

TC
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

**GELENEKSEL JAPON TİYATROSUNDA OYUNCULUK ANLAYIŞI VE BATIYLA
SENTEZİ BAĞLAMINDA YOSHI OIDA YÖNTEMİ**

Hazırlayan
Kenan ÖZSEVER

Danışman
Doç. Dr. Banu Ayten AKIN

İZMİR/2020

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “**Geleneksel Japon Tiyatrosunda Oyunculuk Anlayışı Ve Batıyla Sentezi Bağlamında Yoshi Oida Yöntemi**” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

.../.../.....

Kenan ÖZSEVER

İmza

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün .../.../..... tarih vesayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'ninmaddesine göre Sahne Sanatları Anasanat Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Kenan ÖZSEVER'in **“Geleneksel Japon Tiyatrosunda Oyunculuk Anlayışı Ve Batıyla Sentezi Bağlamında Yoshi Oida Yöntemi”** konulu tezi incelenmiş ve aday .../.../..... tarihinde, saat da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerince sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oyile karar verilmiştir.

BAŞKAN**ÜYE****ÜYE**

ÖZET

Yirminci yüzyıl, Batı’da yaşanan gelişmeler ve kültürün yeniden algılanışı ile birlikte birçok Batılı tiyatro teorisyeninin kültürler arası bir eğilim olarak Doğu’ya yöneldiği bir çağ olmuştur. Ritüel tiyatro arayışında, Paris’te *Centre International de Creations Theatrales*’i (CIRT) kuran ve oyuncu grubu ile Doğu’nun geleneksel tiyatro formlarını araştıran Peter Brook, bu teorisyenlerin önde gelen isimlerinden biridir. Bu tez çalışması, grubun simgesi haline gelmiş bir oyuncu olan Japon asıllı Yoshi Oida’nın “CIRT” deneyimleri sonrasında Geleneksel Japon Tiyatrosu teknikleri ve çağdaş tiyatro pratiklerini senteleyerek oluşturduğu oyunculuk yöntemini incelemektedir. İki bölümden oluşan bu tez çalışmasının birinci bölümünde, yöntemin temel birimlerinin çıkış noktası olan Geleneksel Japon Tiyatrosu’nun başlıca üç türü; Nō-Kyōgen, Kabuki ve Bunraku türleri araştırılmıştır. Yoshi Oida Yöntemi’nin analiz edildiği çalışmanın ikinci bölümünde ise, ilk olarak Yoshi Oida’nın yaşamı ve Oida Yöntemi’nin temel ilkeleri araştırılmış, Zeami Motokiyo’nun yarattığı kavramların etkileri incelenmiştir. Daha sonra yöntemin ana birimlerini oluşturan “Görüngüsel Yapı” ve “Temel Yapı” adlı yapılar alıştırma uygulamaları ile birlikte araştırılmıştır. Bölüm sonunda ise yöntemin ana dinamiklerinden olan Nefes-Ses alıştırmaları ve rol çalışma sürecinde oyuncunun ilişki kurduğu metin, partner ve seyirci ilişkisine yöntemin yaklaşımı incelenmiş ve değerlendirilmiştir. Bu çalışmanın amacı, özellikle Batılı oyuncuların oyunlar ve sahne pratikleri sırasında karşılaştıkları problemlerine geleneksel Japon oyunculuk teknikleri ve kültürel öğeleriyle çözüm önerileri sunan *Yoshi Oida Yöntemi*’ni oyunculuk eğitiminde ve rol hazırlama sürecinde başvurulacak bir yöntem olarak oyunculuk sanatına kazandırmaktır.

ABSTRACT

The 20th century has been an era in which many Western theater theorists have fronted to the East as an intercultural trend, with the developments experienced in the West and the reperception of culture. Peter Brook, who established the *Center International de Creations Theatrales* (CIRT) in Paris and searched the traditional theater forms of the East with the stage actor group in seeking of the ritual theater, is one of the leading names of these theorists. This dissertation study examines the acting method created by Japanese actor Yoshi Oida, who has become the symbol of the group, by synthesizing the traditional Japanese Theater techniques and contemporary theater practices after his "CIRT" experiences. In the first part of this dissertation study consisting of two parts, Nō-Kyōgen, Kabuki, and Bunraku types, which are the three main types of Traditional Japanese Theater, which is the starting point of the basic units of the method, have been investigated. In the second part of the study in which the Yoshi Oida Method has been analyzed, the life of Yoshi Oida and the basic principles of the Oida Method have been investigated first and the effects of the concepts that were created by Zeami Motokiyo have been examined. Then, the structures called "Phenomenological Structure" and "Basic Structure", which constitute the main units of the method, have been investigated together with the practices. At the end of the section, Breathing-Voice exercises, which are one of the main dynamics of the method, and the approach of the method to the text, partner and audience relationship that the actor relates to during the role study process were examined and evaluated. This study aims to bring the *Yoshi Oida Method* in, which offers solutions with traditional Japanese acting techniques and cultural elements to the problems encountered especially by Western actors during the plays and stage practices, as a method to be used in acting training and role preparation process.

ÖNSÖZ

Oyunculuk sanatında şimdi ve burada olmak esas olduğundan bir yöntemi bütünüyle anlayabilmek için eylemek, uygulama yapmak gerekir. Bazı oyuncuların bir yöntem okuması sonrasında o yöntemi benimsemediğini söylemesi fakat daha sonra yöntemin uygulama çalışmalarına katılınca düşüncelerinin tamamen değişmesi bundan kaynaklanır. Benim bir oyuncu olarak Yoshi Oida Yöntemi'ni araştırma isteğimi doğuran en önemli etmen, 2016'da Oida'nın nefes ve ses alıştırmalarıyla çalışan bir yönetmenle uygulama yapma fırsatı bulmuş olmamdır. Uygulama fırsatı bulduğum Oida yöntemine duyduğum merak ve yöntemi tüm yönleriyle inceleme isteğim bu araştırmanın ortaya çıkmasını sağladı. Bu çalışmada uzun bir süredir araştırmak istediğim Doğu ve Batı sentezi örneği olan Yoshi Oida Yöntemi'ni, oyunculuk sanatına bir katkı sunmak umuduyla, kuramsal bulgulara dayanarak, uygulanabilir bütünlükte bir çatı altında toplamaya çalıştım.

Bu çalışmada fikirleriyle bana yol gösteren, süreç boyunca bir an olsun desteğini esirgemeyen değerli danışmanım Doç. Dr. Banu Ayten AKIN'a; henüz yolun başındayken yöneme yaklaşım konusunda bilgi ve tecrübeleriyle bana destek olan Doç. Dr. Sibel ERDENK'e; yaptığımız görüntülü görüşmelerde yöntemi ve oyunculuk anlayışı üzerine sorduğum her soruya içtenlik ve samimiyetle cevap vererek beni teşvik eden Yoshi OIDA'ya; düşünsel süreçte yaptığımız sohbetler ve manevi destekleri için dostlarım Araş. Gör. Yiğit KOCABIYIK ve Araş. Gör. Yunus Emre GÜMÜŞ'e; Almanya'dan gönderilen kitaplar ve “*yoshi oida, have you seen the moon?*” belgesel DVD'si için Ferdi DEĞİRMENCİOĞLU ve Claudia WILLKE'ye; İngilizce kaynakların çeviri aşamasında bana destek olan Çetin GÖRÜR ve Mustafa KAPLAN'a teşekkür ederim. Ayrıca anneme, babama ve çalışmanın her aşamasında bana destek olan sevgili eşim Yaprak KINALI ÖZSEVER'e ve motivasyon kaynağım, biricik kızım Huzur ÖZSEVER'e çok teşekkür ederim.

Kenan ÖZSEVER

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	i
TUTANAK.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
RESİM/FOTOĞRAF/ŞEKİL LİSTESİ.....	vii
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

GELENEKSEL JAPON TİYATROSU VE OYUNCULUK ANLAYIŞI

1.1. Nō Tiyatrosu ve Kyōgen	15
1.1.1. Eğitim ve Ardındaki Estetik Kavramlar	16
1.1.2. Oyunlar ve Rol Kişileri	19
1.1.3. Maske	22
1.1.4. Sahne	23
1.1.5. Dekor ve Kostüm	25
1.1.6. Kyōgen	26
1.2. Kabuki Tiyatrosu	29
1.2.1. Oyunlar ve Rol Kişileri	32
1.2.2. Makyaj	38
1.2.3. Sahne	39

1.3. Japon Kukla Tiyatrosu “Bunraku”	42
1.3.1. Kuklalar ve Kukla Oynatıcıları	44
1.3.2. Sahne	47

2.BÖLÜM

OYUNCULUKTA YOSHI OIDA YÖNTEMİ

2.1. Yoshi Oida’nın Yaşamı ve Eserleri	50
2.2. Yoshi Oida Yöntemi’nin Temel İlkeleri	56
2.2.1. Alan ve Beden Temizliği	59
2.2.2. Görüngüsel Yapı	61
2.2.2.1. Fiziksel Hazırlık	61
2.2.2.2. Hareket Alistirmaları	65
2.2.3. Temel Yapı	78
2.2.3.1. İçsel Hazırlık	78
2.2.3.2. Temel Yapı Alistirmaları	81
2.2.4. Nefes ve Ses Alistirmaları	88
2.2.5. Rol çalışma ve sahneleme süreci	96
2.2.5.1. Oyuncu-Metin İlişkisi	96
2.2.5.2. Oyuncu-Partner İlişkisi	97
2.2.5.3. Oyuncu-Seyirci İlişkisi	98

SONUÇ	102
--------------------	-----

KAYNAKÇA	109
-----------------------	-----

ÖZGEÇMİŞ

GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1- Nō Tiyatrosu’nda maske ve kostüm örneği.....	23
Görsel 2- Geleneksel Nō Tiyatrosu.....	25
Görsel 3- Aragoto makyaj ve kostüm örneği.....	39
Görsel 4- Geleneksel Kabuki Tiyatrosu.....	41
Görsel 5- Bunraku kukla performansı.....	46
Görsel 6- Yoshi Oida.....	50
Görsel 7- Yoshi Oida ve Öğrencileri.....	66

GİRİŞ

Oyunculuk sanatı, insana dair bilişsel ve fiziksel alanları içeren bir sanattır. Aktarıcı, yaratıcı, yorumlayıcı olarak nitelenen oyuncunun tecrübeleri ile geliştirilebilir olması nedeniyle bu disiplinde yeni yöntem ve teknik arayışları her daim saklı tutulmaktadır. Sınırların, sistemlerin değiştiği dünya ve bununla birlikte algısı değişen insanın yaşadığı dönüşümlere paralel olarak oyunculuk sanatında yeni yöntemlerin deneyimlenip sentezlenebilir olması, on dokuz ve hemen akabinde yirminci yüzyılın en ilgi çekici gelişmelerinden biri olmuştur. Batılı oyuncunun zamanın ruhuna uygun olarak yöntem arayışı esnasında başlattığı süreç bugün hala devam etmektedir. Nitekim bugün çok sayıda yöntem ve tekniğin aynı zaman ve coğrafyada kullanıldığı görülmektedir.

Tiyatro sanatında oyuncu, on sekizinci yüzyıla kadar bir sahne aracı, metin aktarıcısı olarak görülmüştür. Antik Yunan, Roma, Elizabeth dönemi tragedya oyuncularını bir topluluk yöneticisinin bilinir tür kurallarını uygulamasıyla, komedyacı oyuncularını ise halk tiyatrosu geleneğinden gelen hünerbazlık, akrobatlık, kişisel beceri gibi niteliklerle sahneye çıkmaları ile bilinmektedir. O dönemlerde tek yaratıcı olarak görülen yazarın hüküm sürdüğü tiyatrodaki oyuncu kendinden mesul bir varlıktır. Yazar hegemonyası ve metnin mutlak üstünlüğü görüşü, on sekizinci yüzyılda Denis Diderot (1713-1784) tarafından reddedilene kadar böylece devam etmiştir. Diderot oyuncunun salt bir aktarım aracı olmadığını, aksine bir yaratıcı olduğunu ifade ederek uygulayıcı oyuncuyu yaratıcı oyuncuya dönüştürme yolunda, aykırı düşünceleriyle büyük bir atılım yapmıştır. Tiyatro terminolojisinde oyunculuk, kendi başına bir disiplin olarak ilk defa Denis Diderot tarafından ele alınmış ve kuramsallaştırılmaya çalışılmıştır.

Diderot'ya göre oyuncu, yazarın metinde tarif ettiği duyguları yaratma çabasına girmemeli, tam aksine sahnede bu duyguları formüle ederek, her temsilde uygulayabileceği bir model yaratmalıdır. Burada duygu formülasyonu ile kastedilen oyuncunun o anda hissetmediği duyguları, soğukkanlılıkla hissediyormuş gibi yansıtmasıdır. Diderot ayrıca bu yaklaşımıyla günlük yaşam ve sahneyi birbirinden ayırmıştır (Diderot, 2000: 14-17).

Diderot oyunculukta duyguların sürdürülebilirliği ve sistemli bir yaratım süreci için “kavramak, aynı gücü göstermek, çeki düzen vermek ve ahenkli ve tek olmak” gibi birtakım ilkeler ortaya koymuş fakat bu ilkeleri nedensellik ve nitelik açısından geliştirememiştir. Diderot, o güne kadarki oyunculuk paradigmasına bir karşı çıkış niteliğinde olan *Oyunculuk Üzerine Aykırı Düşünceler* adlı eseri ile dönemin Fransa’sında büyük bir yankı uyandırmış ve sonraki dönemlerde oyunculuk alanında yapılan tüm çalışmaları doğrudan ya da dolaylı olarak etkilemiştir (Karaboğa, 2010: 34-50).

Diderot’nun ilkeleri ve oyunculukta sistematik bir yöneme gereksinim olduğu düşüncesi, on dokuzuncu yüzyıl sonunda Konstantin S. Stanislavski’yi (1863-1938) önemli ölçüde etkilemiş ve Stanislavski, yirminci yüzyılın başında “sistem” adını verdiği oyunculuk sanatının ilk yöntemini yaratmıştır. Fakat burada Diderot’nun görüşlerinin Stanislavski için yalnızca esin kaynağı olduğunu belirtmek gerekir. Nitekim Stanislavski sisteminin bilimsel verilere dayanıyor olması ve laboratuvar niteliğindeki stüdyo ortamında deneysel bir süreç sonucunda yaratılmış olması sistemi benzersiz kılmaktadır.

Stanislavski'nin bilimsel temellere dayalı ilk oyunculuk yöntemini oluşturmada çağında yaşanan önemli değişimlerin etkisi büyüktür kuşkusuz. Stanislavski on dokuzuncu yüzyılda ortaya çıkan gerçekçilik akımı ve on dokuzuncu yüzyılın sonunda bir bilim dalı olarak ortaya çıkan psikoloji bilimi alanında yapılan çalışmalardan etkilenmiş ve sistemini bu temeller üzerine kurmuştur.

Stanislavski'nin düşünsel çıkış noktası, Fransız psikolog Theodule Ribot'un davranış psikolojisi üzerine yaptığı çalışmaları olmuştur. Ayrıca her ne kadar Stanislavski'nin somut bir ifadesi bulunmasa da, Ivan P. Pavlov'un “Şartlı Refleks” kuramından etkilendiği de düşünülmektedir. Ribot'un "Coşkular Psikolojisi" ve "Yaratıcı İmgelem" adlı çalışmalarından etkilenen Stanislavski, daha sonra sistemini Psikofiziksel Aksiyon Yöntemi olarak adlandırmıştır (Karaboğa, 2010: 55-77).

Stanislavski, yaşadığı dönemde Rus oyuncuların klişelere dayalı yapay oyunculuk anlayışına ve oyunculuk alanında yalnızca dış mekanizmaya odaklı yapılan

çalıřmalara karřı çıkmıř, i mekanizma ve dıř mekanizmanın sistematik bir birliktelięi olduęunu ifade emiřtir. Stanislavski'ye gre oyuncu roln sahnede gstermecici bir řekilde yansılammalı, yaratıcı ruh durumunda olarak rolyle zdeřleşmeli, duygularını yařamalı ve roln canlandırmalıdır (zaydın, 2012: 11-33). Bylece sistemin temel ilkesi "Bilinli teknik yoluyla bilinaltına ulařmak" olmuřtur (Stanislavski, 1996: 29).

Stanislavski, sistemin tm insanların ortak doęasına uygun olduęunu ve hekes iin geerli, ortak bir dizgeye sahip olduęunu ifade etmiřtir (Stanislavski, 1994:16-20). Sistem bir tiyatro trne veya bir coęrafyaya zg deęildir. Oyuncunun herhangi bir oyunda oynayacaęı karakteri yaratırken uygulayabileceęi bir evrensellięe sahiptir. Bu ynyle sistem birok lkede, dramatik oyunculuk ve kamera oyunculuęu eęitimi veren okul ve kuruluřlarda temel oyunculuk yntemi olarak uygulanmıř ve halen uygulanmaya devam etmektedir.

Oyunculuk sanatında bir devrim nitelięinde olan sistem, yirminci yzyılda dnya genelinde birok oyunculuk teorisyenini etkilemiř ve kendi yntemlerini yaratmalarına kaynaklık etmiřtir. Rusya'da Vsevolod Meyerhold, Yevgeni Vahtangov, Michael Chekhov sistemden hareketle fakat temelde karřıt grřlere dayanarak, Amerika'da Lee Strasberg, Sanford Meisner ve Stella Adler 'metot' adı altında sistemi geliřtirmeye odaklı olarak kendi yntemlerini yaratmıřlardır.

Stanislavski ile bařlayan oyunculuk sanatında yeni yntem ve form arayıřları dolayısıyla yirminci yzyıl oyunculuk yntemlerinin aęı haline gelmiřtir. Ancak yirminci yzyılın ilk yarısında bařlayan bu arayıřlar bazı tiyatro sanatılarının Doęu'ya ynelmesine neden olmuřtur. Bylece birok tiyatro teorisyeni kltrlerarası bir eęilim olarak Doęu'yu, zellikle de Uzak Doęu'yu incelemeye bařlamıř, kuram, sahneleme ve oyunculuk teknięi aısından Uzak Doęu'nun geleneksel tiyatro formlarını kullanmaya bařlamıřtır.

Batı'da bu ynelim, yirminci yzyıl bařında ilk defa Avrupa ve Amerika'ya turneler dzenleyen Japonya ve in'den gelen tiyatro topluluklarının etkisiyle bařlamıřtır. Bu turnelerle alıřkın olmadıkları bir tiyatro konvansiyonuyla karřılařan Batılı tiyatro teorisyenleri arasından Max Reinhardt, Edward Gordon Craig, Vsevolod

Meyerhold, Alexander Tairov, Bertolt Brecht ve Antonin Artaud izledikleri prodüksiyonlardan önemli ölçüde etkilenecek Avrupa'da tamamen yeni tiyatro türleri yaratmışlardır (Fischer-Lichte, 2014: 115).

