyun başında Meddah geleneğine de bir göz kırpılarak seyirciler arasında bir şapka gezdirilerek bozuk para koymaları beklenir (Bu paralar her sene sonunda Darüşşafaka’ya bağış yapılmak üzere toplanmakta), oyun sonu yine aynı şapka sahne üzerinde ön tarafa bırakılır isteyen seyirci çıkışta da bu şapkaya para atar.
- Seyirciler oyunun yönelimlerine katkı sunduğu gibi her etap sonu hangi ekibin daha iyi olduğunun belirlenmesine de alkışları ile karar vererek dahil olurlar. Bu şekilde seyirci oylama yapan jüri ekibine dönüşür.
- Ekip, tiyatro sporu biçiminde dört etaptan oluşan toplamda iki grup olduğu için sekiz oyun oynar. Etaplardaki oyunlar değişkenlik göstermekle birlikte genellikle son etap oyunu “Dörtlü Dönme”¹⁶ grubun gelenekselleşmiş oyunu gibidir. Bu etapta seyirci etkileşimi son derece artar ve gönüllü iki seyirci her grup için konuk oyunculuk yapmak üzere sahneye alınır. Oyuncular tarafından cesaretlendirilen konuk da son etabın dörtlüsünden biri olarak oyunda oynar ve böylece seyirci etkileşimi tam olarak

¹⁵ Kart Oyunu: İki oyuncu sahneye çıkar; moderatör seyircilerden sekiz tane cümle alır, bu cümleler alınırken oyuncular duymamalıdır, cümlelerin ne olduğunu bilmeyen oyuncuların her biri dört tane kartı cebine koyar. Sonra moderatör seyircilerden bir yer söylemelerini ister ve doğaçlama başlar, moderatör hangi oyuncunun ismini söylerse o oyuncu o anda cebindeki kartlardan çektiği cümleyi söyleyerek oyuna devam etmelidir.

¹⁶ Dörtlü dönme; iki oyuncunun önde durduğu dört kişilik bir oyundur. Oyun saat yönünde moderatörün düdüğü eşliğinde akar ve her ikili için ayrı mekân, meslek ya da eylem alınır. Bu şekilde bir grup dört farklı oyunu aynı anda oynanmış olur.

sağlanmış olur. Oyunun son etabı olduğu için, konuk alınan seyirciler de ekiple selam vererek ödüllendirilmiş olurlar.



Görsel 2.3. *Mahşer-i Cümbüş; Seyircinin oyuna dahil edildiği bir an, Avrupa Turnesi; Berlin, 2019 (http-4)*

Günümüzde, halen sahne alan ya da daha önce sahne almış pek çok ekip, tiyatro sporu biçiminde oyunlar oynamaktadır. Ankara’da faaliyet gösteren ve çocuklardan oluşan ilk doğaçlama tiyatro ekibi “Çorap Söküğü” de bu formda oyunlarla sahne almaktadır. Araştırmada tiyatro sporu biçimini Türkiye’ye tanıtan ilk grubun oyun yapısı örnek olarak sunulmuştur.

2.5. İstanbul Impro

2008’den günümüze kadar aktif bir şekilde İstanbul’da faaliyet gösteren ekibin oyunlarının formları, çağdaş doğaçlama tiyatrosu formlarının hepsinden örnekler vermektedir. Bununla birlikte; iki büyük yazar olan Anton Çehov ve Tennessee Williams’ın yazmadığı oyunlar adı altında “Olay Rusya’da Geçiyor” ve “Küçük Amerika” isimli iki farklı uzun form oyun üretilmiştir (http-7). Topluluğun ilk projelerinden “Ne Ala Temaşa” isimli geleneksel Türk tiyatrosu izlerini taşıyan doğaçlama kabare gösterisi, yurt dışı (Amsterdam, Chicago, Berlin) festivallerde de yer almıştır (Tarhan, 2013, s. 28). Yine “Alt-Üst” ismi ile Meddah geleneğinden yola çıkılarak uzun form olarak oynanan oyunun biçimi ilk kez, 2018 tarihlerinde 6. Uluslararası Tilt Impro Festivali kapsamında ortaya çıkmıştır (http-8).



Görsel 2.4. “Stories Behind Roads And Shawls”; 6.Uluslararası Tilt Impro Festivali, 2018 ([http-5](http://5))

Ekip aynı zamanda Çıraklar ve Kalfalar olarak iki ayrı doğaçlama atölyesi de yürütmekte ve Kalfalar ekibi ile ayda bir-iki defa “Torna Tezgâhı” adında bir doğaçlama gösteri sunarak, öğrencilere sahne de pratik fırsatı da yaratmaktadırlar. Ekip; 2012’den 2019’a kadar “Uluslararası İstanbul Doğaçlama Tiyatro Festivali”ne ve 2018’de ilki düzenlenen “Uluslararası İstanbul Hikâye Anlatıcılığı Festivali”nin organizasyonunu ve ev sahipliğini yürütmüştür. 2009 yılında “Ne Ala Temaşa” oyunuyla Direklerarası Tiyatro Ödülleri “Yenilikçi Tiyatro” ödülünü alan İstanbul Impro, 2013 yılında Kadıköy’de kahvehaneden dönüştürerek açtığı “İstanbul Impro Sahne” ile aynı kurum tarafından “Tiyatroya Katkı” ödülüne layık görülmüştür ([http-7](http://7)).

Ekibin oynadığı oyunlar şu şekilde sıralanabilir;

Ne Ala Temaşa: Oyun 2008’den beri oynanan ekibin en eski oyunlarından. Oyun, doğaçlama tiyatrodaki kısa formlarda oynanan “Geri Sar/DVD”¹⁷, “Efekt”¹⁸ gibi oyunlarının hepsini Türk geleneksel tiyatro kaynaklarıyla birleştirmiş modern bir doğaçlama Kabare’dir. Bazı bölümler, bir moderatör yönetiminde moderatörün seyircilerden yönelimler almasının ardından bir yönetmen gibi oyunun gidişatına müdahale etmesi ile biçimlenir; bazı bölümler de ise yine seyircilerden alınan kelimelerden doğaçlama bir şarkı yazılır. Müzik oyununun yapısı gereği oyunda bulunurken ışık da yer yer oyuna doğaçlama olarak dahil olabilir.

¹⁷ İki oyuncu ile oynanan oyun için seyirciden bir mekan yönelimi alınır ve moderatörün “Geri sar!” ya da “İleri sar!” komutuyla o andan geri ya da ileri sararak oynarlar.

¹⁸ Genellikle iki oyuncu ile oynanan bir oyunda; sahnedeki oyuncuların her hareketini ağzı ile efekt yapacak seyirci ya da ekipten oyuncular seçilir. Bu kişiler tarafından doğaçlama sırasında oyuncuların yaptığı her eyleme doğaçlama bir efekt yapılır.



Görsel 2.5. “Ne Ala Temaşa”; doğaçlama şarkı bölümü “Üç Başlı Şarkıcı”, 2016 ([http-6](http://6))

Bir Zamanlar: Projenin ortaya çıkışında Koray Tarhan, Psikolog Tolga Erdoğan'dan destek almıştır. Oyun seyircinin anılarından yola çıkarak o anda doğaçlanır, bu doğaçlama oyunda hikâye oluşturur. Yine “Üç başlı şarkıcı” gibi şarkı doğaçlama tarzındaki oyunları içeren uzun form doğaçlama bir oyundur.

Bir Zamanlar Kadın: Özgün bir biçim olan “Bir Zamanlar” oyunu ile aynı formda olan fakat kadınlara odaklanan oyunun oyuncularını da yalnızca kadınlardan oluşmaktadır.

Bir Gecede Oldu Her Şey: Oyun uzun formda oynanır, seyirciden oyun başında alınan yönelimlerle o günün hikayesi doğaçlanarak oynanır. Oyun interaktif değildir, ilk yönelimler alındıktan sonra seyirci ortaya çıkacak oyunu izler.

Masal Irmaklarında: Hint masallarından ilhamla oynanan bu oyunda hikâye anlatısında kullanılan araçlardan da yararlanır; kukla, maske, değnek, mendil vb. gibi.