“Avrupa’da Edward Gordon Craig, Japon masklarını daha yüzyıl başındayken kullanmaya başlamıştır. Gordon Craig, Vsevolod Meyerhold, Alexander Tairov ve Antonin Artaud Japon, Çin ve Bali tiyatrosundan etkilenmişlerdir. William Butler Yeats ve Bertolt Brecht Japon Nō tiyatrosundan yola çıkarak yeni bir dramaturji yöntemi önermişlerdir. 1935’de Brecht Çin operasını model olarak “yabancılaştırma efekti” teorisini ileri sürmüştür. Japon Tiyatrosu ve uzam konsepti George Fuchs, Max Reinhard, Vachtangov ve Charles Dulin tarafından tanıtılmış ve yeni bir tiyatro modeli oluşturulmuştur”. (Birkie, 2007: 58)

Yirminci yüzyılın ilk yarısında başlayan Doğu’ya yönelim, yirminci yüzyılın ikinci yarısında kültürlerarası tiyatro kavramının doğuşu ve modernizmin etkisiyle hız kazanmıştır. İkinci Dünya Savaşı’nın ardından Batı’da yaşanan tarihsel-toplumsal-teknolojik gelişmeler, insani değerlerden kopuş ve ‘kültürsüzleşme’ Batılı birçok tiyatro teorisyeninin Doğu’nun ritüel ve geleneklerini çare olarak görmesine neden olmuş ve böylece Doğu ülkelerinde tiyatro araştırmaları yapılmaya başlanmıştır.

Bu görüşün temel çıkış noktası, ritüele dönüş ve geleneklerin taşıdığı maneviyatla toplumun kolektif bilinçaltını beslemek ve yeniden organik bir bağ yaratma çabasında olan Antonin Artaud’dur. Jerzy Grotowski, Eugenio Barba, Ariane Mnouchkine, Robert Wilson ve Peter Brook Artaud’nun fikirlerinden büyük ölçüde etkilenmiş ve yirminci yüzyılın ikinci yarısında ritüel unsurlara odaklı kültürlerarası tiyatro araştırmaları yapan başlıca çağdaş tiyatro teorisyenleri olmuştur. Patrice Pavis bu teorisyenlerin düşünsel arka planına dair şu ifadeleri kullanır; “Bu sanatçıların Doğu görüşünün güdülenmesinde kuşkusuz başkasını tanımak için duyulan etnolojik meraktan çok, Batılı tiyatronun bunalımı ve onu yeniden canlandırma isteği daha etkili olmuştur” (Pavis, 1999: 36).

Bu sanatçılardan doğuya yönelimi sonrasında tiyatro sanatını ‘Kutsal Tiyatro’ olarak tanımlayan Peter Brook’un çağdaş tiyatro araştırmacıları arasında ayrı bir yeri vardır. Kültürlerarası tiyatro alanında çalışmalar yapan Erica Fischer-Lichte, Richard Schechner ve Patrice Pavis gibi teorisyenlere göre Brook, Doğu’da yaptığı araştırmalar

ve sahnelemeleriyle yirminci yüzyılın son çeyreğinde kültürlerarası tiyatro alanının en yetkin örneklerini ortaya koymuştur (Birkiye, 2007: 98-165).

Peter Brook'a göre modern dünyanın en önemli sorunlarından biri manevi yozlaşmadır. Brook, Batı toplumlarındaki manevi ve sosyal çöküntüyü ritüel ve geleneklerin yitirilmesine bağlamaktadır. Onun için çağının tiyatrosu cansız, yavan ve heyecan vericilikten uzaktır. Batı toplumlarında tüm ritüel duyguların ve törenlerin kaybedildiğini savunan Brook, Batı'nın sosyal ve manevi çöküşün eşiğine geldiğini ifade etmektedir (Counsell, 1996: 141-144).

Buna karşılık Brook, ritüellerin sosyal bütünlüğü güçlendirmede bir araç görevi gördüğü düşüncesiyle ritüel tiyatro arayışına girmiş ve görünmez olarak tanımladığı manevi değerlerin bir cemaate dönüşecek olan Batı seyircisinin hastalıklı sosyal yapısını iyileştireceğine inanmıştır. Bu inancı doğrultusunda Brook, ilk olarak tüm insanların organik bir yapıda iletişim kurabileceği evrensel bir dil arayışı ile çalışmalarına başlamıştır. Ritüel tiyatrosunu 'Kutsal Tiyatro' olarak tanımlayan Brook, bu konuda şu ifadeleri kullanmaktadır; "Buna kısaca Kutsal Tiyatro diyorum ama Görünür Kılınan Görünmezin Tiyatrosu da diyebilirim" (Brook, 1990: 51).

Aydınlanma düşüncesinin akılla kurduğu uygarlık fikri, tarihsel avangartlarla başlayan süreçte, karşı tiyatro nidalarıyla bir yıkım ve yeniden yaratıma tabi tutulmuştu. Köklerinden koparılmış Batılı insan kendine yeni dayanaklar bulma yolculuğunda ezoterik ve ritüelistik dünyaya doğru arayışa geçmişti. Dolayısıyla kuramdan oyun yazarlığına yaşanan bu hızlı değişim, yönetmenin de ciddi bir başkalaşımın peşine düşmesinin asal sebebidir. Antropolojik ve etnografik çalışmalar sayesinde tiyatronun disiplinlerarası konumlandırılışı da bu çağın bir getirisi olmuştur.

Brook evrensel bir dil yaratmak, Doğu'nun ritüelistik ve geleneksel tiyatro formlarını araştırmak amacıyla 1970 yılında Paris'te *Centre International de Creations Theatrales*'i (CIRT) kurmuştur. Merkezin çalışma grubu 18 farklı ulustan oyuncu ile oluşturulmuştur. Burada bu 18 farklı ulustan oyuncu yirmi dört yıl ses, nefes, hareket teknikleri ve dil öğrenimi üzerine çalışarak birbirlerinin kültürlerini öğrenmeye odaklanmış ve Brook ile *The Tempest* (1968), *Orghast* (1972), *The IKS* (1975),

Mahabharata (1985), *The Man Who* (1993) gibi birçok prodüksiyon gerçekleştirmiştir. Peter Brook New York Times gazetesine verdiği bir demeçte çalışmalarına yönelik şu açıklamada bulunmuştur; "Her kültür iç atlasımızın farklı bir bölümünü ifade eder: insan gerçeği küreseldir ve tiyatro bu bulmacanın bir araya getirilebileceği yerdir" (Weinraub, 1976: 28).

Brook'un merkezi kurmaktaki amacı, uluslararası sentetik bir oyunculuk üslubu keşfetmek değil, dilin temel alan olarak kabul edildiği kültürel bir değişim deneyimi sağlamaktır (Birkiye, 2007: 98-99). Brook daha sonra 1972 yılında, CIRT grubu ile Afrika kıtasında üç buçuk ay süren bir araştırma yolculuğuna çıkmıştır. Brook ve grubu Nil nehri kıyısında bulunan tüm ülkeleri gezmiş, buradaki kabilelerin geleneksel tiyatrolarını, kültürel öğelerini incelemiş ve ortak çalışmalar yürütmüşlerdir. Grupla Afrika turuna çıkan oyuncular; Hellen Mirren, Andreas Katsulas, Malick Bagayogo, Natasha Parry, François Marthouret, Sylvain Corthay, Miriam Goldschmidt, Lou Zeldis, Bruce Myers, Michele Collison ve Yoshi Oida'dır.

Bu çalışma, grubun önde gelen oyuncularından biri olan Japon asıllı Yoshi Oida'nın CIRT deneyimleri sonrasında oluşturduğu oyunculuk yöntemine odaklanmaktadır. Japonca dışında bir dil bilmeden Fransa'ya gidip, Nō tiyatrosu oyuncusu olarak CIRT'a katılan Oida, Doğu'da ve Batı'da gerçekleştirilen çalışmalar ve kültürlerarası tiyatro prodüksiyonları sonrasında edindiği deneyimler doğrultusunda, geleneksel ve çağdaş tiyatro pratiklerini sentezleyerek "oyunculukta görünmez olmak" ilkesi ile kendi yöntemini yaratmıştır. Buradaki görünmez olmak ifadesi ile kastedilen seyircinin gözünde oyuncunun değil, eylemlerinin görünür olmasını sağlamaktır. Peter Brook *yoshi oida, have you seen the moon?* adlı belgeselde Oida için şu ifadeleri kullanmaktadır;

"Oida Japonya'daki tüm aktörler arasında, Fransa ya gelerek beni bulan tek insan olma özelliğine sahiptir. Oida'nın Avrupa'da bir geleceğe yönelmesi, onun Japonya'da bir geleceğe öncülük etmesini sağladı. Onun grubun simgesi olmasını sağlayan en önemli etmen, özgür bir ruha sahip olma isteğidir. Bir insanda eğer bu tür bir istek yoksa uzun sürmeyecek serüvenini biran önce bitirmelidir. İnsanlar aradığı şeyi ve onun için mücadele etmeyi bilmelidir. Bence o da ne aradığını biliyordu, Japonya'dan ayrılıp Avrupa'ya gelmeyi arıyordu". (Willke, 1998: 16.05)

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında dünyada yaşanan gelişmeler ve kültürün yeniden algılanışı ile birlikte insan ve toplum bilimlerinde ele alınan kültürlerarası, çokkültürlü, globalizm, kozmopolit, kültürüçi, melezleşme gibi kavramlar tiyatro sanatında da karşılık bulmuş ve birçok sanatçı tarafından bu alanlarda çalışmalar ortaya konmuştur. Bu bağlamda Yoshi Oida Yöntemi, Oida'nın temel eğitimini oluşturan Nō-Kyōgen stili ve ayrıca eğitim aldığı Kabuki ve Bunraku oyunculuk stilleri ile Nō'nun yaratıcısı Zeami Motokiyo'nun öğretilerini çağdaş sahneleme ve oyunculuk gereksinimlerine karşılık verecek bir şekilde sistematize etmesi nedeniyle bir melezleşme örneği olarak kabul edilebilir.

Yoshi Oida, yönteminde özellikle Batılı oyuncuların oyunlar ve sahne pratikleri sırasında karşılaştığı problemlerine geleneksel Japon oyunculuk teknikleri ve kültürel öğeleriyle çözüm önerileri sunmaktadır. Bu nedenle Oida, gerçekleştirdiği atölyeler, sahne prodüksiyonları ve yöntemi ile geleneksel ve modern birleştiren sentez anlayışının en önemli temsilcilerindendir.

Yoshi Oida Yöntemi bütünüyle deneysel bir yöntemdir. Yöntemde yer alan çalışmaların hiçbirinde oyunculara bir dayatmada bulunulmaz, sadece önermede bulunulur. Oida yöntemi 'Temel Yapı' olarak adlandırılan iç mekanizmaya odaklıdır. 'Görüngüsel Yapı' olarak adlandırılan dış mekanizmanın gelişimi ise temel yapının gelişimi ile sağlanabilir. Oida yönteminde İç enerji, hayal gücü, duygular ve nefes alıştırıcılarıyla oyuncuların iç dünyasını geliştirerek, güçlü bir beden ve ifadeye kavuşturulması hedeflenmektedir. Yöntemin tüm birim ve alıştırıcılarında odaklanma esastır, böylece uygulanan bireysel ve partnerli alıştırıcılarda oyunculara bilinç düzeyinde bir farkındalık kazandırmak amaçlanmaktadır.

Yoshi Oida Yöntemi'ni nedensellikleriyle anlayabilmek ve bir uygulama modeli ortaya koyabilmek için yöntemin birimlerinin temel çıkış noktası olan Geleneksel Japon Tiyatrosu'nun başlıca üç türünü oyunculuk anlayışları bakımından incelemek gerekmektedir. Bu nedenle iki bölümden oluşan bu çalışmanın birinci bölümünde, ilk olarak Oida'nın yaklaşık yirmi yıl eğitimini aldığı Japon Budizmi ve

felsefi öğeleriyle formüle edilmiş Nō-Kyōgen türü incelenmiş, ardından Oida'nın tekniklerinden yararlandığı Kabuki ve Bunraku türleri araştırılmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde ilk olarak Yoshi Oida'nın yaşamı ve Oida Yöntemi'nin temel ilkeleri incelenmiş, ardından yöntemin ana birimlerini oluşturan 'Görüngüsel Yapı' ve 'Temel Yapı' adlı yapılar nedensellikleri ile araştırılmış ve alıştırma uygulamalarıyla ortaya konmuştur. Daha sonra yöntemin ana dinamiklerinden olan nefes-ses alıştırmaları ve rol çalışma sürecinde oyuncunun ilişki kurduğu metin, partner ve seyirci ilişkisine yöntemin yaklaşımı araştırılmıştır.

Yapılan ulusal literatür taraması sonucunda, Geleneksel Japon Tiyatrosu ve Yoshi Oida Yöntemi üzerine daha önce Türkiye'de bir akademik çalışmanın yapılmadığı saptanmıştır. Ayrıca Geleneksel Japon Tiyatrosu hakkında dilimize çevrilmiş ya da yazılmış az sayıda kaynak olduğu ve bu kaynaklarda da konunun kısıtlı ve farklı yönlerden ele alındığı görülmüştür. Uluslararası literatürde ise Geleneksel Japon Tiyatrosu üzerine akademik çalışmaların yapıldığı ve Japonca kaynakların birçoğunun İngilizce çevirilerinin mevcut olduğu görülmüş, Oida yöntemi ile ilgili bir akademik çalışmanın olmadığı tespit edilmiştir. Dolayısıyla bu çalışmanın, Yoshi Oida Yöntemi ve Geleneksel Japon Tiyatrosu üzerine Türkiye'de yapılan ilk akademik çalışma olduğu söylenebilir.

Edward Gordon Craig, Vsevolod Meyerhold, Antonin Artaud, Jacques Copeau ve Bertolt Brecht gibi tiyatro teorisyenlerinin yüzyıl başından itibaren ritüelistik tiyatro düşüncesinden hareketle yaptıkları çalışmalarda Japon tiyatrosundan etkilenerek kendi teorilerini oluşturduğu ve Batı Tiyatro geleneğini yeniden inşa ettikleri açıktır. Bu anlamda Türkiye'de bu güne değin Geleneksel Japon Tiyatrosu üzerine akademik bir çalışmanın yapılmamış olması, bu çalışmanın itici güçlerinden biri olmuştur.

Yoshi Oida Yöntemi, tek bir kaynakta bir bütün olarak yer almamaktadır. Yoshi Oida'nın çalışmalarını aktardığı Lorna Marshall tarafından düzenlenmiş ve yazıya dökülmüş üç kitabı bulunmaktadır; bunlardan ilki dilimize çevirilmemiş, otobiyografik bir eser olan ve Oida'nın CIRT ile yaşadığı tecrübelerini ve sonrasındaki çalışmalarını aktardığı *An Actor Adrift*'dir (Oida & Marshall, 1992). İkinci kitap, Oida

yönteminin temel ilkelerinin aktarıldığı ve alıştırmaların çoğunun yer aldığı 1998 yılında yazılmış ve 2013'te dilimize çevirilmiş olan *Invisible Actor*'dür (Oida & Marshall, 2013). Üçüncü kitap ise, Oida'nın tiyatro anlayışını aktardığı ve oyun sahneleme sürecine dair oyunculara öğütler verdiği ve alıştırmaların bir kısmının bulunduğu 2008 yılında yazılmış ve 2016'da dilimize çevirilmiş olan *An Actor's Tricks*'dir (Oida & Marshall, 2016).

Bu çalışmada, Oida yönteminin uygulama modelini oluşturabilmek için bu üç kitap izlek olarak kullanılmıştır. Ayrıca Oida'nın tiyatro anlayışı, yönetmenliği ve yaşamının konu alındığı 1998 yılında Alman yönetmen Claudia Willke tarafından çekilmiş *yoshi oida, have you seen the moon?* (Willke, 1998) belgeselinden yararlanılmıştır.

Yoshi Oida Yöntemi sözü geçen kitaplarda çoğunlukla Oida'nın yaşamsal tecrübeleri, Japon hikaye ve meselleri ile örneklenerek aktarılmaktadır. Bu tez kapsamında yürütülen çalışmanın önemi ve ayırcı noktası; Oida yönteminin temel ilkelerinden yola çıkarak, birimleri ve alıştırmaları bir çatı altında toplaması, bölümlendirmesi ve uygulanabilir bir biçime kavuşturması olacaktır.

Bu çalışma, Geleneksel Japon Tiyatrosu teknikleri ve Japon kültürel öğeleriyle sentezlenmiş olan Yoshi Oida Yöntemi'ni bilimsel bir bakış açısıyla, ayrıntılı bir şekilde incelemeyi hedeflemektedir. Türkiye'de hüner oyunculuğunun bitmesi, Stanislavski ile başlayan yöntem oyunculuğunun oyunculuk eğitiminde kullanılmasını getirmiştir. 1990 sonrasında dünyanın büyük bir köy haline gelmesi, bilgiye ve kaynağa ulaşılabilirlik, etkileşim ve kültürlerarasılık gibi olgular Batı'da olduğu gibi tiyatromuzda da dünyadaki çok sayıda oyunculuk yöntemine ilgiyi artırmıştır. Böylesi bir arayış, deney ve yöntemler çağında, kaynağı Batı'da değil doğrudan kendinde-Doğu'da bulmuş bir oyuncunun tekniklerini oyunculuk eğitiminde ve rol hazırlama sürecinde başvurulacak bir yöntem olarak oyunculuk sanatına kazandırmak bu çalışmanın başat amacıdır.

1. BÖLÜM

GELENEKSEL JAPON TİYATROSU VE OYUNCULUK ANLAYIŞI

1. BÖLÜM

GELENEKSEL JAPON TİYATROSU VE OYUNCULUK ANLAYIŞI

Yoshi Oida'nın oyunculuk anlayışı ve yönteminin içeriğine geçmeden önce Oida'nın gençlik yıllarında eğitimini aldığı ve yöntemini oluştururken sıklıkla yararlandığı Geleneksel Japon Tiyatrosu türlerini incelemek gerekmektedir. Yoshi Oida'nın eğitimi klasik Japon tiyatrosu geleneğinde olduğu için genellikle bu disiplinlerin tekniklerinden ve eğitim metotlarından faydalanmaktadır.