Haftanın Elemanı: Tiyatro sporu biçiminde oynanan bir oyundur.

Kayıp Oyun: Ekibin en eski oyunlarından olan oyun müzik üzerine kurulmuştur. Müzik de doğaçlamadır. Özetle iki dakikalık doğaçlama olarak çalınan bir müziğe seyircilerin yorumları ile doğaçlama uzun form bir hikâye yaratılıp oynanır.

1-2-3 Başla!: 2022 yapımlı çocuklardan alınan yönelimlerle oynanan kısa form doğaçlama çocuk oyunu.

Pat Pat Hanım: Azerbaycan masallarından yola çıkarak doğaçlama oynanan müzikli hikâye biçiminde oluşturulmuş bir doğaçlama oyundur.

Uzun form doğaçlamada yurt dışında bir yazardan yola çıkarak üretilen bir doğaçlama oyun tarzı bulunmaktadır. Bu oyun tarzında olan “Anton Çehov’un yazmadığı oyunlar: Olay Rusya’ da Geçiyor” ve “Tennessee Williams’ın yazmadığı oyunlar: Küçük

Amerika” oyunları Türkiye’de daha önce denenmemiş bir form olmaları dolayısıyla oyunların yapısı, yararlandığı kaynaklar, kullanılan araçlar ve seyirci ile ilişkileri bakımından ayrı başlıklar altında incelenecektir.

2.5.1. “Olay Rusya’da Geçiyor” ve “Küçük Amerika” Oyunlarının tasarımı ve yararlanılan kaynaklar

- Her iki oyun da tiyatro tarihinin Rusya ve Amerika’dan çıkmış iki önemli mihenk taşı olan Anton Çehov ve Tennessee Williams’ın oyunlarının havasını taşıyan, yazılı metinlere dayanmayan uzun form oyunlardır.
- Oyunların hazırlık sürecinde tüm ekip iki yazarın da tüm oyunlarını okuyup tekrar incelemiş ve dönemin Rusya’sına ve Amerika’sına göz atıp, bireysel olarak topladıkları tüm kaynakları bir araya gelerek paylaşıp, tartışırlar. Bu oyunlarda da diğer oyunlarda da Türkiye’nin gündemini de daima takip ederler.
- Egzersiz olarak Spolin’in kelime ekleyerek hikâye oluşturma oyunu gibi oyunlardan da yararlanırlar.
- Oyunlar güldürmek üzerine kurulmamıştır, doğaçlama anı oluşan komik anlar dışında özellikle komik öğelere yer verilmiş değildir.
- Oyunlar genellikle en fazla bir, bir buçuk saattir.



Görsel 2.6. “Olay Rusya’da Geçiyor” 16-19 Ekim 5.Uluslararası İstanbul Doğaçlama Festivali, 2019
(<http-7>)

2.5.2. “Olay Rusya’da Geçiyor” ve “Küçük Amerika” Oyunlarında kullanılan araçlar

- Dönemin ve kültürün atmosferini hissettirecek dekor (çok abartılı olmayacak şekilde) ve kostüm kullanılır.
- “Küçük Amerika” oyununda dekor çoklu mekân yaratır ve sanki bir film izliyormuşuz gibi eş zamanlı olarak oyuncular tarafından iki mekân birden kullanılıp oyun oynanmaya devam edilir.
- Müzik de doğaçlama olarak oyuna dahil edilir; piyano, gitar sahne üzerinde bulundurulur ve o günün hikâyesine göre doğaçlama olarak oyunun gidişatında karakterlerden bazıları doğaçlama şarkılar çalıp-söyler.
- Her iki oyunda da yiyecek ya da içecek dekorun içinde bulundurulur ve karakterler tarafından oyun içinde yenilip, içilir.



Görsel 2.7. Küçük Amerika “Çorap Söküşü”; Eş zamanlı oynana bir sahne anı. 23.11.2019 ([http-8](http://8))

2.5.3. “Olay Rusya’da Geçiyor” ve “Küçük Amerika” Oyunlarında Seyirci ile ilişkiler

- Her iki oyunun başında da sahnenin önünde sıralanan oyuncular seyircilerden o gün oynanacak oyun için yönelimler alırlar. Rusya ve Çehov denildiğinde ya da 1940’lar, 1950’ler Amerika’sı denildiğinde seyircinin aklına ne geldiği; Tennessee Williams hakkında bildikleri sorularak oyunun genel temasını kuracak yönelimler alınır.
- Oyuncular tek tek kendi karakterine yönelim verecek öğeleri (bir duygu, sayı ya da renk gibi) seyirciden aldıktan sonra oynanacak oyunun isminin de seyirci tarafından belirlenmesi istenir.

- Seyirci ile kurulan etkileşim bundan ibarettir, daha sonra ışık kararır sahne aydınlanır ve yönelimlerini seyircinin verdiği oyun o anda doğaçlanarak oynanır.

Ekibin şu anda web sitesinde yer alan ve daha önce bahsedildiği gibi “Tilt İmpro Fest” kapsamında ilk kez denenip, geliştirilen oyunlarından “Alt-Üst”e geleneksel Türk tiyatrosu türlerinden izler taşıdığı için oyun yapısı ve biçimsel özellikleri kapsamında göz atmanın yerinde olacağı düşünülmektedir.

2.5.4. Meddah araçlarının ışığında özgün bir uzun form denemesi “Alt-Üst”:

Bu oyun, uzun form şeklinde oluşturulmuştur. Oyun, iki meddahın anlattığı doğaçlama bir hikâye gibidir. Oyuncuların araçları tıpkı geleneksel kaynaklardaki Meddah örneğinde olduğu gibi bir değnek ve bir mendilden oluşmaktadır. Meddah seyirci ile interaktif bir ilişkide değildir, ara ara seyircilere laf atar ve bazen seyirci o gün anlatılacak hikâyeye ek isteklerde bulunur. Bu gözle bakıldığında “Alt-Üst” biçiminde de oyuncular seyirciden oyunun başında bir yönelim alır ve bu yönelimler üzerine seyirci ile interaktif bir yapıda olmayan tek uzun bir hikâye; iki kahramanın yolculuğu olarak oynanır. Yine “Alt-Üst” oyununda da Meddah’daki gibi dekor yoktur. Oyuncular, oyunda nesneleri, hayvanları ya da bir insanı canlandırmak için; mendillerini ve değneklerini kullanırlar. Oyuncular tarafından yapılan taklit ve canlandırmalar Meddah’da olduğu gibi bu formda da önemli bir yer tutar.

Uzun form örneği olarak seçilen “Olay Rusya’da Geçiyor” ve “Küçük Amerika” tiyatro tarihinde önemli bir yere sahip iki büyük yazar Anton Çehov ve Tennessee Williams’ın oyunlarının havasını taşıyan ve tamamen doğaçlama bir formdur. Daha önce “Beyin Fırtınası” ile Mahşer-i Cümbüş’ün denediği iki perdelik komedi biçimindeki uzun form ya da kısa formlar içinde, tiyatro sporu gibi örneklerde bir bölüm olarak yer almasının dışında Türkiye’de bu şekilde tek perdelik ciddi doğaçlama denemesi yoktur. İstanbul Impro’nun sunduğu bu örnekler, komedi amaçlı salt eğlendirme odaklı oyunlar olmaması bakımından ülkemizde denemeleri yapılan çağdaş doğaçlama tiyatrosu için önemli bir katkı sunmaktadır.

Uzun form olarak denemesi yapılan ve geleneksel öğelere yer verilen “Alt-Üst” oyunu ise taşıdığı geleneksel öğeler ışığında incelenmiştir. Bu proje Meddah geleneğinin oyuncunun seyirci ile ilişkisine, oyun araçlarına ve oyun biçimine benzerlikleriyle yeni bir doğaçlama form önermesi olarak değerli bir yere sahiptir.