Yoshi Oida, Peter Brook'un daveti üzerine 1968 yılında Fransa'ya gitmeden önce Japonya'da yaklaşık yirmi yıl Nō-Kyogen, Kabuki ve Bunraku tiyatro türleri üzerine eğitim almış ve çalışmalar yapmıştır. Paris'e, Japonca dışında hiçbir dil bilmeden giden Oida, on sekiz farklı ulustan oyuncuların katıldığı topluluğa dahil olmuştur. Burada Batı tiyatrosu ile tanışan Oida, Peter Brook'un Uluslararası Tiyatro Araştırmaları Merkezi'nde (*International Centre for Theatre Research*) yirmi dört yıl çalışmış ve Brook'un Kültürlerarası Tiyatro düşüncesinden etkilenmiştir. Oida bu süreçte edindiği deneyimler ile Geleneksel Japon Tiyatrosu tekniğini harmanlayarak kendi yöntemini oluşturmuştur. Bu bağlamda Yoshi Oida ve oyunculuk anlayışını tam manasıyla anlayabilmek için Geleneksel Japon Tiyatrosu türlerine ve oyunculuk anlayışlarına değinmek faydalı olacaktır.

Geleneksel Japon tiyatrosu tarihine dair dilimize çevrilmiş ya da yazılı az sayıda kaynak vardır ve bu kaynaklarda konunun büyük oranda farklı yönlerden ele alındığı görülmektedir. Geleneksel Japon Tiyatrosu yaşayan bir tiyatrodur ve dramatik formlarının kökeni bin yıl öncesine kadar uzanmaktadır. Başlıca türleri; Nō, Kyōgen, Kabuki ve kukla tiyatrosu Bunraku'dur. Bu türler zaman içinde önemli değişimler geçirmelerine rağmen günümüzde halen varlıklarını sürdürmektedir.

Japonya'da geleneksel sahne sanatları, köken, himaye ve üslup bakımından çeşitlilik göstermektedir. Bilinen sahne sanatları formlarının bazıları doğrudan Asya kıtasından, Yamato hükümetinin (M.S. 400-700) asimilasyon yoluyla ilerleme politikaları doğrultusunda ithal edilirken, diğerleri Japon takımadalarına özgüdür.

Japonya tarihindeki ilk yazılı eser, İ.S. 712 yılında derlenmiş olan Records of Ancient Things'dir. Bu tarihten öncesine dair Japonya'nın ve Sahne Sanatları türlerinin erken tarihi tam olarak bilinmemekte ancak kuşaktan kuşağa anlatıla gelmiş olan mitler ve masallardan yararlanılmaktadır. Japon mitlerine göre tarihi İ.Ö. 660'lı yıllara dayanan Japonya'da tiyatro sanatının, ilk olarak Şintoizm dini anlatılarında ortaya çıktığı aktarılmaktadır. Japon tiyatrosunun dinsel kaynakları, Şintoizm'de güneş tanrıçası olan Amaterazu masalına dayanmaktadır.

“Japon inancına göre, güneş tanrıçası Amaterazu, deniz ve fırtına tanrısı olan kardeşi Susano'nun kendisiyle alay etmesine kızarak bir mağaraya çekilir. Bunun üzerine dünya karanlığa gömülür. Bu duruma üzülen diğer tanrılar, Amaterazu'yu dışarı çıkarmak için mağaranın çevresindeki ağaçların dallarına çeşitli süsler asarlar. Tanrıça Ame-no-uzume, köpükten bir kuşak, çiçeklerden yapılmış bir çelenk takıp mağaranın önünde dans edip şarkı söylemeye başlar. Sesleri işiten Amaterazu ne olup bittiğini anlamak için dışarı çıkar ve böylece dünya yeniden aydınlanır”. (Çolpan, 1964:3)

O günden sonra bu olay bir ritüele dönüşmüş, Sambaşo adı verilen bu dansla kutlana gelmiştir. Böylece, dinsel törenler arasında yer alan bazı kutsal danslar, Japon tiyatrosunun kaynakları olmuştur. Bu danslardan Kagura, pantomim ve müzik eşliğinde yapılan bir danstı. Kutsal yer sayılan imparator sarayında, yalnızca bu törenler için yetiştirilmiş din adamları tarafından yapılırdı. Bu nedenle Kagura'lar zamanla kutsal Kagura olarak anılmaya başlanmış ve Japon tiyatrosunun bilinen ilk formu olarak kabul edilmişlerdir. Özdemir Nutku Kagura'lara şu şekilde değinir;

“Japonya'daki dinsel dansların atası ve tiyatro sanatının temeli hiç kuşkusuz kagura'lardı. Bu danslar tiyatro sanatının biçimsel öğeleri olan maske ve kostümü kapsadığı gibi, sözsüz oyundan, ritimden ve bazen da şarkı olarak söylenen şiirlerden yararlanıyordu. Bu dans Şinto'ya tapınmada düzenleniyordu; sanatçıları da Şinto Tapınağının kadın dansçıları idi, Kagura, "Tanrı'nın oturduğu yer" anlamına gelen kam'kura sözcüğünün kısaltılmış biçimi idi”. (Nutku, 1971:126)

Japonya'ya Budizm'in tanıtılması (M.S. 500-600) sonrasındaki 200 yıllık süre boyunca özellikle Kore, Çin ve Hindistan'dan gelen kıta kültürü büyük bir hızla ülkeye yayılmaya başladı. Kısa bir zaman içinde Japon festivallerinin düzenli bir özelliği olmaya başlayan maskeli danslar ve birçok müzik formu da ithal edilenler arasındaydı.

Sekizinci yüzyıla gelindiğinde genel olarak Geinō¹ diye adlandırılan Gigaku, Bugaku ve Sarugaku Japonlar tarafından özellikle beğenilen üç tür olmuştur. Bunların tümü saray tarafından himaye ediliyor ve İmparatorluk Müzik Dairesi içinde resmî kabul görüyordu. Burada oyuncular bu türler konusunda eğitiliyorlardı (Brockett, 2000:260). Ryukoku Üniversitesi'nde kültürlerarası çalışmalar yürüten Jonah Salz, bu formlara dair şunları ifade eder;

“Bu sanatlar zaman içinde karşılıklı olarak birbirlerini etkilemiş, iç içe geçerek yeni melezler üretmişlerdi. Oluşan biçimler arasında soyluların tercih ettiği sanatlar oldukça rafine; alt sınıfların zevk aldığı sanat formları ise vahşi ve dinamikti. Daha sonra Budist tapınaklar ve Şinto mabetlerinin gösteri sanatlarını etkilemesi sonucu bu sanatların hiçbiri geliştirilememişti. Tüm bu yaşananlar göz önünde bulundurulunca, saray ve ülkeye yeni giren Budizm dininin Japonya'da ortaçağ öncesi sahne sanatlarının tanımlayıcı bir özelliği olduğu görülmektedir”. (Salz, 2016:4)

M.S. 800'lü yıllarda Gigaku fiilen yok olmuş ve İmparatorluk Müzik Dairesi tarafından tümüyle terk edilmiştir. Bugaku ise imparatorluk sarayında, önemli resmî günlerde sergilenecek günümüze kadar varlığını korumuştur. Bugaku, veraset yoluyla kuşaktan kuşağa aktarılan ve dansçılar tarafından, klasik saray müziği eşliğinde sergilenen bir dans formudur. Bugaku, bir hikâyenin en ilgi çekici bölümünün simgesel sunumudur. Bugaku'nun yapı olarak giriş, gelişme ve doruk biçiminde olduğu söylenebilir. Nō Tiyatrosu'nun erken dönemi üzerinde önemli bir etkisi olduğu sanılmaktadır.

Ancak Nō Tiyatrosu, en çok Sarugaku-no ve Dengaku-no formlarının etkisi altında kalmıştır. Sarugaku, “maymun müziği” anlamına gelmektedir ve çeşitlilik gösteren bir tarzdır. Erken dönemde yazılmış anonim bir eser olan Sarugaku Üzerine Yeni Notlar'da (*New Notes on Sarugaku*, ?,1060) Sarugaku, “çeşitli komik unsurlar içeren eğlence” anlamında kullanılan kapsamlı bir terim olarak aktarılmaktadır (Brockett, 2000:260-261). Sarugaku-no, genel olarak ritüelistik bir tarzdır. Asya kıtasından gelen dans müziği ile birlikte cambazlık, akrobasi, dans ve taklit unsurlarını

¹“Gei” sanat, “nō” ise beceri ya da yetenek anlamına gelmektedir. Yirminci yüzyıl öncesinde Geinō; müzik, şiir, dans, hat sanatı ve binicilik gibi birçok sanatı kapsıyordu. Günümüzde ise genel olarak Sahne Sanatları ya da Geleneksel Performans anlamında kullanılmaktadır (Salz, 2016:4).

içeren, tam manasıyla ritüel bir cümbüş olduğu söylenebilir. Dengaku-no ise Kore'den ithal edilmiş ancak, Japonya da yeni bir forma dönüştürülmüştür. Sarugaku-no gibi akrobasi, dans ve müzik içermektedir fakat öncelikli olarak hasat ritüelleriyle ilişkilendirilmiş, kırsal bir nitelik taşımaktadır.

Sarugaku-no, Heian döneminde, on ikinci yüzyılın başlarında, Budistler tarafından öğretilerini göstererek anlatma aracı olarak uyarlandı. Başlangıçta oyunlar rahipler tarafından oynanıyordu, fakat gösteriler halk tarafından büyük ilgi görmeye başlayınca, profesyonel oyuncular, tapınak gösterilerinin taklitlerini sergilemeye başladı. Bunun üzerine bazı tapınaklar oyuncu-rahiplerin yerine profesyonel oyuncuları işe almaya başladı. Dengaku-no da özellikle Shinto mabetlerinde benzer bir biçimde geliştirildi. Birçok profesyonel oyuncunun tapınaklarda oynayama başlaması sonucunda düzeni sağlamak adına loncalar kuruldu. Sarugaku ve Dengaku loncaları yaklaşık olarak 1150-1270 yılları arasında kurulmuşlardır. Kurulan bu loncalar bulundukları bölgedeki mabet ya da tapınaklara bağlıydı ve bu sayede düzenli gösteriler sunabiliyorlardı. Bunun karşılığı olarak da tapınakların düzenlediği tören ve festivallerde ücretsiz oyunlar sergiliyorlardı (Salz, 2016:6; Brockett, 2000:261).

On üçüncü yüzyıl sonuna doğru, şarkı, dans ve taklit unsurlarının bileşimi gösteriler sunan sayısız topluluk kurulmuştur. Ancak bu toplulukların gösterileri dramatik yapıya sahip değildi. On dördüncü yüzyıla gelindiğinde ise Japon tiyatrosu, tarihinin en büyük değişimini yaşamış ve dramatik bir biçime kavuşmuştur.

“1192 yılında imparator dünyasal yetkilerini bir Shogun'a (askeri diktatör) devretti. Babadan oğla geçer hale gelen bu mevki, iç savaşlar sırasında zaman zaman yeni ailelerin eline de geçmişti. 1338 yılında Ashigaka ailesi shogunluk yetkisini aldı ve bunu on altıncı yüzyılın sonlarına kadar elinde tuttu. Ashigaka ailesi döneminde Japonya, uzun yıllar süren ithal kültür hâkimiyetinin ardından, kendi öz mirasını yeniden keşfetti. Bunun sonucunda, bir büyük yaratıcı enerji dönemi başladı. Bu dönem içinde Shogunlar sanatı himaye altına aldılar ve Daimyo (feodal beyler), muhtemelen onlara özenerek, kendi kültürel inceliğini ve bilgisini sergilemeye çalıştı. Bu ortamda, on dördüncü yüzyılın sonunda, ilk büyük Japon teatral formu olan Nô ortaya çıktı”. (Brockett, 2000:261-263)

Nitekim on dördüncü yüzyılın sonlarına doğru uzun savaşlar sonunda durgun bir döneme giren Japonya'da, sözle mimik eşliğinde oynanan Sarugaku danslarından doğan, Nō ve onun komedi bölümü olan Kyōgen adında iki dramatik biçim ortaya çıkarak gelişmeye başlamıştır.

1.1. Nō Tiyatrosu ve Kyōgen

Nō Tiyatrosu'nun doğmasında sözü edilen Kagura'lar ve Geinō türleri önemli bir role sahiptir fakat Nō'nun ana kaynağı Sarugaku'dur. Sarugaku türünün zengin içeriği ve özellikle gelişmiş tulûat sanatı, Nō Tiyatrosu'na oyun düzeni bakımından büyük olanak sağlamıştır. Ashikaga ailesi yönetimindeki Japonya'da, Sarugaku-no türünün en önemli oyuncularından biri olan Kiyotsugu Kan'ami (1333-1384), İmagumano tapınağında Shogun Yoshimitsu Ashikaga'nın (1358-1408) huzurunda bir oyun sergilemiş ve Yoshimitsu Ashikaga bu gösteriden çok etkilenmiştir. Bunun üzerine Shogun Yoshimitsu, Kan'ami ve oğlu Zeami Motokiyo'yu (1363-1444) himayesi altına almış ve onları sarayının üst düzey memurları arasına yerleştirmiştir (Brazell, 1998: 10; Brockett, 2000:263; Pinnington, 2019:93-95). Özdemir Nutku bu durumu şu şekilde aktarır;

“Kanami, büyük bir sarugaku sanatçısıydı. “Kanze Sarugaku Topluluğu" adını verdiği tiyatrosunu kurmuş ve ünü dört bir yana yayılmıştı. 1374 yılında, Kamakura ve çevresine egemen olan Aşikaga Yoşimitsu'nun huzurunda verilen temsil bir dönüm noktası oldu. Çünkü genç yönetici, Kanami'nin büyük oyunculuğuna ve oğlu Seami'nin güzelliğine ve kabiliyetine hayran oldu. Yoşimitsu topluluğu olduğu gibi saraya aldı ve ölünceye kadar da baba ile oğlunun koruyucusu oldu”. (Nutku, 1971:129)

Yazar ve oyuncu olan Kiyotsugu Kan'ami, sarayın sağladığı maddi ve manevi olanaklarla sanatını geliştirmeye başlamış, Sarugaku ve Zen Budizm'inin düşünsel yapısını birleştirerek Shogun ve saray ahalisinin beğeneceği bir tarz yaratmıştır. Fakat bu tarzı geliştirip, yetkinleştiren ve günümüze kadar değişmeden gelen ilkelerini belirleyen Zeami Motokiyo olmuştur. Zeami babasının ölümünden sonra onun yarım bıraktığı tarzı kısa bir sürede geliştirmiş ve yeni özellikler ekleyerek Japon tiyatrosunun ilk dramatik türünü yaratmıştır. Babasının lideri olduğu Kanze topluluğunu revize ederek Kanze okuluna dönüştürmüştür. Zeami'nin getirdiği yeniliklerden sonra

Sarugaku-no, sadece “Nō” olarak anılmaya başlanmış ve Dengaku-no popülaritesini yitirip kaybolmuştur.

Gelişen Nō tiyatrosu daha sonra “Daimyo” olarak adlandırılan tüm nüfuslu arazi yöneticileri tarafından ilgi görmeye başlamış ve Edo (günümüzdeki Tokyo) feodal yönetiminin resmi törenlerinde sergilenmeye başlamıştır. Böylece her bir bölge yönetiminde bir Nō Tiyatrosu grubu istihdam edilmeye başlanmış ve Nō stili yaygınlaşmıştır. Zeami’nin kurduğu Kanze okulunun yanı sıra Daimyo’ların desteğiyle Hōshō, Kongō, Konparu ve daha sonra Kita adında dört Nō okulu daha kurulmuştur. Bu okullar günümüzde halen aktif olarak varlığını sürdürmektedir (Brazell, 1998:13; Özhan, 2016:138-139).

Zeami’nin hem oyunculuk hem de yazarlık alanında oldukça başarılı olduğu bilinmektedir. Klasik Nō repertuarını oluşturan yaklaşık iki yüz oyunun, elliden fazlası Zeami tarafından yazılmıştır. Zeami ayrıca Nō Tiyatrosu’nun estetik amaçlarını ve sahne uygulamalarını aktardığı, *Fushikaden* ve *Kakyo* adında iki kuramsal eser yazmıştır. İyi bir Nō oyunu yazabilmek için üstün bir edebi yeteneğin gerekmediğini, sadece teknik bilginin yeterli olduğunu aktarmıştır (Zeami, 2006:21-60).

1.1.1. Eğitim ve Ardındaki Estetik Kavramlar

Zeami’nin Nō stilinin adı rüya/hayal tiyatrosudur. Gerçeküstü bir tarz olmasından ötürü bu şekilde adlandırılmıştır. Nō tiyatrosu’nda yolculuk, masal dünyasına dalmak için bir araçtır. Zeami bu yolla geçmişe ait anıları rüya biçiminde sunmaktadır. Zeami sanatın amacını; tüm insanların ruhuna incelik katmak, mutluluğunu arttırmak ve yaşamlarına yaşam katmak olarak ifade eder. Zeami için Nō Tiyatrosu’nun sunduğu güzellik, zarafet “çiçek”tir (Hana) ve çiçek kalpte yer alır. Görünüş ve davranışlar ise tohumdur. Tohum, sanatsal ustalığı simgeler. Çiçek, onların aracılığıyla ortaya çıkar. Zeami, böylesine inceliklerle dolu bu tarzda oyuncuların ustalaşabilmesinin, yaşam boyu sürecek eğitimle mümkün olduğunu belirtmiştir (Zeami, 2006:95-96).

“Zeami oyuncunun zanaatını tanımlamak için üç kavram kullanır. Bu unsurları “deri”, “et” ve “kemik” olarak tanımlar. “Deri” oyuncunun dış güzelliğidir, “et” alınan eğitimden gelen güzelliştir ve “kemik” kişinin asıl doğası, bir çeşit ruhsal güzelliğidir. Bazı oyuncular bu kaliteye, zanaatlarının iskeletine doğuştan sahiptir. Eğitim, “et”lerine kavuşmalarını sağlar ve bunun sonunda da seyircinin karşısına çıkan da “deri”leri olur”. (Oida & Marshall, 2013:137)

Nō Tiyatrosu’nda eğitim kavramı modern okullardakinden tamamen farklıdır. Nō eğitimi, öğrencinin kendini adanması gereken bir yaşam biçimi gibidir. Eğitime başlayabilmek için öğrenci, bir Nō ailesine kabul edilmelidir. Ustası tarafından kabul edilen öğrenci büyük bir disiplin içinde çalışmaya başlar ve Nō’da ustalaşınca kadar eğitime devam eder.