İstanbul Impro, günümüzde farklı ve yeni form denemelerini sürdürürken 2020 yılında dünyayı etkisi altına alan Covid-19 virüsü sebebiyle girilen pandemi döneminde de teknolojik alt yapıyı kullanarak oyunlar oynamış, sosyal medya mecralarında doğaçlama ile ilgili söyleşiler yapmış ve dileyen herkesin katılabileceği kelimeye kelime eklenerek doğaçlama bir şekilde oluşan “Dünyanın En Kalabalık Yazarlı Hikayesi” adında bir projeye de imza atmıştır (<http-9>).



SONUÇ

Bu araştırmada çağdaş doğaçlama tiyatrosunun Türkiye’deki örneklerinin gelişimi, bu türün tiyatro tarihi içindeki yeri, biçimsel ve içerik özellikleri ışığında incelenmiştir. Böylece çağdaş doğaçlama tiyatrosunun biçimsel özellikleri ortaya konmuştur. Yapılan araştırmada doğaçlamanın, tiyatronun bir ögesi olması yanında başlı başına gösteri biçimi olarak güncel tiyatro sanatı içinde var olduğu görülmüştür. Araştırmanın konusu gereği doğaçlamanın tiyatrodaki kullanımının anlaşılması açısından, bazı tiyatro insanlarının doğaçlamayı yöntemleri içinde nasıl kullandıklarına da bakılmıştır. Bu incelemelerde doğaçlamadan genellikle oyuncunun role hazırlığında (sesini, bedenini ve duygularını özgürce kullanmasına yardımcı olması için) yararlanıldığı gibi, oyuncunun karakter yaratımında doğala en yakın tepkileri ortaya çıkarmasını sağlaması için de faydalandığı görülmüştür.

Gösterim türü olarak ele alınan doğaçlama için ise, Keith Johnstone’nın oluşturduğu “Tiyatro Sporu” formunun biçimsel özelliklerinden yola çıkarak güncel pek çok grubun bu türde örnekler sergilediği görülmüştür. “Uzun Form” türü oluşturulurken de Del Close’un adıyla anılan “Harold” yönteminden yola çıkıldığı edinilen bilgilerden olmuştur. Bu incelemelerde çağdaş doğaçlama tiyatrosunun biçimsel özelliklerinin *Mimus*’larla ortak pek çok yanının olduğu görülmüştür. Bu da geleneksel kaynakların çağdaş doğaçlama tiyatrosu için önemli bir yere sahip olduğunu göstermektedir.

Çağdaş doğaçlama tiyatrosunun Türkiye’deki örneklerinin çoğunlukla güldürü türünde olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca Türkiye’de uzun form biçiminde oluşturulmuş ciddi doğaçlama tiyatro örneklerinin de denendiği fakat gösteri sayısının güldürü türündeki örneklerle kıyasla daha az olduğu sonucuna varılmıştır.

Araştırmanın da ortaya konduğu gibi Türkiye’de doğaçlama tiyatronun bir gösteri biçimi olarak çıkışı doğaçlama tekniği kadar uzun soluklu değildir. Fakat doğaçlama Türk tiyatrosunun köklerinde var olan değerli unsurlardan birisidir. Araştırmada da görülmüştür ki çağdaş doğaçlama tiyatronun Türkiye’deki örneklerinin, geleneksel Türk tiyatrosundaki doğaçlama türleri ile pek çok ortak yanı bulunmaktadır. Bu noktada Türkiye’deki doğaçlama tiyatronun gelişimi açısından sorulması gereken sorular şunlardır: Geleneksel alt yapıda olan doğaçlamanın günümüz şartlarında kaliteli ve özgün örnekleri yaratılıyor mu ve yaratılması için neler yapılabilir? Geleneksel olan doğaçlama yapısı çağdaş doğaçlama tiyatrosu ile birleştiğinde bize özgü bir form üretilip, özellikleri ortaya konabilir mi?