Zeami, oyuncunun yaşamında 7 önemli evre olduğunu ifade eder. Bu evrelerin ilki 7 yaş evresidir. Nō Tiyatrosu’nda eğitime başlama yaşı 7’dir. Bu yaştaki çocuklar henüz bilinçli bir şekilde davranamazlar ve davranışları kendine özgüdür. Çocuk bedeni, katı ve kesin sınırlara sahip değildir, bu yüzden oynamaya başladıklarında saf bir güzelliğe sahip, ilginç şeyler ortaya çıkar. Zeami, gözlemci ve eğitici olan Nō ustasının, çocuğun içinden geldiği gibi davranmasına olanak tanımasını ve eğitim sürecini oyun havasında sürdürmesi gerektiğini ifade eder. İkinci evre 12-13 yaş evresidir. Bu evrede çocuğun sesi gelişir ve Nō tiyatrosunu anlamaya başlar. Zeami’ye göre bu dönemin getirdiği kendine özgü bir sevimliliği bulunmaktadır. Ancak bu geçici bir süreçtir, çocuğun cazibesine kapılmadan eğitime devam etmek gerekir. Üçüncü evre 17-18 yaş evresidir. Bu evre oyuncunun yaşamındaki en zor evredir. Ergenlik dönemine girildiği için seste ve bedende değişimler başlar ve bir önceki evrede söz edilen sevimlilik kaybolur. Bu evrede oyuncunun ümitsizliğe kapılıp eğitimi bırakmaması için Nō ustası sabırla alıştırmalara devam etmelidir. Bir sonraki evre 24-25 yaş evresidir. Bu evre oyuncunun mesleki hayatının en önemli evresidir. Bu evrede beden değişmeyi ve büyümeyi tamamlayıp, bu zamana kadar öğrenilen her şeyi sindirmeye başlar. Bu evrede oyuncu, seyirci tarafından övgüler alabilir fakat bu oyunculuk yeteneğini değerlendirmek için bir ölçüt değildir. Zeami bu evredeki oyuncunun, kibirlenmeden eğitimine aynı özveriyle devam etmesi gerektiğini belirtmiştir. Beşinci evre 34-35 yaş evresidir. Bu evre, olgunlaşma, ustalaşma evresidir. Oyuncunun Nō sanatındaki mevkisi ve pozisyonun yerinin belirlendiği dönemdir. Oyuncu bu yaşına kadar Nō tiyatrosunu

özümsemiş, sanatında teknik uzmanlık geliştirememişse seyirci tarafından kabul görme ihtimali oldukça düşüktür. Altıncı evre 44-45 yaş evresidir. Zeami bu evrede başka bir değişimin gerçekleştiğini, fiziksel güzellik ve beden enerjisinin azalmaya başladığını söyler. Oyuncu bu dönemde fiziksel ifadeden çok, içsel ifadeye yoğunlaşmalıdır. Bu evre aynı zamanda oyuncunun ardından gelecek olanı yetiştirmeye başladığı evredir. Usta oyuncu, sanatını ve tecrübesini bir bayrak gibi halefine devreder. Yedinci ve son evre 50 yaş evresidir. Bu yaşta oyuncu ne kadar yetenekli olursa olsun aşağı seviyeye düşer ve geriye bir tek sanatsal zarafeti kalır. Bu nedenle oyuncu bu dönemde, performansını tamamen içsel bir temele oturtmalıdır (Oida & Marshall, 2013:132-135; Özhan, 2016:176-178; Zeami, 2006:63-70).

Nō Tiyatrosu'nda devamlılık esastır. Sanatın sonu yoktur, sürekli gelişim ve başlangıç noktasına dönüş söz konusudur. Ekol, ustadan çırağa aktarılacak nesiller boyu gelişir ve devam eder. Bu nedenle taklit, Nō Tiyatrosu'nun birincil öğesidir. Nō oyunlarındaki tüm vücut hareketleri ve fiziksel dil yapıları kalıplara dayanır. Oyuncuların mimikleri bir koreografi gibi dikkatle düzenlenmiştir. Oyuncu, kusursuz bir teknik ve disiplin yoluyla mimiklere vakıf olabilir. Nō'da mükemmellik sadece konvansiyonlara ve geleneklere hâkimiyetten gelmez; bu aynı zamanda unsurların birbirini içinde eriyip birleşmesi ile gerçekleşir.

Oyuncularının oyunu değişmez otuz beş pozisyonlardan oluşmaktadır. Bu pozisyonları uygularken uyulması gereken sıkı kurallar vardır. Çünkü her bir pozisyonun ve jestin seyircide belirli bir anlam karşılığı vardır. Örneğin, oyuncunun ellerini gözlerine götürüp, birkaç santim kala durup hareketsiz kalması, ağlama jesti anlamına gelir. Zeami'ye göre önemli olan temel kalıpları unutmamaktır. Çünkü kalıplar olmadan hiçbir şey başarılamaz. Fakat kalıplara bütünüyle bağlı kalmak da doğru değildir. Her döneme özgü yeniliklerin doğabilmesi için kalıplara bağlı kalınmaması gerektiğini ifade eder (Zeami, 2006: 23-42).

Nō Tiyatrosu her ne kadar stilize icra edilen bir tür olsa da, Zeami Nō'yu formüle ederken yaşamın doğal dokusuna dair yaptığı gözlemlerden çokça faydalanmıştır. Bu gözlemler sonucunda keşfettiği en önemli bir unsur, ritmik yapıyı

ifade etmek için kullanılan *jo-ha-kyū* kavramıdır. Jo; başlangıç ya da giriş, ha; kırılma ya da gelişme, kyū ise hızlı ya da doruk anlamına gelmektedir. *jo-ha-kyū*, tüm varlıklara ve insan davranışlarına bilinçdışı yön veren bir kavramdır. Nō Tiyatrosu'nun genel yapısı, oyunlarda kullanılan müzikler, danslar ve hareket dili *jo-ha-kyū* çerçevesinde yapılandırılmıştır. *jo-ha-kyū* ile ritme yavaş başlanır sonra kademe kademe hızlanarak doruğa doğru ilerlenir, doruğa ulaşıldığında genellikle bir duraklama olur ve ardından hız döngüsü tekrar başlar. İleri yol alma hissi asla kaybolmaz, yeni bir *jo-ha-kyū* başlar ve devam eder (Barba & Savarese, 2002:311; Oida & Marshall, 2013:49-50). *jo-ha-kyū*, Yoshi Oida'nın da yönteminde yer verdiği bir yapıdır. Oida, ikinci bölümde ayrıntılı olarak ele alacağımız bir fiziksel alıştırmada *jo-ha-kyū*'yu, oyuncuların birlikte bir uyum yakalayabilmesi amacıyla kullanılmaktadır.

Zeami, on ikinci yüzyıl şiirinde önemli bir estetik ideal olan ve özünde birçok anlam barındıran Yūgen kavramını Nō sahnesine taşımış ve yazdığı oyunlarla dönemin şiirsel ve kültürel düzeyini daha da ileriye götürmüştür. Böylece Nō oyunlarında şiirsel estetikten üç boyutlu, sembolik bir dil yaratmıştır. Yūgen; Japon duyarlılığını ifade eden ve sanatçılara yaşam alanı açan bir kavramdır. Zeami'ye göre Yūgen, tarif edilemeyen güzelliştir. Yūgen'in temel dayanağı kalptir ve sözle ifade edilemeyen şeyler ancak kalpten kalbe aktarılabilir. Gözle görülebilen güzellik olarak kullanılan çiçek sembolüne karşılık, Yūgen görünmez güzellik, varlıkların ardındaki gizemli sessizliktir (Brazell, 1998:10; Özhan, 2016:151-157). Zeami, Şiirsel geleneğin kaynaklarının yanı sıra, el yazmaları, efsaneler ve kutsal metinlerden de faydalanmıştır. Zeami'nin oyunlarının tamamında Budizm'in etkisi görülmektedir.

1.1.2. Oyunlar ve Oyun Kişileri

Geleneksel biçimiyle Nō, musiki ve dans eşliğinde oynanan bir tür tragedyadır ve neredeyse tümüyle Shinto ve Zen Budist düşünceleri ile ilintilidir. Özellikle Zen Budizm'i, Nō anlayışı üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Bu inanca göre, yaşamın süreksizliği ve hiçliği karşısında kişi içine dönmelidir ve nihai barışa tüm varlıklarla bir olarak ulaşabilir. Buna ulaşabilmenin yolu, bireysel isteğin yok edilmesi ve dünya hayatında hiçbir şeyin kalıcı olmadığına kabul edilmesidir. (Watts, 1998:125-127).

Hemen hemen tüm Nō oyunlarında kahraman olarak hayaletler, kötü ruhlar vb. yer almaktadır; öteki dünyadan gelen bu varlıklar huzur bulamamıştır. Çünkü yaşamları boyunca kendilerini şeref, aşk, hırs gibi ruhu dünyaya geri çeken amaçlara fazlasıyla adanmışlardır. Oyun kahramanı olan birinci oyuncular, çoğunlukla bir keşiş olan ikinci oyuncuyla karşılaşır, hikâyelerini ona anlatır ve huzur bulmanın yolunu ararlar. Nō oyunları konu yönünden çok çeşitli olmalarına rağmen hepsi özünde Budist inançlar barındırmaktadır.

Nō oyunları beş gruptan oluşmaktadır. Birinci grup; gösterilerin açılış oyunu olarak sunulan, tanrıların övüldüğü *Komimono* oyunlarıdır. İkinci grup; savaşçılar hakkındaki *Shuramono* oyunlarıdır. Üçüncü grup; başrolü oynayan erkek oyuncunun bir peruk takarak kadın rolü oynadığı, kadınlar hakkındaki *Kazuramono* oyunlarıdır. Nō oyunları arasındaki en trajik tür olan dördüncü grup; çoğunlukla çılgın insanlar veya ruhlar hakkındaki *Kuruimono* oyunlarıdır. Gösterilerin kapanış oyunu olan beşinci grup ise; kötü ruhlar, şeytanlar veya diğer doğaüstü varlıklar hakkındaki *Kirinomono* oyunlarıdır. Geleneksel olarak sunulan bir oyunda her gruptan bir oyun temsil edilir ve bu oyunlar yukarıda belirtilen sıra içinde oynanırdı. Bu düzen içinde sunulan oyunlarla seyirciye, önce tanrılar dünyasının masumiyeti ve barışı gösterilir, sonra insanın günahı, pişmanlığı, kurtarılma olasılığı ve sonuç olarak barış ve huzur yolunda duran güçlerin yenilmesinin zaferi sunulurdu. Beş oyundan oluşan geleneksel Nō gösterileri 19. yüzyıldan bu yana çok uzun olduğu düşünülerek iki ya da üç oyuna düşürülmüş fakat oyunlar eski düzen duygusunu verecek şekilde sahnelenmeye devam etmiştir (Pinnington, 2019: 123-126; Brockett, 2000:263-264).

Bir Nō gösterisinin odak noktası oyuncudur. Geleneksel bir Nō gösterisinde oyuncular sahneye musiki eşliğinde çıkmaktadır. Müzisyenler ve koro sahnedeki yerlerini aldıktan sonra Şidai adı verilen açılış musikisi çalınır ve ilk olarak sahneye ikinci oyuncu Waki çıkar ve şarkısını söyler. Şarkının ardından Waki, Nanori olarak adlandırılan, kendini tanıttığı ve sahneye geliş nedenini anlattığı bir konuşma yapar. Waki'nin amacı oyunu sunmak ve birinci oyuncuyu, oyunun doruk noktasına doğru yönlendirmektir. Daha sonra baş oyun kişisi olan birinci oyuncu Shite, İssei adı verilen geleneksel musikisi ile sahneye gelip kendi giriş şarkısını söyler ve şiirsel bir dille

oyunun temasını anlatır. Tanıtımların ardından Shite ile Waki arasında diyalog başlar, bu diyalog sonunda Shite görüntüsünün ardındaki gerçek kimliğini açıklar ve gösterir, musiki ve Noçi-jite adı verilen dans eşliğinde son bulur. Oyuncular, oyunlarının bittiğini ayaklarını yere vurarak belirtirler. Sahneden çıkışta, girişin tersine önce Birinci Oyuncu, ardından İkinci Oyuncu ayrılır. Daha sonra Koro ve müzisyenler girdikleri sıraya göre köprüden çıkarlar. Bazı Nō oyunlarında Shite ve Waki'nin çoğul olarak kullanıldığıda görülmektedir. Shite, evli bir çift, Waki ise bir grup erkek olarak temsil edilebilir ancak bu kişilerin ses kullanımları ve jestleri büyük ölçüde benzer olmak zorundadır (Pinnington, 2019:124; Çolpan, 1964:11-14; Nutku, 1971:131-132).

Nō oyunlarında başrol oyuncusu Shite ana karakterdir. Bu karakter tanrı, ruh, melek gibi ilahi varlıklardan biri olarak sahneye çıkar. Shite, bu dünyaya ait olmayan bir varlıktır ve Nō oyunlarında maske kullanabilen tek oyuncudur. Shite, gerçek görüntüsü ile yardımcı oyuncu Waki'ye görünür fakat bu olay genellikle yardımcı oyuncunun rüyasında gerçekleşir. Waki'nin görevi ise Shite'yi desteklemek, onu oyun boyunca her yönden öne çıkartmaktır. Waki, Genellikle yolcu bir keşiş rolündedir. Yolculuk yapan keşiş figürü Nō Tiyatrosu'nda Zeami ile önemli bir yer elde etmiştir. Waki'ler bu dünyaya ait varlıklardır, sembolik tavırlar sergiler ve belirgin ifadelerle konuşurlar. Yolculukları sırasında başka dünyadan olan kişilerle karşılaşır. Waki'nin dili düzyazı biçiminde, Shite'nin dili ise şiirsel bir biçimindedir ve metaforlar içerir (Zeami, 2006:22-24). Waki teriminin kökeni "waku" eylemine dayanmaktadır, bu eylem hem ayırmak hem de bağlamak anlamlarına gelir. Waki, yoluna çıkan Shite'yi dinler fakat hiçbir şey yapmaz. Dinlemek bir anlamda kendi güçsüzlüğünü, zayıflığını kabullenmek anlamına gelir. Bu durum Budist düşünce biçimi ile örtüşmektedir.

Bazı Nō oyunlarında Shite ve Waki dışında görülen iki oyuncu türü daha vardır. Bunlar, çocuklar ve Kyōgen oyuncularıdır. Birinci gruptaki oyuncular genellikle çocuk rollerini, bazen de önemli olmayan yetişkin rollerini oynar. Kyōgen oyuncularını ise Kyōgen oyunları dışında, Nō oyunlarında halk ve köylü rollerini, özet anlatma bölümü olan oyunlarda da anlatıcı rolünü oynarlar. Nō oyuncularını, Nō oyunları dışındaki türlerde oynamazken, Kyōgen oyuncularını her iki türde de sahne almaktadır. Nō oyunlarında ayrıca sahnede oyuncuların dışında Koken ve Mono kin adında iki kişi

daha bulunmaktadır. Koken, oyun boyunca sahnede dolaşarak oyunun akışını kontrol eder ve oyunculara gerekli nesneleri verir. Başrol oyuncunun performansının tüm detaylarıyla sorunsuz bir şekilde ilerlemesini sağlamak onun sorumluluğundadır. Oyunda beklenmedik bir sorun yaşanması sonucu, oyuncu oyuna devam edemezse Koken onun yerine oyuna dâhil olur. Bu nedenle Nō oyunlarında yetkin oyuncular Koken olmaktadır. Mono kin ise Koken'in yardımcısıdır. Mono kin'in görevi, oyuncuların maske ya da kostüm değiştirmelerine yardım etmektir. Nō tiyatrosunda maske ve kostüm değişimleri sahnede, seyircinin gözü önünde yapılmaktadır (Çolpan, 1964:12-14; Brockett, 2000:264).

1.1.3. Maske

Nō oyunlarında maske, bu dünyadan olmayan gerçeküstü varlıklar, hayaletler ve ruhları canlandırmak için kullanılmaktadır. Geleneksel Nō maskelerinde her hangi bir yüz ifadesi yoktur. Maskeler öfke, mutluluk, üzüntü gibi herhangi bir duygu ifadesi taşımazlar. Ancak sahnede oyuncunun jestleriyle birlikte yaşayan zengin bir aktarım aracına dönüşürler. Bu bakımdan tahtadan yapılan boyalı maskelerin yapımı ince bir işçilik gerektirir.

Nō Tiyatrosu'nun başlangıcında bilinen 70 tip maske varken, günümüzde 200 civarında maske kullanılmaktadır. Bu maskelerin çoğu kuşaktan kuşağa aktarım yoluyla günümüze kadar gelmiştir. Maskeler genel olarak; Yaşlı, Erkek, Kadın, Canavarlar ve Kutsal Varlıklar olmak üzere beş türe ayrılmaktadır. Nō oyunlarında yalnızca Shite maske kullanılmaktadır. Maskelerin Japon kılıçları gibi ruhları olduğuna inanıldığı için Shite, hem takarken hem de taşırken büyük bir saygıyla hareket eder. Yoshi Oida, oyuncu ve maske ilişkisine dair şunları ifade eder;

“Nō tiyatrosunda hazırlık için iki ayrı alan vardır: oyuncunun soyunup giyindiği oda ve "Ayna Odası." (kagami-no-ma) denilen yan kuliste, sahneye açılan perdenin tam arkasında, karaktere dönüşümün sağlandığı küçük bir oda olan “Ayna Odası”nda, oyundan önce oyuncu maskesini ellerinde bir süre tutar ve oynayacağı yüze bakar. Saygıyla eğilerek onu selamlar ve yüzüne bakar. Daha sonra oturup aynadaki yansımaları izler ve gördüğü şeyin içini değiştirmesine izin verir. Taktığı maskeye dönüşür”. (Oida & Marshall, 2016:60)



Görsel 1- Nō Tiyatrosunda maske ve kostüm, <https://matcha-jp.com/en/5524>

Nō tiyatrosunda eylemler çok sistematik ve yoğundur. Tüm vücut hareketleri ve fiziksel dil yapısı kalıplardan oluşmaktadır. Bu bakımdan oyuncu, böylesine dar bir çerçeve içinde oynayabilmek için çok iyi hazırlanmak, yetişmek zorundadır. Maske, oyuncuların performans tarzlarını sürdürmesine yardımcı olduğu için kalıplaşmış vücut hareketleri maskeler aracılığıyla geliştirilir. Fakat ilginçtir ki, Nō tiyatrosunda oyuncular çoğunlukla maskesiz eğitim yapmaktadır. Sadece performans zamanı yaklaştığında maske kullanabilirler.

1.1.4. Sahne

Nō sahnesi, Japon geleneksel mabet mimarisinden esinlenerek tasarlanmış, kendine özgü bir yapıya sahip kutsal bir mekândır. Sahne üç ana bölüme ayrılır ve sahne sınırları sütunlar ile belirlenmiştir. En geniş alan Butai olarak adlandırılan ana sahnedir; dört sütunla çevrelenmiştir ve yaklaşık 5.5 metrekaredir. Bu alanın zemini özellikle cilalı Selvi ağacından yapılmış ve altına ses çıkartan kavanozlar yerleştirilmiştir. Bunun amacı, Nō oyuncularının ritmik ve vurgulu ayak seslerini daha

etkili hale getirmektir. Sahne ve seyir yeri arasında perde bulunmaz ve seyir yeri sahnenin iki tarafında yer almaktadır. Sahne arkasındaki sütunların gerisi Atoza olarak adlandırılan arka sahnedir ve orkestra tarafından kullanılır. Nō orkestralarında üç ya da dört müzisyen bulunmaktadır. Bu müzisyenlerin çalgıları; flüt, davul ve iki küçük trampetten oluşmaktadır. Müzisyenler hem ana sahneyi hem de köprüyü görebilecek biçimde konumlanmıştır. Bunun nedeni, müziğin sürekli olarak baş oyun kişisi Shite'nin gösterisine uygun bir biçimde ilerlemek zorunda olmasıdır. Ana sahnenin solundaki bölüm ise waki-za'dır ve gösteri boyunca koro tarafından kullanılır. Koroya Ji, korobaşına da Ji-gaşıra adı verilir. Koro iki sıra halinde oturmaktadır, korobaşı ise ikinci sıranın ortasında oturur (Çolpan, 1964:7-9; Brockett, 2000:264-265).

Nō oyunlarında koronun görevi, oyunun öyküsünü seyirciye anlatmaktır ve bu anlatı doğallıktan uzak, monoton bir biçimde düz yazı gibi aktarılır. Buradaki koro, Antik Yunan Tragedyalarındaki koro formundan farklıdır; Antik Yunan Tragedyalarında koro oyuncularla karşılıklı konuşurken, Nō tiyatrosunda koro, hiçbir zaman oyun kişileri ile diyalog kurmaz.

Nō Tiyatrosu'nda Sahneye iki giriş vardır. Ana giriş olan Hashigakari adındaki köprü yaklaşık 2 metre genişliğinde ve 15 metre uzunluğundadır. Köprünün önünde Cennet, Dünya ve insanı temsil eden üç küçük çam ağacı bulunur. Önemli oyun kişileri ve müzisyenler bu köprüden sahneye girip, çıkmaktadır. Diğer giriş yeri olan "çabuk çıkış kapısı" ise sahne arkasında sol tarafta bulunur. Bu kapı yaklaşık 1 metre yüksekliğindedir. Koro, sahne asistanları ve ölü karakterlerin çıkışı için kullanılır. Sahne arkasındaki duvarlar ve köprü tahtadan yapılmıştır. Orkestranın arkasındaki duvarda bir çam ağacı, sahne solundaki duvarda ise bambu çizimler vardır. Duvarlardaki çizimler ve köprü önünde bulunan çam ağaçları oyunların değişmez unsurlarıdır.



Görsel 2- Geleneksel Nō Tiyatrosu, <https://kaname-inn.com/ideas/noh-business-like-hosho-business/>

1.1.5. Dekor ve Kostüm

Nō oyunlarında genellikle bir sahnede en çok iki dekor parçası kullanılır. Sahnede dekor olarak kullanılan nesneler oldukça basit ve gösterişsizdir. Tahtadan yapılmış küçük bir yükselti saray, dağ, yatak odası veya başka bir yeri temsilen kullanılabilir. Ayrıca bambudan yapılmış bir çerçeve temsili kayık olarak kullanılmaktadır. Sahne aksesuarları da dekor parçaları gibi yalın, az ve semboliktir. Bazı oyunlarda oyuncular kılıç ya da mızrak kullanır fakat Nō oyunlarının en önemli aksesuarı yelpazedir. Yelpaze; bıçak, kadeh, yay, dağ vb. olabilir. Ayrıca rüzgârın esişini, ayın doğuşunu, yağmurun yağışını ve birçok duygusal tepkiyi belirtmek için kullanılmaktadır (Brockett, 2000:264-265; Çolpan, 1964:7-10; Pinnington, 2019:2-3).

Nō sahnesindeki tek gösterişli şey kostümlerdir. Nō Tiyatrosu'nun ilk evrelerinde gündelik kıyafetler kullanılmaktaydı. Fakat aristokrasi ve bölge yöneticileri Daimyo'ların Nō tiyatrosunu benimsemesi ve desteklemesi sonrasında genel anlamda Kimono olarak adlandırılan gösterişli Nō cüppeleri kullanılmaya başlanmıştır. Renk ve

desen bakımından zengin olan kostümler, oyun kişilerine ihtişam katmak ve görünüşlerini büyütmek için geçmiş yüzyılların resmî kıyafetlerinden uyarlanmıştır. Kostümlerin çoğu yaldızlı desenlerle bezeli ipek kumaştan yapılmaktadır. Sahne giysileri; dış giysiler, iç giysiler, alt giysiler, peruklar ve saç aksesuarları olmak üzere beş gruba ayrılmaktadır. Her bir grubun birçok çeşitlemeleri vardır ancak oyunlarda aynı giysiler birleştirilerek farklı rollerde de kullanılmaktadır. Koro ve orkestrada bulunan kişiler ise geleneksel Samuray kostümü giymektedir (Çolpan, 1964:7-10). Nō kostümlerinde kullanılan renkler ve giyiniş şekilleri, seyirciye karakterler hakkında mesajlar iletmektedir. Örneğin; kırmızı kostüm ve peruka genç kadını, çift katlı beyaz yaka ise saflığı veya üstün varlıkları işaret etmektedir.

1.1.6. Kyōgen

Bütünüyle stilize ve simgesel bir tür olan Nō oyunlarının bölümleri arasında, Nō'nun ayrılmaz bir parçası olan Kyōgen oyunları yer almaktadır. Kyōgen oyunları, fars unsurları taşıyan kısa ara oyunlardır. Kyōgen, “çılgın sözler” anlamına gelmektedir. Bir diğer anlamı ise “sağduyudan uzak”tır. Fakat Nō Tiyatrosu ile ilişkilendirilmeye başlandıktan sonra sahne sanatlarının komedi türü olarak anılmaya başlanmıştır. Kyōgen oyunları, ortalama yirmi ila kırk beş dakika sürmektedir. Kyōgen, Nō Tiyatrosu gibi Sarugaku'dan doğmuş ve bilinen ilk formunu on dördüncü yüzyılda almıştır. Fakat Nō'nun aksine, Kyōgen oyunlarında Sarugaku'nun gülmeceye dayanan karikatürize biçimi korunmuş ve geliştirilmiştir (Uchida, Okutsu, Hamada, & Matsumoto, 2007). Her ne kadar Kyōgen'in biçimsel özellikleri Nō ile birlikte Zeami tarafından saptanmış ve geliştirilmiş olsa da Kyōgen'in erken tarihi tam olarak bilinmemektedir.

“Kyōgen oyunlarının ilk formlarında derebeyleri arasında bitmez tükenmez kavgalar, köylülerin başkaldırıları ve burjuva sınıfının gelişimine dair konulara yer veriliyordu. Fakat feodal rejimin iyice güçlenmesi ve derebeylerinin bu gösterilere karşı tepki göstermesi sonucunda Kyōgen'in gelişimi engellendi. Daha sonra Kyōgen, Nō stili gibi halktan ayrıldı. Günlük olaylarla ilişkisini yitirip yalın bir biçimde kalıplaştı. Oyunlar, Nō türü kadar olmasa da çerçevesi belli olan stilize bir biçime dönüştü”. (Çolpan, 1964:19-20)

Zeami döneminde Kyōgen; cinsel imalarla dolu, kaba üslubu olan bir oyun türüydü. Çoğunlukla kelime oyunları ile taşlama yapılan Kyōgen oyunları, doğaçlamaya

dayalıydı. Fakat Zeami, Kyōgen'in kaba olmaması gerektiğini, belirli sınırlar içinde, incelikli ve estetik olması gerektiğini belirtmiştir. Zeami'ye göre Kyōgen oyunlarında amaç, seyirciye kahkaha attırmak değil tebessüm ettirmek olmalıdır. Çünkü kahkaha kabalığın, gülümseme ise hazzın ifadesidir. Bu ayırım, Japon Aristokrat kültüründe de önemli bir yere sahiptir (Pinnington, 2019; 190).

Kyōgen oyunlarında çoğunlukla gerçekçi konular işlenmektedir. Genellikle hastalık hastası tanrıların, çirkin eşlerin ve en çok da efendi ile kurnaz hizmetçilerinin hikâyeleri anlatılmaktadır. Uşaklarının elinde maskara olmuş saf ihtiyarlar, edepsiz, hırçın kadınlar ve dolandırıcı satıcılar oyunların başlıca tipleridir.

“Kyōgen, karakterden çok durum üzerinde duran birçok komik konuyu kapsar. Beklenmedik ikilemlerin gösterildiği oyunlarda ayyaşlar, korkak samurai, cahil efendi, kurnaz uşak, açgözlü keşiş, aksi kadın ve diğerleri bulunur. Bazen oyunlar Nō'yu alaya alır. Zaman zaman, karakterleri hayvanlar, tanrılar veya şeytanlar olan konular folklordan alınır. Kyōgen oyunları nadiren üçten fazla karakter içerirler. Birkaç kısa şarkılı bölüm hariç tüm diyaloglar konuşma diliyle söylenir”. (Brockett, 2000:265)

Nō oyuncularını yalnızca Nō oyunlarında sahne alırken, Kyōgen oyuncularını Kyōgen'in yanı sıra Nō oyunlarında da sahne almaktadır. Kyōgen oyuncularını, Nō oyunları arasında sahneye gelip Shite'nin bir önceki bölümdeki tiradına yönelik seyirciye günlük konuşma dili ile açıklamalar yaparak bölümleri birbirine bağlarlar. Böylece bütünüyle ağır ve stilize olan Nō oyunlarına mizahi bir hava katarlar. Zeami, Kyōgen oyuncularını *Okashi* olarak adlandırır. *Okashi*'ler Nō oyuncularının aksine yalın ve gündelik bir dil kullanmaktadır ve eylemleri daha gerçekçidir. *Okashi*'lerin kullandığı yalın dil sayesinde, Nō'nun sembolik hareket ve konuşma dilini kavrayamamış olan seyircilerin konuyu anlaması sağlanır. Bu ara oyunlar ayrıca, Shite ye kostüm ve maske değişimi için zaman kazandırmak ve oyunun önceki bölümündeki gerilimi azaltmak amacıyla da yapılmaktadır (Zeami, 2006; 22-24).

Nō türünde yer alan koro ve orkestra Kyōgen'de bulunmamaktadır. Ancak oyunların neşeli bölümlerinde şarkı ve danslara yer verilmektedir. Kyōgen oyunlarında genellikle *Kouta* adı verilen dönemin popüler şarkıları kullanılırdı. Kyōgen oyunlarına özgü olan şarkılar da halk arasında kısa sürede popüler olurdu. Ayrıca Kyōgen'de

maske kullanımı da Nō stilinden farklıdır. Nō'nun aksine Kyōgen oyunlarının tümünde maske kullanılmaz, kullanılan oyunlarda da oyuncular, oyunun tamamında değil, belirli bölümlerde maske takarlar (Brazell, 1998: 10-12).

Nō'da olduğu gibi Geleneksel Kyōgen stilinde de kadın oyuncu bulunmamaktadır. Oyunlarda yalnızca erkekler sahne almakta ve kadın rollerini de erkekler oynamaktadır. Nō ve Kyōgen oyunlarında, oyuncuların hareket şekilleri ve şarkı söyleme teknikleri birbirine benzerdir. Fakat aynı sahneyi ve geleneği paylaşıyor olmalarına rağmen oyuncuların eğitim biçimleri ve repertuarları birbirinden tamamen ayrıdır.

Başlangıçta doğaçlama oynanan Kyōgen oyunları, on beşinci yüzyılın sonuna doğru metinleştirilerek Kyōgen türünün repertuarı oluşturulmaya çalışılmıştır. Fakat Kyōgen, en büyük gelişim aşamasını on altıncı ve on yedinci yüzyıllar arasında yaşamıştır. Çeşitli oyuncu grupları arasında geniş bir etkileşimin olduğu on altıncı yüzyılda, ilk bağımsız Kyōgen okulu olan *Okura* kurulmuştur. Sonraki yıllarda Shogun Tokugawa'nın desteği ile *İzumi* ve *Sagi* adında iki okul daha kurulmuştur. Kyōgen oyuncularının çoğu bu okullara dahil olmuş, bir kısmı ise o dönemde yeni bir oluşum olan Kabuki tiyatrosuna yönelmişlerdir. 1868 yılında Meiji hükümetinin Shogun yönetimine son vermesinin ardından başlayan Meiji restorasyonu döneminde Sagi okulu kapanmış, Okura ve İzumi okulları geleneğini sürdürerek günümüze kadar gelmiştir. 1642-1660 yılları arasında Okura okulunun lideri olan Tora'akira Okura, Kyōgen repertuarında önemli bir yer tutan 203 tane oyun yazmıştır. Bu oyunlardan 180 tanesi günümüz Kyōgen tiyatrolarında halen sergilenmektedir (Brockett, 2000:265-266; Leiter, 2015: 6-8).

Meiji restorasyonu sonrasında Nō stili gibi gerilemeye başlayan Kyōgen, İkinci Dünya Savaşı sonrasında büyük bir yükseliş yakalayıp halk arasında popüler olmuştur. Günümüzde halen popüleritesini koruyan Kyōgen oyunları, artık yalnızca Nō sahnesinde değil, bağımsız olarak halk sahnelerinde oynanmaya başlanmıştır.

Nō ve Kyōgen stillerinin birleşimi olan Nō Tiyatrosu, aynı zamanda Nogaku Tiyatrosu olarak anılmaktadır. 600 yıllık bir geçmişi olan Nogaku Tiyatrosu 2001

yılında UNESCO tarafından “İnsanlığın Sözlü Ve Somut Olmayan Mirası Başyapıtı” olarak ilan edilmiştir.

1.2. Kabuki Tiyatrosu

Geleneksel Japon tiyatrosunun dramatik formlarını birbirinden ayrı değerlendirmek olanaksızdır. On dördüncü yüzyılda Zeami tarafından yaratılan Japonya'nın ilk dramatik türü Nō Tiyatrosu, sonraki dönemlerde ortaya çıkan tüm tiyatro türlerini doğrudan ya da dolaylı olarak etkilemiştir. On yedinci yüzyılda ortaya çıkan, eski adı Ningyo Joruri olan Bunraku Kukla Tiyatrosu ve Kabuki Tiyatrosu, Nō ve Kyōgen stillerinden belirli ölçüde etkilenmiştir. Ancak Nō Tiyatrosu, bu iki tür için yalnızca esin kaynağıdır, Kabuki ve Bunraku tamamıyla kendilerine özgü üslupları olan halk sanatı formlarıdır.

Japonya'nın ilk dramatik türü olan Nō Tiyatrosu, soylu sınıfa özgü bir türdü. Soylu sanatı olarak anılan Nō Tiyatrosu halka hitap etmiyordu. Shogun'lar tarafından himaye edilen Nō sanatçıları da samuray statüsündeydi ve halkla pek içli dışlı değillerdi. Ancak Nō Tiyatrosunun sınıfsal konumu ve halktan bu denli kopuk oluşu, halkı kendilerine özgü sanat formları arayışına itmiştir. Böylece halk, on altıncı yüzyılın sonlarına doğru Ennen, Dengaku, Sarugaku ve Odori gibi ritüelistik, müzikli dans gösterilerine yönelmiştir. (Çolpan, 1964:28-30; Leiter, 2015:9-10). Bu yönelim bir arayış sürecidir. Daha sonra on yedinci yüzyılla başlayan Tokugawa ailesinin Shogunluğu döneminde (1603-1867) halk tiyatrosu geleneğinin iki asal formu olan Kabuki ve Bunraku doğmuştur. Oscar Brockett, Tokugawa Shogun'luğu döneminde yaşanan gelişmeleri şu şekilde aktarmaktadır;

“Tokugawa döneminin çoğunluğu süresince Japonya barış içindeydi. Bunun sonucunda, daha alt mertebedekiler ekonomik durumlarını güçlendirirken, samurayların önemi azaldı. Aynı zamanda on yedinci yüzyılın ilk yıllarından başlayarak shogunlar, tüm yabancıları sürdüler ve Japonya'yı bilerek dış etkilerden soyutladılar. Buna bağlı olarak yerel sosyal ve sanatsal biçimlere verilen önem, her türden törenlere ve eğlencelere özen gösterilmesini cesaretlendirdi. Tam da bu sıralarda, daha alt sınıflara mensup olanların artan refah düzeyi onlara sanatları himaye etme olanağı veriyordu. Olayların bu biçimde gerçekleşmesi, Japonya'nın en ayırt edici teatral türleri olan kukla

(veya oyuncak bebek) tiyatrosu ve Kabuki'nin on yedinci yüzyıl süresince gelişmesini açıklamaya yardım eder". (Brockett, 2000:266)

Tokugawa Shogunluğu döneminde yükselen burjuvazi ile birlikte toplumun kültürel yapısı değişmeye başlamıştır. Halkın kaba ve erotik unsurlar içeren danslara yöneldiği bu dönemde, Shinto tapınağı Izumo-Taisha'nın kadın dansçılarından biri olan Okuni'nin kendi üslubuyla yeniden yorumladığı Odori dansı, Kabuki'nin doğuşuna kaynaklık eden ana dans türü olmuştur.

Okuni'nin ilk kez 1603 yılında Kyoto'da sergilediği Odori, zil davul ve flüt eşliğinde halkı eğlendirmek için yapılan şarkılı bir dans formuydu ve tapınak hikâyelerini konu alıyordu. Halkın beğenisini kazanmaya başlayan Okuni, Nagoya Sansaburo adında bir sokak cambazı ile iş birliği yapmış, onun fars oyunları ile kendi dans stilini birleştirerek "Odori Kabuki" olarak anılan Kabuki Tiyatrosu'nun ilk formunu yaratmıştır. Okuni daha sonra toplumdan dışlanmış kadınları ve fahişeleri toplayarak kendi topluluğunu oluşturmuştur. Okuni'nin amacı bu kadınlara ikinci bir şans tanımak ve onlara sanat yolu ile maddi kazanç olanağı sunmaktır. Okuni'nin topluluğundaki oyuncuların tamamı kadınlardan oluşmaktadır. Kadınlar, oyunlardaki erkek rollerini taklit yolu ile abartılı bir biçimde oynamaktadır. Okuni ve topluluğu, geleneksel hikâye ve kostümleri geleneksel biçiminden bağımsız bir şekilde yorumlayarak, oyunlarını halk dili ile sunmuştur. Okuni'nin yaratısı olan bu yeni oyunlar Kyoto'da çayırırlarda, açık alanda oynanıyor ve seyirciler yere oturuyorlardı. Günümüz Japonya'sında halk tiyatrosunun halen Şibai (çayır oyunu) olarak kullanılıyor olmasının nedeni budur (Çolpan, 1964:40-41; Toshio, 2003:58-61).