Bu araştırma sırasında karşılaşılan en büyük problem Türkiye’deki doğaçlama tiyatro ile ilgili araştırma, makale ve kitap sayısının oldukça az olmasıdır. Oyunların yazılı bir kaynağa dayanmıyor olması, şu an gösterimde olmayan formların incelenmesini güçleştirmiştir. Türkiye’de çağdaş doğaçlama tiyatrosunun örneklerinin Mahşer-i Cümbüş ve İstanbul Impro ekipleri özelinde ele alındığı bu çalışmada, tıpkı araştırmacının yaşadığı yazılı ve görsel kaynak kısıtlılığı problemi gibi, Türkiye’deki ilk doğaçlama tiyatro ekiplerinin de benzer sıkıntıları yaşadıkları görülmüştür. Bunun yanında Türkiye’deki doğaçlama tiyatro ekiplerinin oyunlarını genellikle yurt dışı örneklerden yararlanarak hazırlamış olmaları, çalışmada edinilen bilgilerdendir. Fakat sayısı az da olsa, günümüzde geleneksel Türk tiyatrosunun doğaçlamaya dayalı gösterim türlerinden yararlanan ve böylelikle özgün bir üslup yaratma niyetiyle oluşturulmuş oyunların da bulunduğu varılan sonuçlardandır.

Araştırmanın sonucunda, var olan örneklerin yeterli olmadığı ve bu topraklarda doğmuş özgün bir doğaçlama oyun formu oluşturulmasına ihtiyaç olduğu düşünülmektedir. Araştırmanın literatüre Türkiye’deki çağdaş doğaçlama tiyatrosu örneklerinin çalışmalarını, geleneksel Türk tiyatrosundan yararlandıkları araçları ve yirmi iki yıllık gelişimini ortaya koyması bakımından kaynaklık ederek katkı sağlayacağı umulmaktadır.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- And, M. (1985): *Geleneksel Türk Tiyatrosu-Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri*. İstanbul: İnkılap Kitabevi
- And, M. (2004): *Başlangıçtan 1983'e Türk Tiyatro Tarihi*. İstanbul: İletişim Yayınları
- Balay, M. (1992): *İtalyan Halk tiyatrosunun Geleneği Olarak DraioFo*. Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Baltacıoğlu, I. H. (2006) : *Tiyatro Nedir?* . İstanbul: Mitos Boyut Yayınları
- Benjamin, W. (1984): *Brecht'i Anlamak* (Çev. Haluk Barışcan, Güven Işısağ). İstanbul: Metis Yayınları
- Boratav, P. N. (1995): *Türk Halk Bilimi I; 100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*. İstanbul: Gerçek Yayınevi
- Ebert, G. (2004): *Oyunculuk Sanatında Doğaçlama* (Çev. Turhan Yılmaz). İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları
- Ergün, S. (2003): *Çağdaş Doğaçlama- Tiyatro Oyuncusunun Eğitiminde ve Oyun Çalışmasında Doğaçlama Kullanımı*. İzmir: Dokuz Eylül Yayınları
- Halpern, C., Close, D., Johnson, K. (1993): *Truth in Comedy*. Amerika: Meriwether
- Karadağ, N. (1978): *Köy Seyirlik Oyunları*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- Lecoq, J. (Aralık, 2017): *Şiirsel Beden* (Çev. Mine Çerçi). İstanbul: Nota Bena Yayınları
- Leep, J. (2008): *Theatrical Improvisation: Short Form, Long Form, and Sketch-Based Improv*. US: Palgrave Macmillan
- Nutku, Ö. (2000): *Dünya Tiyatrosu Tarihi, Cilt 1*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları
- Nutku, Ö. (Mart, 2002): *Oyunculuk Tarihi, Cilt 2*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- Johnstone, K. (1987): *Impro; Improvisation And The Theatre*, New York: Routledge
- Johnstone, K. (1999): *Impro for Storytellers*, London: Faber and Faber
- Pekman, Y. (2002): *Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları

Rowe, N. (2007): *Playing the Other: Dramatizing Personal Narratives in Playback Theatre*, USA: Jessica Kingsley Publishers

Sekmen, M. (Ekim, 2019): *Meddah ve Gösterisi*. Ankara: Pegem Akademi

Spolin, V. (2022): *Tiyatro İçin Doğaçlama* (Çev. Ege Maltepe). İstanbul: Alfa Yayınları

Şener, S. (1991): *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Eskişehir: Devlet Konservatuari Yayınları

Şener, S. (2011): *Gelişim Sürecinde Türk Tiyatrosu*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları

Tarhan, K. (2013): *Doğaçlama İçin Elkitabı*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları

Süreli Yayınlar

Çevik, K. (2008): *Tiyatroda Yeni Eğilimler: Doğaçlama Tiyatro*. Cilt 25, Sayı 25, Tiyatro Araştırmaları Dergisi

Gençtan, E. (1976): *Tiyatro Yolu ile Ruhsal Tedavi "Psikodrama"*. Cilt 7, Sayı 7, Tiyatro Araştırmaları Dergisi

Grotowski, J. (1992): *Oyuncunun Çalışması 1959-1962; Yoksul Tiyatro* (Çev.İhsan Özbek). Mimesis Dergisi

Karaboğa, K., Özçitak, İ. (1994): *Commedia Dell'Arte Dosyası*. Mimesis Tiyatro Çeviri-Araştırma Dergisi, Sayı:5, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları

Kılınçarslan, Y. (2017): *Geleneksel Japon Kabuki Dans Tiyatrosunun Aykırı Bedenleri Onnagatalar*. Yıl 4, Sayı: 14, 314-334 e-ISSN: 2148-7537, İnsan&İnsan

Nutku, Ö. (1975): *Eski Bir Yazmadaki Meddah Hikayeleri*. Cilt 39, Sayı 156, Belleten

Görsel Kaynakça

http-1

<https://tr.pinterest.com/pin/363806476133538065/?mt=login>

(Erişim Tarihi: 10.01.2022)

http-2

<http://www.arcadiumsinemalari.com.tr/event/G4394>

(Erişim Tarihi: 23.12.2021)

http-3

<https://www.basaksehir.bel.tr/mahser-i-cumbus-kahkaha-tufani-yasatti-1500>

(Erişim Tarihi: 20.12.2021)

http-4

https://www.youtube.com/watch?v=6_UqnV_XyGA&t=4s&ab_channel=BerlinSES

(Erişim Tarihi: 12.01.2022)

http-5

https://www.youtube.com/watch?v=XOJVI_M1oSg&t=120s&ab_channel=istanbulimpro

(Erişim Tarihi: 23.05.2022)

http-6

https://www.youtube.com/watch?v=1D1YEnERy14&ab_channel=istanbulimpro

(Erişim Tarihi: 23.05.2022)

http-7

https://www.youtube.com/watch?v=fdWG7ktWUVk&t=708s&ab_channel=istanbulimpro

(Erişim Tarihi: 23.06.2022)

http-8

https://www.youtube.com/watch?v=S4_TLX3EXgs&t=3221s&ab_channel=istanbulimp
ro

(Eriřim Tarihi: 23.06.2022)



İnternet Bağlantılı Kaynaklar

http-1

https://impro.global/images/guides/TS_Guide_Turkish.pdf

(Erişim Tarihi: 1.08.2022)

http-2

<http://improlog.blogspot.com/2016/06/dogaclama-yapmaya-basladiginizda.html>

(Erişim Tarihi: 23.07.2022)

http-3

<http://improlog.blogspot.com/2009/09/tiyatroda-dogaclama-anthony-frost-ralph.html>

(Erişim Tarihi: 23.06.2022)

http-4

<https://www.youtube.com/watch?v=noMGjiU5Q&list=PL01wkTBS3ZMUTQqfh3fcsnzhTpJPYXd91&index=3>

(Erişim Tarihi: 5.05.2022)

http-5

<https://www.tiyatrodunyasi.com/haberdetay.asp?haberno=801>

(Erişim Tarihi: 23.06.2022)

http-6

<https://mahsericumbus.com.tr/hakkimizda/>

(Erişim Tarihi: 23.06.2022)

http-7

<https://www.istanbulimpro.com/>

(Erişim Tarihi: 23.06.2022)

http-8

https://www.youtube.com/watch?v=XOJVI_M1oSg

(Eriřim Tarihi: 23.06.2022)

http-9

<https://www.youtube.com/@Istanbulimprovideo/featured>

(Eriřim Tarihi: 23.06.2022)

http-10

<https://www.impro-liga.si/>

(Eriřim Tarihi: 27.01.2023)