Daha sonra "Onna (kadın) Kabuki" olarak anılmaya başlayan Odori Kabuki'nin kısa sürede popüler olması, Kyoto'da benzeri kadın grupların oluşmasına neden oldu. Bu yeni gruplar Okuni'nin yapmaya çalıştığı aksine, oyunları erkek eğlencesi olan ve fuhuşla devam eden gösterilere dönüştürmüştür. Gösterilerde ayrıca o dönemde Ningyo Joruri'de de kullanılan Shamisen adında telli bir çalgı kullanılmaya başlamıştır. Bu süreçte Okuni, Odori Kabuki'yi bırakmış ve bir daha gösterilere çıkmamıştır. Sayısı gittikçe artan bu grupların açık saçı gösterilerini kasaba meydanlarında ve pazarlarda oynamaya başlaması üzerine, Tokugawa yönetimi 1629

yılında toplumun ahlaki değerlerini bozduğu gerekçesiyle, kadınların gösterilere çıkmasını yasaklamış ve Onna Kabuki'ye son vermiştir (Toshio, 2003:125-129).

Onna Kabuki'nin yasaklanmasının ardından aynı dönemde ortaya çıkmış olan "Wakashu (genç erkek) Kabuki", halk sanatı olarak gelişmeye başlamıştır. Wakashu Kabuki'nin oyuncular, yaşları 11 ile 16 arasında olan ergenlerden oluşmaktadır. Gösterileri hokkabazlık, akrobasi, dans ve şarkılar içermektedir. Bu süreçte Kyōgen gruplarından ayrılan birkaç oyuncu Wakashu Kabuki topluluklarına katılıp öncülük etmiştir. Böylece Wakashu Kabuki gösterileri Onna Kabuki'ye göre daha sistemli bir biçime kavuşmuştur. Wakashu Kabuki oyunları da Onna Kabuki oyunları gibi büyük oranda cinsellik içeriyordu ve oyuncular fiziksel cazibelerini kullanarak kadın rollerini oynuyorlardı. Wakashu Kabuki'nin zamanla Onna Kabuki'ye benzer bir hal alması sonucunda 1652 yılında Tokugawa yönetimi bu türü de yasaklamış, Kabuki gösterilerine son vermiştir (Toshio, 2003:131-132).

Hem kadın hem de genç erkeklerin Kabuki formları, toplumun ahlaki değerlerine zarar verdiği gerekçesiyle bütünüyle yasaklanınca, halk Kabuki oyunlarının yeniden başlatılmasını Shogun'dan talep etmiştir. Bunun üzerine Tokugawa yönetimi kapatılmış olan Kabuki tiyatrolarından yalnızca dördünün; Ichimura-za, Morita-za, Murayama-za ve Nakamura-za'nın 1653 yılında yeniden açılmasına müsaade etmiştir. Ancak Shogun, Kabuki oyunlarının belirli kıstaslar çerçevesinde yeniden oynanmasına izin vermiştir. Tokugawa yönetimi ilk olarak Kabuki oyunlarında sadece yetişkin erkelerin oynayabileceğini belirtmiş ve böylece geleneksel Kabuki Tiyatrosu'nun bu günkü biçiminin kökeni olan "Yaro Kabuki" türü doğmuştur. Yönetim ayrıca, oyunlarda cinsel içerikli unsurlara yer verilmesini ve oyuncuların bedenlerinin cinsel obje gibi kullanılmasını yasaklamıştır. Yönetimin üçüncü koşulu ise Wakashu Kabuki ile birlikte yerleşmiş olan, sahnede erkeklerin güzel görünme anlayışını kırmak için "Yaro Atama" olarak adlandırılan başın ön kısmının tıraş edilmesi olmuştur (Toshio, 2003:130-132).

Kabuki toplulukları bu dönemde yönetim tarafından sürekli gözlem altında tutulmuş ve denetlenmiştir. Ancak Yaro Kabuki oyuncularını üzerinde oluşturulan bu

baskılar aynı zamanda türün dramatik bir biçime dönüşmesini sağlamıştır. Gösterilerde oyuncuların bedensel güzelliği değil sanatsal yaratısı ve yeteneği önem kazanmış, genel anlamda dans ve şarkıdan ibaret olan oyunlar ise çok katmanlı, dramatik yapısı olan performans sanatına dönüşmeye başlamıştır. Bu tarihten yirmi yıl sonra başlayan Shogun Genroku döneminde (1673-1841), Kabuki Tiyatrosu hızlı bir gelişme süreci yaşamıştır. Kabuki Tiyatrosu'nun altın çağı olarak anılan bu dönemde Kabuki, kendi karakteristik yapısına uygun oyunculuk tarzını oluşturmuş, sahne, dekor ve kostüm alanında geliştirilen birçok benzersiz yenilikle Japonya'nın üç geleneksel tiyatro türünden biri haline gelmiştir.

Yaro Kabuki, belirli standartlara kavuştuğu Genroku dönemi ile birlikte yalnızca Kabuki olarak anılmaya başlanmıştır. Kabuki'ye kelime anlamı olarak bakıldığında, üç ayrı kelimedenden türetilmiş bir terim olduğu görülür. Ka: müzik, bu: dans, oyun, ki: beceri, yetenek, yaratıcılık anlamlarına gelmektedir. Terimin kökeni ayrıca, “olağan dışı olmak” anlamına gelen “kabuku” sözcüğünden gelmektedir (Council, 2019). Kabuki, Bunraku Tiyatrosu ile birlikte gelişmeye başladığı bu dönemde, diyaloglar içeren güçlü bir tiyatro haline gelmiş, aktörlerinin büyük üne kavuştuğu oyunları ile geniş kitlelerin ilgi odağı olmuştur.

1.2.1. Oyunlar ve Oyun Kişileri

Kabuki, dramatik kurgusu ve görsel özellikleriyle Nō ve Kyōgen'den pek çok açıdan ayrılmakta ve temelde farklılık göstermektedir. Kabuki Tiyatrosu'nun amacı seyirciyi büyüleyen, canlı bir gösteri sunmaktır. Bu nedenle oyunlarda işlenen konular, Nō 'ya göre çok daha gerçekçidir. Oyunlarda Çhonin olarak adlandırılan tüccar ve köylü sınıfının yaşamı, düşünce yapısı ve eğlence biçimi konu alınır. Ayrıca Nō'da görülen ifadedeki incelik ve dolaylı duygu aktarımının aksine Kabuki oyunları, oyuncunun fiziksel ve vokal maharetlerini sergilemesi amacıyla yaratılmıştır (Kato, 2009:519). Nō Tiyatrosu'nda başlıca, tanrılar ve ruhlar gibi gerçeküstü kişiler canlandırılırken, Kabuki'de genel olarak insanlar, alt tabakadan, halktan kişiler yer almaktadır. Kimi Kabuki oyunlarında gerçeküstü varlıklar yer alsa da, oyun kişileri daha “insan”dır. Kabuki'de mitolojik konuların yerini güncel konular, tarihsel olaylar ve gelenek-

görenek tasvirleri almıştır. Kabuki oyunlarında genel olarak aşk gibi insani duyguların ya da birey ve toplumun çatışması işlenmektedir.

Kabuki oyunlarında işlenen konular genellikle toplumsal sorunlara kayıtsız olan, sadece bireyi ilgilendiren konulardır. Oyunların tümü cinayetlerle doludur, fakat bu cinayetlerin nedeni, gündelik sorunlar ya da çetrefilli üçlü ilişkilerden doğan, derinliği olmayan konulardır. Ayrıca Kabuki oyunlarında, Nō'nun aksine Budist inançlar yer almaz. Oyun kişileri sahnede dualar ederek ruhlarını huzura kavuşturmaya çalışmazlar. Bu dönemde Budizmin tiyatro üzerindeki etkisi yavaş yavaş yok olmaya başlamıştır (Kato, 2009: 524-525).

Kabuki Tiyatrosu görkemli ve güçlü bir görselliğe sahiptir. Oyuncuların mimikleri geleneklere uygun olarak çoğunlukla abartılı bir biçimdedir. Oyun metinleri ise dörtlük ya da düzyazı biçiminde yazılmış, diyaloglar da oldukça yapaydır. Oyuncuların mimiklerindeki abartılı biçim diyaloglarda da görülmektedir. Kabuki oyunları, genel olarak dört veya beş epizottan meydana gelir ve bunları birleştiren önemli bir tema yoktur. Oyunun içindeki her sahne final sahnesinin bir parçası değildir. Her sahnenin kendine göre bir gelişme ve sonucu vardır (Kato, 2009:516-520). Bunun nedeni, Kabuki bölümlerinin Chikamatsu gibi dört veya beş farklı maaşlı oyun yazarı tarafından yazılıyor olmasıdır. Daha sonra bu bölümler birleştirilerek Kabuki metinleri oluşturulmaktadır.

“Buradaki önemli nokta, bir diyalog tiyatrosu olarak ortaya çıkan kabuki'nin sonradan dil gücünü tamamen yitiren bir görsel sanat haline gelmesidir. Gerçekten de, kabuki'deki replikler karakterlerin duygu ve düşüncelerini son derece basit ve sıradan bir şekilde ifade etmektedir. Sadece diyalogların seyircide gerilim yaratması hayal bile edilemez. Burada evrensel, soyut ve içerdiği mantıksal zıtlıklarla seyircinin dikkatini çekecek hiçbir şey yoktur; ayrıca, düşünsel yönü de son derece zayıftır. Bunu anlamak için herkesin diline doladığı tekerlemeler haline gelen Kabuki cümlelerine bir göz atmak yeter. Bütün bu sözcükler belli karakterlerin belli durumlardaki hislerini anlatmak için kullanmış oldukları ifadelerdir. Bu durum, İngilizce konuşanların yakından tanıdığı Shakespeare'in üslubuna tamamen terstir. Hiçbir Kabuki aktörü "Dünya büyük bir sahnedir" şeklinde evrensel bir ifade kullanmaz. Bu durumun tek nedeni, Tokugawa devrindeki çhonin'lerin günlük yaşamlarında sadece iş ve sınırlı insanlar hakkında konuşmaları, hayatın ve insanlığın yüksek değerlerini ıskalamalarından ileri gelmektedir”. (Kato, 2009: 520)

Kabuki Tiyatrosu'nun asıl güçlü yönü diyaloglar değil, aktörlerin sahnedeki performansıdır. Bu durum, Kabuki'nin her şeyden önce görsel bir sanat olmasından kaynaklanmaktadır. Kabuki metinleri, ustaca sahnelendiği takdirde seyirciye hem dramatik hem de estetik içerik sunarlar. Kabuki sahnesi, duylara hitap eden estetik özellikler, gösterişli kostümler ve yüksek teknolojiyle donatılmış hızla değişen sahne düzeniyle güçlendirilmiştir (Kato, 2009:520-521).

Kabuki oyunlarında eylem birliği neredeyse hiç gözetilmemektedir. Bu durum, popüler Kabuki oyunlarının birbirinden bağımsız olan dört veya beş bölümünün birleştirilerek sunulmasından kaynaklanmaktadır. Kabuki gösterileri çoğunlukla sabah başlayıp akşama kadar devam etmektedir. Ancak günün programında oyun tekrarı yoktur. Birbiri ardına oynanan farklı oyunlar sahnelenmektedir. Oyunlar sergilenirken seyirci bütün gün seyir yerinde oturabilir ya da isterse dışarı çıkıp daha sonra tekrardan salona dönüp oyunu izlemeye devam edebilir. Kabuki seyircisi oyun esnasında salonda yemek yemekte de özgürdür (Oida & Marshall, 2013: xii).

Kabuki oyunları, Shosagoto, Jidaimono ve Sewamono olmak üzere başlıca üç bölüme ayrılmaktadır: Shosagotolar, çalgı eşliğinde oynanan bireysel dans parçalarıdır. Shosagoto, büyük ölçüde Nō ve Ningyo Joruri türlerinden etkilenmiştir. Shosagotolar, hafif bir tempo ve yalın bir diyalog içeren sembolik hareketler üzerine kurulmuştur. Bütün bu öğeler, koro şarkıları ve Shamisen'in eşliği ile birbirine bağlanmıştır. Shosagotoların teatral anlatıdan çok bir dans performansı olduğu söylenebilir. Jidaimonolar, tarihsel oyunlardır. Oyun kişileri genellikle Heian döneminde yaşamış olan Samuraylar, Prensesler ve askeri yöneticilerdir. Ancak bu oyunlarda tarihi olayların gerçekliğine bağlı kalınmaksızın konular, seyircinin beğeneceği bir biçime dönüştürülerek sunulmaktadır. Kötülükle savaşta gözü peklik, güçsüzün güçlüye karşı korunması, onuru lekelenen derebeyinin öcü ve soylu kişilerin aile kavgaları bu türün başlıca konularıdır. Sewamonolar ise halk yaşantısını, özellikle halkın aile içi yaşamını konu alan oyunlardır. Kabuki Tiyatrosu'na Sewamano oyunlarını kazandıran, yazar Chikamatsu Monzaemon'dur. Japonya'nın Shakespeare'i olarak anılan Chikamatsu, daha çok kukla oyunları yazmış olsa da, yirmiden fazla yazdığı Kabuki oyunu ile Kabuki Tiyatrosu'nun biçimsel özelliklerinin oluşmasına büyük katkı sağlamıştır.

Sewamono oyunların çoğunun ana teması aşktır. Ancak töreye aykırı olduğu gerekçesiyle evli kadınlar dokunulmaz olarak görülmektedir. Bu nedenle oyunlarda yasak aşk ilişkileri yer almamaktadır. Sewamonolar genellikle sevdiğine kavuşamayan aşğın ölümü ya da iki sevgilinin intiharı ile son bulur. Bu oyunların birincil amacı seyircilere gözyaşı döktürmektir (Çolpan, 1964:30-32; Toshio, 2003:188-189).

Kabuki Tiyatrosu esasen aktör tiyatrosudur. Oyunlar, aktörlerin yeteneklerini sergilemesi ve seyircinin gözünde yücelmesi için bir aracı gibidir. Kabuki Tiyatrosu'nda oyunculuk stilleri Nō'da olduğu gibi belirli aileler içinde kuşaktan kuşağa aktarılacak sürdürülmektedir. Günümüzde halen varlığını sürdüren üç büyük aile vardır. Bunlar; Ichikawa Danjuro, Onoe Kikugoro ve Sakata Tojuro aileleridir (Toshio, 2003:140-155). Kabuki oyunlarının tema ve içerikleri değişse bile tüm Kabuki oyunlarında yer alan üç ana rol grubu ve stili vardır ve her grubun kendine özgü oyunculuk tarzı, kostümü ve makyajı bulunmaktadır.

Bu rol gruplarından ilki Aragoto'dur. Aragoto'nun yaratıcısı Ichikawa Danjuro (1675-1704)'dur. Hem oyun yazarı, hem de ünlü bir aktör olan Danjuro, bu dönemde Kabuki Tiyatrosunun dramatik biçime kavuşmasına büyük katkı sağlamıştır. Aragoto, vahşi eylem anlamına gelmektedir. Aragoto karakterleri ise kelime anlamının sahnede vücut bulmuş hali gibidir. Aragotolar genellikle oyunların ana karakterleridir. Aragoto karakterleri büyük ve heybetli görünüme sahip olmak için abartılı kostüm giyinir ve makyaj yaparlar. Oyuncuların oyunculuk tarzı da görünüşleri gibi abartılı ve stilizedir. Hareketler, koreografik bir düzen içinde kaba bir dansa dönüşür. Aragoto karakterleri genellikle savaşçılar, efsanevi kahramanlar ve kötü ruhlardır. Bu karakterler genel olarak agresiftir ve yüksek sesle yapay bir biçimde konuşurlar. İkinci rol grubu Aragoto'nun sürekli bir çatışma halinde olduğu Wagoto'dur. Wagotolar oyunların yardımcı oyuncularıdır. Wagoto stiline yaratıcısı, Sakata Toüro (1647-1709)'dur. Wagotoların eylemleri, kostümleri ve makyajı Aragotoların aksine daha gerçekçidir. Wagotolar romantik, naif ve samimidir. Oyunların komedi öğeleri Wagoto rolleri ile aktarılır. Üçüncü rol grubu ise Onnagata'dır. Onnagatalar kadın rollerini oynayan erkek oyuncular. Onnagata'nın doğuşu, Wakashu Kabuki'ye dayanmaktadır fakat biçimsel

özelliklerini Genroku döneminde, Yoshizawa Ayame oluşturmuştur. (Toshio, 2003:144-166).

Oyunlarda farklı özelliklere sahip erkek rol grupları olmasına karşın kadın rolleri tek tiptir. Kabuki oyunlarında erkek karakterlerin çeşitliliği ve çok boyutluluğu söz konusudur. Kadın karakterler, erkek oyuncu Onnagatalar tarafından oynanmaktadır. Onnagatalar kadınlığın sahnedeki yapay bir temsilidir.

Onnagata terimi, kadın davranışı anlamına gelmektedir. Onnagata olarak adlandırılan erkek Kabuki oyuncular bazı oyunlarda, Wagoto rollerini oynasa da, genel olarak Onnagata rollerini oynarlar. Shogun tarafından oyuncuların başlarının ön kısmının tıraş edilmesi zorunlu hale getirildikten sonra Onnagatalar, başlarının bu bölümünü güzel göstermek adına mor başlık anlamına gelen “Murasaki Boshi” adında ipek kumaşlar bağlamıştır. Daha sonra bu başlık, kadın karakterlerin yaşlarına ve konumuna göre farklı renklerde kullanılmaya başlanmıştır. Onnagata kostümleri gösterişli ve stilizedir. Sahnelemede oyuncuların hareketleri belirli figürlerden oluşan koreografik bir düzende sunulur. Kabuki Tiyatrosu’ndaki Onnagataların çoğu daha önce seks işçisi olarak da çalışan Wakashu Kabuki oyuncularından oluşmaktadır. Onnagata rolleri, bu rollerin oyuncular için rolden ötesini ifade eder. Onnagatalar kadınları taklit etmez, tamamıyla kadın gibi olmaya çalışırlar. Yalnızca sahnede değil, sahne dışında da kadın gibi davranıp bu biçimde yaşarlar. Bu nedenle Onnagataların eğitimleri uzun, zor ve çok yönlüdür. Onnagatalar sahnede maskülen tavrı kırmak için küçük adımlarla, feminen bir biçimde yürür, tüm jestlerini bu biçimde sergilerler. Onnagataların hareketlerindeki zarafet ve yumuşaklık, kaslı vücutlarının görüntüsüne bir karşıtlık oluşturur (Toshio, 2003:159-165; Kılıçarslan, 2017:26-28).

Nō Tiyatrosu’nda da kadın karakterler erkekler tarafından oynanıyordu, fakat Nō’da kadın karakterleri oynayan erkek oyuncular Onnagataların aksine, seslerini inceltmeden, kadın gibi davranmadan bu rolleri oynamaktadır.

Kabuki Tiyatrosu’nun oyun kişileri yaşları, meslekleri ve bulundukları toplumsal sınıfa göre sekiz kategoriye ayrılmaktadır. Bu oyun kişileri, on sekizinci yüzyıldan bu yana var olan tüm Kabuki oyunlarının esas oyun kişileridir. Bu kişiler;

genellikle bir samuray ya da Çhonin olan kahraman, kötü adam, yaşlı kadın, genç kadın, yaşlı adam, genç adam, komedyen ve çocuklardır. Bu kişilerin dışında oyunlarında ruhlar, şeytanlar, cadılar ve hayvanlar yer almaktadır. Özellikle hayvanlar, Kabuki Tiyatrosu'nda görselliğin destekleyici bir unsuru olarak kullanılmaktadır (Toshio, 2003: 132-135).

Kabuki oyunlarında ayrıca Kurombo adı verilen sahne asistanları bulunmaktadır. Kurombo'nun birincil görevi Nō'daki Koken gibi başrol oyuncularına kullanacağı aksesuarları verip-almak ve kostüm değişimlerine yardım etmektir. Fakat Kurombolar oyunda beklenmedik bir olay yaşanması durumunda oyuncuların yerine oyuna dahil olmazlar. Kurombolar fark edilmemek için genellikle siyah renk giyer, bir gölge gibi oyuncuların arkasında hareket ederler ve repliklerini unuttukları zaman oyunculara sufle verirler.

Kurombolar onlara ihtiyaç duyulmadığı zamanlarda dekorların arkasına saklanır, sahnede dekor yoksa yere oturup hareketsizce beklerler. Kurombolar ışığın yetersiz olduğu sahnelerde bambu bir çubuğun ucuna asılı fenerle oyuncuların yüzünü aydınlatır, çubukların ucuna bağlı kelebek veya kuş uçurur, otlar arasında gezinen yılanlar gibi hayvanları oynatırlar. Tüm bu yönleriyle Kurombo, Kabuki oyunlarının vazgeçilmez bir parçasıdır (Çolpan, 1964:38-39).

Kabuki'de müzik, gerekli atmosferin yaratılmasında kullanılan en önemli öğelerden biridir. Oyuncuların dansları dışında hareketleri de müzikle içiçe ilerler. Kabuki'nin başlıca enstürmanı Shamisen denen telli çalgıdır, Shamisen'in yanı sıra flüt ve davullar kullanılır. Ayrıca Kabuki sahnesinde sahnenin sol tarafında bulunan sayıları 3 ile 10 arasında değişen koro bulunmaktadır. Korobaşı olarak da Cyobolar bulunur. Cyobolar, Kabuki oyunlarının yabancılaştırma unsuru olarak görülebilir. Cyobo, oyunların anlatıcısı konumundadır, olayları birbirine bağlar ve resitatifleri okurlar (Çolpan, 1964: 30-39).

1.2.2. Makyaj

Tokugawa döneminde insanların kıyafetleri ve saç stilleri, sosyal statüleri ve meslekleri gibi unsurlara bağlı olarak çeşitlilik göstermekteydi. Bu durum Kabuki tiyatrosundaki karakterlere yansıtılmış, karakterlerin kostüm, peruk, makyaj ve hareket biçimleri bu doğrultuda tasarlanmıştır. Nō'nun aksine Kabuki Tiyatrosu'nda maske kullanılmaz. Kabuki'de karakterlerin en ayırt edici özeliği, Kumadori denen sahne makyajlarıdır.

Kabuki Tiyatrosu'nun simgesi haline gelmiş olan geleneksel Kumadori makyajı, fırça ya da boyama araçları kullanılmadan, doğrudan boya parmaklarla yüze sürülerek yapılmaktadır. Kelime anlamı olarak bakıldığında “Kuma” gölge ya da gölgeleme, “dori” ise çizgi, şerit anlamına gelmektedir. Her aktörün kullandığı malzeme ve boya sürüş biçimi farklı olduğu için, genel çizgiler haricinde birbirine benzeyen Kumadori neredeyse yoktur. Kabuki Tiyatrosu'nda Kumadori makyajını ilk uygulayan kişi, Aragoto'nun yaratıcısı Ichikawa Danjuro'dur (Toshio, 2003: 109-112).

Kumadori makyajı yüzün tamamına uygulanan beyaz zemin boyanın üzerine yapılmaktadır. Kumadori'de kullanılan en önemli renkler kırmızı, mavi ve kahverengi renkleridir ve her biri ayrı bir anlam ifade etmektedir. Ana karakterin Kumadori makyajı, genel olarak kırmızı renkten oluşmaktadır. Kırmızı renk; cesaret, hırs, gençlik, kahramanlık gibi anlamları ifade etmektedir. Kırmızının zıttı olarak görülen mavi renk ise sakinlik ve kötülüğü ifade etmektedir. Kabuki'de kullanılan bir diğer renk kahverengi ise, şeytanlar ve ruhlar gibi insan dışı varlıklar için kullanılmaktadır. Kabuki oyunlarında oyuncuların sahneye girdikleri an, Kumadori renklerine bakılarak aktörlerin canlandıracağı karakterlerin kim olduğunu anlamak mümkündür. On yedinci yüzyıl sonunda Kabuki'de kullanılan on civarında Kumadori stili varken, günümüzde çeşitli karakterlerin iç dünyasını yansıtan elli civarında Kumadori çeşidi bulunmaktadır (Toshio, 2003: 109-112).



Görsel 3- Aragoto makyaj ve kostüm örneği,
<https://traditionalkyoto.com/culture/kabuki/>

1.2.3. Sahne

Geleneksel Japon Tiyatrosu sahnelerinin en önemli özelliği, tiyatroların mimari özelliklerinin tamamen ait olduğu türe özgü bir biçimde tasarlanmış olmasıdır. Örneğin bir Kabuki oyununun Nō sahnesinde oynanması mümkün değildir. Her türün kendine özgü sahne ve seyir yeri tasarımı vardır ve tiyatro yapılarının özelliklerini belirleyen bu türlerdir. Bu türlerin her biri kendi geleneklerini korumakta ve büyük bir titizlikle sürdürmektedir. Geleneksel Japon Tiyatrosu bu karakteristik özelliği ile dünya tiyatro tarihinde ayrıcalıklı bir yere sahiptir.

Geleneksel Japon Tiyatrosu türleri arasında en gelişkin mimari yapıya, teknik donanım ve sahne tasarımı anlayışına sahip olan Kabuki Tiyatrosu, salaşlardan sahneye taşındığı dönemde, Nō Tiyatrosu'ndan büyük oranda etkilenmiş ve oyunlar Nō

sahnesi benzeri tiyatrolarda temsil edilmiştir. Fakat son derece stilize, ruhani ve yalın olan Nō sahnesinin, seyircisini eğlendirmeyi amaçlayan, gerçekçi halk tiyatrosu Kabuki için elverişli olmadığı anlaşılmış ve on yedinci yüzyılın sonlarına doğru Kabuki sahnesi kendine özgü bir biçimde gelişmeye başlamıştır.

Kabuki sahnesi, dönen sahne, asansör mekanizmaları, sahne perdesi, yerden sahneye açılan kapaklar ve Hanamichi gibi son derece önemli teknik özelliklere sahiptir. Tüm bu özellikler on yedinci yüzyıl ile on dokuzuncu yüzyıl arasında geliştirilmiş ve günümüz Kabuki sahnelerinin temel öğeleri olmuşlardır. On yedinci yüzyıl sonunda hızlı bir gelişim dönemine giren Kabuki sahnesinde ilk olarak 1664 yılında işlevsel dekor parçaları ve sahne perdesi kullanılmaya başlanmıştır. Nerdeyse dekorsuz oynanan Nō oyunlarına nazaran Kabuki’de kullanılmaya başlanan bu dekorlarla, oyunun konusuna göre ortamlar yaratılmış ve oyunculara işlevsel bir oyun alanı sunulmuştur. Kullanılmaya başlanan sahne perdesi ile de sahnede yaratılan dünyanın seyirci üzerindeki etkisi arttırılmıştır.

Kabuki’nin amacı seyircisini eyleme katmaktır. Kabuki’yi bu yönüyle Nō’dan ayıran en önemli özelliği Hanamichi adı verilen geçittir. Dünya tiyatrolarında bir benzeri olmayan bu geçit, Kabuki sahnelerinin en dikkat çekici özelliklerinden biridir. Hanamichi, genellikle başrol oyuncularının salona girip çıktığı ve üzerinde oyunun belirli bölümlerinin oynandığı bir alandır. Hanamichi “çiçek yolu” anlamına gelmektedir. Bu geçide Hanamichi denilmesinin nedeni, ilk kullanılmaya başlandığı dönemde seyircilerin buradan kulise giden oyunculara övgüler eşliğinde çiçekler atmasıdır. Hanamichi, oyuncuların seyirciyle buluştuğu alan olmanın yanı sıra oyunların konusuna bağlı olarak bazen bir yol, bir saray koridoru ya da nehir olarak kullanılmaktadır. (Çolpan, 1964: 37-38). Hanamichi’nin, Nō sahnesinin Hashigakari’sini andırdığı düşünülse de, Hanamichi bütünüyle farklı bir yapıdır.

“Kabuki sahnesinin ilk formunda elbette bir Hanamichi yoktu ve aktörler Nō sahnesindeki gibi Hashigakari üzerinden sahneye giriyor veya çıkıyorlardı. Hashigakari’nin kendisi Hanamichi’ye mi dönüştü? Görünen bunun böyle olmadığıdır. Hanamichi’nin tamamen farklı bir kavramdan, taşıdığı anlamdan doğduğuna inanılmaktadır. Bu durum bugün ikisi arasındaki farklardan

anlaşılabilir: Hanamichi seyirciler arasından sahneye uzanırken, Hashigakari seyir yerinden bağımsız, sahnenin yanında bulunur”. (Toshio, 2003:58)

Nō Tiyatrosu’nun Hashigakari köprüsü, öteki dünya ile bu dünyayı birbirine bağlayan bir köprüdür ve genellikle ruhları canlandıran, maskeli başrol oyuncularını Hashigakari üzerinden sahneye girerler. Hanamichi ise, seyirciler gibi insan olan Kabuki oyun kişilerinin sahneye girdiği ve seyircilerle buluştuğu bir geçittir. Bu yönüyle Hanamichi’nin Hashigakari’den tamamen bağımsız bir yapı olduğu açık bir şekilde anlaşılmaktadır. Ayrıca Hanamichi’de, sahneye yakın bir noktada yerde bulunan, kapaklarla kapalı ek bir giriş kapısı bulunmaktadır. Oyunculara birçok olanak sunan bu kapaklı girişler, oyunun konusuna göre farklı mekânları temsilen kullanılmaktadır (Toshio, 2003: 58-90).



Görsel 4- Geleneksel Kabuki Tiyatrosu, <https://www.japan-guide.com/e/e2090.html>

Kabuki sahnesinin tüm bu özellikleri arasında en dikkat çekici olan Mawari butai adındaki döner sahnedir. Döner sahne mekanizmasını Kabuki sahnesinde ilk kullanan kişi oyun yazarı Nakamura Denshichi’dir. Nakamura, tekerlekli yuvarlak bir platformun üstüne kare bir platform yerleştirmiş, yuvarlak platformu döndürerek dekorların değiştirilmesini sağlamıştır. Fakat döner sahne mekanizmasını geliştirip

günümüzde kullanılan biçimini yaratan kişi yazar Namiki Shozo'dur (1730-1773). Shozo, döner sahnesini ilk kez 1758 yılında, Osaka'daki Kado-za Tiyatrosu'nda kullanmıştır. Shozo, sahnenin altına yerleştirdiği destekli bir sütunun üzerine yaklaşık 6.6 metre çapında bir kasnak ve yuvarlak platform yerleştirmiştir. Böylece döner sahne, Naraku olarak adlandırılan sahne altındaki alanda, sahne işçileri tarafından kısa bir sürede itilerek döndürülmüştür. Shozo'nun yarattığı döner sahne, Japonya'nın on dokuzuncu yüzyılda Batı ile ilişkiler kurmaya başlaması üzerine Batılı tiyatro teorisyenleri tarafından örnek alınarak kullanılmaya başlanmıştır. Shozo, döner sahnenin yanı sıra, yerden sahneye açılan gizli girişler ve büyük dekorların sahneye hızlı bir şekilde girmesini sağlayan asansör mekanizmaları gibi birçok önemli sahne tasarımları yaratmıştır. Namiki Shozo yarattığı bu tasarımlarla Kabuki sahnesine yepyeni bir soluk getirmiştir (Toshio, 2003: 61-66).

İkinci Dünya Savaşı sonrasında yeni bir ivme kazanan Kabuki Tiyatrosu, yirminci yüzyıl sonlarına doğru Japon tiyatrolarına artan büyük ilgi sonrasında dünya çapında ilgi görmeye başlamıştır. Kabuki tiyatroları, özellikle Amerika ve Avrupa ülkelerine turneler düzenlemeye başlamış ve önemli festivallere katılmışlardır. Donanımlı sahnesi ve gösterişli sahneleme anlayışıyla, Geleneksel Japon Tiyatrosu türlerinin günümüzde en popülerleri olan Kabuki Tiyatrosu, 2008 yılında UNESCO tarafından "İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası" ilan edilmiştir.

1.3. Bunraku Tiyatrosu

Japon Tiyatrosu'nun üçüncü büyük türü olan Bunraku Tiyatrosu, Japonya'nın geleneksel kukla tiyatrosu formudur. Halkın refah seviyesinin yükseldiği Tokugawa Shogunluğu döneminde (1603-1867) dramatik bir biçime kavuşan Bunraku Tiyatrosu, Kabuki gibi bir halk tiyatrosu türüdür. Kökleri Heian dönemine (781-1185) uzanan Japon kukla tiyatrosu geleneği ilk olarak on altıncı yüzyıl sonunda Ningyō Jōruri adıyla dramatik bir biçime dönüşmüş, daha sonra on dokuzuncu yüzyıl başlarında Bunraku Tiyatrosu olarak anılmaya başlanmıştır. Bunraku terimi, on dokuzuncu yüzyılda ayakta kalan tek kukla tiyatrosu olan Bunraku-za'dan gelmektedir (Bidgood, 2015:75-76).

Bunraku'nun özü olan Ningyō Jōruri ortaya çıkmadan önce, Japonya'da halkın ilgi gösterdiği Biwa adında yaylı bir çalgı eşliğinde ozanların şarkılar söyleyip hikâyeler anlatıldığı bir eğlence türü mevcuttu. Bu tür 1560'lı yıllarda Ryukyu Adaları'ndan getirilen Shamisen adında üç telli bir çalgının kullanılmaya başlanmasıyla bir dönüşüm yaşamıştır. Gelişmeye başlayan bu türün hikâyeleri arasında en popüler olan eser, Prenses Jōruri'nin aşk hikâyesidir. Hikâyede, Prenses Jōruri ile samuray olan sevgilisi Minamoto no Yoshitsune'nin kavuşamadıkları aşk öyküsü anlatılır. Bu hikâye o dönem halkın büyük beğenisini kazanmış ve zamanla bu tür Jōruri olarak anılmaya başlamıştır. Jōruri'nin popüleritesi artıkça anlatıcılar, hikâyeleri eylemlerle desteklemek amacıyla kuklalar eklemiş ve böylece 1595 yılında Ningyō Jōruri doğmuştur. Ningyō; kukla veya bebek, Jōruri; müzikli anlatı anlamına gelmektedir (Leiter, 2015:8-9; Bidgood, 2015: 75-76; Brockett, 2000:266).

Ningyō Jōruri'nin gelişim sürecinin Kabuki ile eşzamanlı olduğu iyi bilinmektedir ve gelişim süreci boyunca her bir form diğerini büyük ölçüde etkilemiştir. Ningyō Jōruri, Kyoto'da Okuni'nin Odori Kabuki'si ortaya çıkmadan önce doğmuştur fakat erken tarihinin detayları Kabuki'ye nazaran tam olarak bilinmemektedir. Gelişimlerinin ilk aşamasında karşılıklı etkileşim ve rekabetin henüz gerçekleşmediği biliniyor olsa da, her iki sanat türünün de ana enstrümanı, ilk olarak Ningyō Jōruri'de kullanılmış olan Shamisen'dir (Leiter, 2015: 8-9).

Nō ve Kabuki gibi kendi konvansiyonları olan Ningyō Jōruri, anlatı, müzik ve kukla birleşiminin yarattığı zengin bir dramatik tür olarak on yedinci yüzyılın ilk evresinde gittikçe yaygınlaşmaya başlamıştır. Oyunlarda ağırlıklı olarak Budist ilahiler ve şarkıların yer aldığı Ningyō Jōruri'nin ilk evresinde, İnoue Hariamanojo (1638-1685), Satsuma Joun (1592-1672) ve Uji Kaganojo (1635-1708) tarafından ilk Ningyō Jōruri toplulukları kurulmuştur. Fakat Ningyō Jōruri'yi gelişkin bir yapıya kavuşturup, günümüz Bunraku kukla tiyatrosunun ilk biçimini yaratan kişi Takemoto Gidayu (1651-1714) olmuştur. Kendi fikirleriyle kendinden önceki stilleri harmanlayan Gidayu, 1684 yılında Osaka'da Takemoto-za tiyatrosunu kurmuş ve burada Chikamatsu Monzaemon (1653-1724) ile birlikte çalışmalar yapmıştır. Ningyō Jōruri'nin altın çağı olarak bilinen

bu dönemde, Gidayu'nun geliřtirdiđi *Gidayu Bushi* olarak adlandırılan anlatı tarzı Ningyō Jōruri'ye egemen olmuřtur (Bidgood, 2015: 75-76; Turner, 2018: 51-52).

Gidayu ile birlikte 'Yeni Jōruri' olarak anılmaya bařlayan oyunlarda anlatı, müzikle eř deđer bir hale gelmiřtir. Bu oyunlarda kukla oynatıcıları konuřmazlar, Tayu (anlatıcı) kuklaları seslendirmektedir. Anlatıcılar kuklaların tüm duygularını ifade ederek, gerektiđinde ađlar ve gülerler. Anlatıcı, hikâyeleri anlatırken kuklalara göre sesini deđiřtirip; kadın-erkek, gen-yařlı seslerini yansılayarak zengin bir anlatım sunmaktadır.

Gidayu'nun tarzının Ningyō Jōruri'de bu denli popöler olmasını sađlayan en önemli etken, Japonya'nın en büyük klasik oyun yazarı olan Chikamatsu'nun onun için yazdıđı oyunları olmuřtur. Chikamatsu, tarihi dramların yanı sıra yerel konuları, halkın aile içi yařantısını, intihar ile biten ařk iliřkilerini ve halkın üst tabaka ile atıřtıđı güncel konuları içeren 100'den fazla kukla oyunu yazmıřtır (Bidgood, 2015: 76-81).

Bu oyunlar ilk olarak Tayu (anlatıcı) ve müzisyenin, kukla oynatıcısıyla birlikte bir perdenin arkasına gizlendiđi, sahne ortasında bulunan bir platform üzerinde temsil edilmiřtir. Daha sonra 1705 yılında anlatıcı ve müzisyen sahnenin sađ tarafına, seyircilerin tam olarak görebileceđi bir noktaya tařınmıřtır fakat bu ikilinin nihai yeri sahnenin sol tarafında bulunan, oyun alanından bađımsız Yuka adındaki bölüm olmuřtur. Bu düzenleme sonrasında sahnenin tamamı oyun alanı olarak kullanılmaya bařlanmıřtır (Turner, 2018: 51-52). Yuka, günümüz Bunraku tiyatrosunda da sahne solunda, aynı biimde kullanılmaktadır.

1.3.1. Kuklalar ve Kukla Oynatıcıları

Gidayu ile birlikte teatral anlatı unsuru mükemmelleřen kukla tiyatrosunda sonraki yıllarda kuklalar ve kukla oynatıcılığı da geliřmeye bařlamıřtır. Yapılan birok deđiřiklik sonrasında kuklalar daha iřlevsel bir hale getirilmiřtir.

Kukla oyunlarında önceleri sadece bir kafa kullanılıyorken daha sonra eller ve ayaklar eklenmiř ve tam figürler kullanılmaya bařlanmıřtır. 1730 yılında kuklaların

gözlerini oynatmalarına olanak sağlayan bir mekanizma yaratılmış ve kuklalara hareket edebilen kaşlar takılmıştır. 1733’de, eklemli ve hareket edebilen parmaklar tasarlanmıştır. 1736 yılında da figürlerin ölçüsü iki kat büyütülmüş, kuklaların boyları bugünkü kullanılan biçimi olan 90-120 cm boyutlarına getirilmiştir (Bidgood, 2015:83-84; Brockett, 2000: 266).

Gittikçe gelişen kuklalarla birlikte kukla oynatıcılarının sayısı da artmıştır. 1734 yılında Yoshida Bunzaburo adındaki bir kukla oynatıcısı, her bir kuklayı seyirci tarafından tamamen görünen üç kuklacının oynattığı yeni bir sistem geliştirmiştir. Bu sistemde *Omozukai* olarak anılan baş kuklacı kuklanın başını ve sağ kolunu, birinci yardımcı kuklacı bir çubuk yardımıyla kuklanın sol kolunu, ikinci yardımcı kuklacı ise kuklanın bacaklarını ve ayaklarını oynatmaktadır. Bu üç kukla oynatıcısı mükemmel bir senkronizasyonla kuklaların beden bölümlerini bir bütün gibi oynatmaktadır (Turner, 2018:51-52; Bidgood, 2015: 141-142).

Önceleri kukla oynatıcılarının tamamı siyah kostümler giyerek, başlarında siyah bir başlıkla kuklaları oynatmaktaydı. Fakat on dokuzuncu yüzyıldan bu yana sadece yardımcı kuklacılar siyah başlıklar takmış, baş kuklacı *Omozukai* ise başlıksız olarak kuklaları oynatmaya başlamıştır. Günümüzde seyircinin sahnede üst bedenini gördüğü baş kuklacının kostümü; geleneksel bir kimono türü olan, Kataginu adındaki kolsuz bir kimono ve Hakama adındaki pantolondan oluşmaktadır. Yardımcı kuklacılar ise tüm bedeni kapatan tulum benzeri siyah kostümler giymektedir (Turner, 2018: 51-52; Bidgood, 2015: 141-142).

Ortalama bir metre boyutunda olan Bunraku kuklaları ahşap kafa, omuz tahtası, gövde, kollar, bacaklar ve kostüm gibi çeşitli bileşenlerden oluşmaktadır. Kuklaların baş kısmında gözleri, ağzı ve kaşları hareket ettirmeyi sağlayan tellerin bağlı olduğu bir aparat bulunmaktadır. Kollar ve bacaklar omuz tahtasına bağlı iplere asılıdır. Kostümler ise, yine omuz tahtasına bağlı olan, bel ve kalçaları oluşturmak için kullanılan bambu bir kasnağın üzerine giydirilmektedir. Kadın kuklaların yüzleri genellikle hareketsizdir ve uzun kimonoları bedenlerinin alt kısmını tamamen kapattığı için birçoğunun bacakları yoktur. Günümüzde kullanılmakta olan yaklaşık 70 farklı kukla kafası

bulunmaktadır. Kuklalar genellikle ilk kullanıldıkları rollerin adıyla anılmaktadır (Bidgood, 2015: 111-113).



Görsel 5- Bunraku kukla performansı, <https://japan-forward.com/japan-bunraku-puppet-performance-brings-adults-into-a-wonderfully-mysterious-special-world-003/>

Böylesi teknik ve mekanik özelliklere sahip Bunraku kuklalarını oynatabilmek için kukla oyuncularını zor ve uzun süren bir eğitim sürecinden geçmektedir. Ayrıca, erkek savaşçı kuklaları gibi bazı kuklaların ağırlıkları ortalama 20 kilogramı bulduğu için uzun süreli egzersizler eğitimin temelini oluşturmaktadır. Kuklacılık eğitimi, kukla oynatımındaki üç konuma bağlı olarak üç aşamadan oluşmaktadır. İlk aşamada öğrenciler kukla eğitimine ayakları oynatarak başlar ve on yıl bu eğitimi alırlar. Daha sonra sol kola geçer ve on yıl da bu çalışmayı sürdürürler. Yirmi yıllık eğitim sürecinin ardından baş kuklacı olmaya hak kazanır, baş ve sağ kola geçerler (Bidgood, 2015: 136-137; Nutku, 1971: 133-134).

1.3.2. Sahne

Bunraku sahnesi bu dönemde kuklarla birlikte önemli deęişikler yaşıymış, sürekli etkileşim içinde olduđu Kabuki Tiyatrosu sahnesi gibi birçok yeni donanımına kavuşmuştur.

“Sahne de giderek daha karmaşık hale geldi. 1715'ten sonra hareketli sahne dekorlarının kullanılması kısa bir zaman içinde sahne makinelerinin icat edilmesine yol açtı; bu makineler o zamandan beri tüm dünyada benimsenmiştir. 1727 yılında, dekoru sahneden yükseltmek için kaldırıcı düzeneđi ortaya çıkarıldı ve 1757'den sonra bunlar, farklı düzeylerde sahne zemini yaratmak için kullanıldı”. (Brockett, 2000: 266)

Bunraku sahnesinin eni geniş, yüksekliđi ise azdır. Sahne, ön taraftan arkaya doğru üç kısma bölünmüştür; her bölüm, kukla oynatıcılarının durduđu veya oturduđu küp biçiminde alçak yükseltilelerle birbirinden ayrılmaktadır. Nō Tiyatrosu'ndan farklı olarak Bunraku'da sahne tasarımları tüm mekânların görsel olarak temsil edildiđi biçimdedir. Sahnede kullanılan dekorlar oyunun akışına göre deđiştirilmektedir. Oyunlarda birçok dekor ve aksesuar kullanılır. Bu yönüyle Bunraku oyunlarının dünyanın en sofistike kukla gösterileri olduđu söylenebilir. Kukla tiyatrosunun sahnesi oldukça alçaktır. Günümüzde Osaka'da bulunan Bunraku Tiyatrosu'nun sahnesi 9 metre genişliğinde ve 70 cm. yüksekliğindedir (Nutku, 1971: 133-134). Böylece, seyirci kuklanın tamamını görünürken, baş kuklacının yalnızca üst bedenini görebilmektedir. Oyun başlamadan önce baş kuklacı ve yardımcı kuklacıları gören seyirci, oyun başladıktan bir süre sonra kuklacıları unutup kirpikleri dahi oynayabilen kuklaların seyrine dalıp gitmektedir.

Kukla tiyatroları, on sekizinci yüzyılın sonlarında seyircilerin popülaritesinin doruğunda olan Kabuki tiyatrosuna yönelmesi sonucu, ticari zorluklar yaşıymış ve hepsi kapanmıştır. Kukla geleneđi on dokuzuncu yüzyılın başında Bunraku-za kuruluncaya kadar amatör topluluklar aracılığıyla sürdürülmüştür. 1805 yılında Osaka'da kurulan Bunraku-za tiyatrosu adını kurucusu Uemura Bunrakugen (1751-1810)'den almıştır. Uemura Bunrakugen, Meiji dönemi (1868-1912) ile birlikte seyirci kitlesini kaybetmeye başlayan Ningyō Jōruri kukla sanatına, Osaka'da kurduđu kukla okulu ve tiyatrosuyla

yeniden pop lerlik kazandırmıştır. O d nemden bu yana Bunraku, Japon profesyonel kukla tiyatrosunun resmi adı olarak kullanılmaya başlanmıştır (Bidgood, 2015: 70-76).

Bir kuklanın    kuklacı tarafından oynatıldığı d nyada bir benzeri olmayan Bunraku tiyatrosu, 2003 yılında N  ve Kabuki tiyatroları gibi UNESCO tarafından İnsanlığın Somut Olmayan K lt rel Mirası ilan edilmiştir.



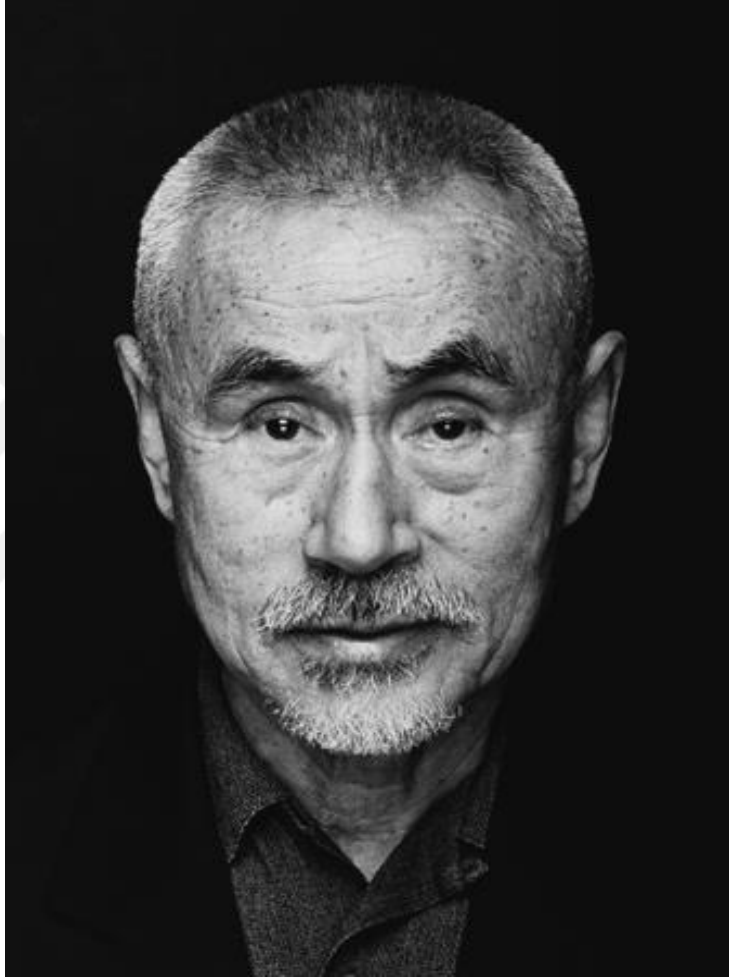
2.BÖLÜM

OYUNCULUKTA YOSHI OIDA YÖNTEMİ

2.BÖLÜM

OYUNCULUKTA YOSHI OIDA YÖNTEMİ

2.1. Yoshi Oida'nın Yaşamı ve Eserleri



Görsel 6- Yoshi Oida, <https://www.yoshioida.com/>

26 Temmuz 1933'de Japonya'nın Kobe şehrinde dünyaya gelen Yoshi Oida'nın tam adı "Katsuhiro Yoshi Oida"dır. Budist inancına bağlı bir ailenin çocuğu olan Oida, 1937 yılında başlayan II. Japonya-Çin Savaşı ve ardından İkinci Dünya Savaşı nedeniyle zorlu bir çocukluk geçirmiştir. Çocukluk anılarının savaştan ibaret olduğunu söyleyen Oida, bu konuda şunları ifade eder; "Hayatın bilincine vardığımda, Japonya Çin'le savaşıyordu ve bundan sonra İkinci Dünya Savaşı oldu. Yani 12 yaşına

kadar bütün hayatım savaştı. İnsanlar savaşa gitti, savaş yüzünden öldü. Evim iki kez yandı ve bombalandı” (Willke, 1998). Bir iş adamı olan babasının o yıllarda bisiklet fabrikası vardır fakat Japon hükümetinin kararıyla, İkinci Dünya Savaşı sırasında diğer tüm fabrikalar gibi savaş ekipmanları üretmeye başlar. Bu nedenle iş adamlarından nefret eden Oida, babasının ardından gitmemiş, tiyatroya yönelmiştir. Gençlik yıllarında eğitiminden artakalan zamanlarda ailesine destek olmak için Nō ve Kyōgen oyunlarında oynamaya başlamış, bu sayede erken yaşta Geleneksel Japon Tiyatrosu alanında tecrübe kazanmıştır.

Henüz okula başlayacak yaşa gelmeden önce izlediği Ninja filmlerinden etkilenerek görünmez olmak isteyen Yoshi Oida, 7 yaşına geldiğinde Ninjaların aslında görünmez olmadığını, birtakım teknikler kullanarak bulundukları alanı terk ettiklerini öğrendikten sonra, bu isteğini oyunculukla gerçekleştirebileceğinin farkına varmış ve oyuncu olmaya karar vermiştir. Oida bu yıllarda, annesine Shinto tapınaklarındaki özel kutlamalarda satılan peruklar ve maskeler aldırıp, anne ve babasının gardırobundaki kıyafetlerini de kullanarak kendini lort, samuray ve geyşa gibi birçok farklı biçime sokarak oyunlar oynamıştır. Böylece büyüme evresindeki Oida’nın oyuncu olma isteği gitgide artmıştır (Oida & Marshall, 2013: 16-17).

“Peki, nasıl oluyordu da hem "görünmez" olmak hem de oyunculuk gibi kendini toplum önünde ifşa etme zorunluluğu olan bir mesleği yapmak istiyordum? Bu soruyu kendime yıllarca sordum; şimdi, yavaş yavaş nedenini anlamaya başlıyorum. Benim için oyunculuk, varlığımı göstermek ya da tekniğimi sergilemek anlamına gelmiyor. Daha çok oyunculuk aracılığıyla başka bir şeyi ortaya çıkartmak, seyircinin günlük hayatında çok karşılaşmadığı şeyi açığa çıkartmak anlamına geliyor. Bunun gerçekleşebilmesi için seyircinin oyuncunun yaptıklarının farkında olmaması gerekiyor. Seyirci oyuncuyu untabilmeli, oyuncu yok olabilmeli”. (Oida & Marshall, 2013: 17)

Oida, oyunculığa çocuk yaşta, Nō Tiyatrosu eğitimi alarak başlamış, ardından Kabuki ve Bunraku Tiyatrosu’nun Gidayu anlatı tekniği üzerine eğitimler almıştır. Fakat Oida’nın esas eğitimi Kyōgen türü üzerinedir. Oida, ustası Yataro Okura’dan on yılı aşkın bir süre Kyōgen eğitimi almıştır. Oida ayrıca, kendini keşfetmek ve oyuncululuğuna katkı sağlaması amacıyla bir ezoterik Shingon Budist tarikatı içinde yer almış ve burada nasıl Zen Budist rahibi olunabileceğini öğrenmiştir.

Genç yaşına rağmen oyunculğunu geliştirmek için Geleneksel Japon Tiyatrosu türleri üzerine uzun yıllar çalışmalar yapmış olan Oida, 1955-1967 yılları arasında Bungaku-za'da, sonrada Gekidan-Shiki tiyatrolarında çalışmaya başlamış ve bu tiyatroların çağdaş Nō oyunlarında sahne almıştır. Oida ayrıca bu dönemde Keio Üniversitesinde felsefe alanında yüksek lisans eğitimi almıştır. (Sadownick, 1990; Pellecchia, 2011: 166-168).

1960'lı yıllarda Nō Tiyatrosu alanında tanınmaya başlayan Yoshi Oida, 1965 yılında Bungaku-za'da, Japonya'nın önde gelen yazarlarından biri olan Yukio Mishima (1925-1970)'nin yönettiği *Salome* oyununda oynamış ve Mishima'nın tiyatro fikirlerinden etkilenmiştir. Oida daha sonra Peter Brook tarafından 1968 yılında Paris'e davet edilmiş ve burada Japon tiyatrosunun geleneksel dünyasından sıyrılıp hiç bilmediği Batı tiyatrosu ile karşılaşmıştır. Oida'nın Paris'e davet edilmesi üzerine Mishima, sanatsal yetkinliğini geliştirmesi için Avrupa'ya gitmesinin daha iyi olacağını söylemiş ve Oida'ya gideceği zaman, "İngiltere'nin başkenti Londra'da bile Japon ruhunu unutma" yazan bir mektup vermiştir (Willke, 1998). Günümüzde dünya çapında tanınan bir oyuncu, yönetmen, yazar ve eğitmen olan Yoshi Oida'nın kariyeri, bu beklenmedik davet sonrasında ummadığı bir şekilde gelişmeye başlamıştır.

Yoshi Oida'nın hayatını bütünüyle değiştiren Brook'un Paris daveti, aslında tamamen rastlantı eseri gerçekleşmiştir. Peter Brook, 1968 yılında William Shakespeare'in *Fırtına* (The Tempest) oyunun uyarlamasını sahneye koyacağı zaman Fransız yönetmen Jean-Louis Barrault (1910-1994)'dan oyuncu seçimi konusunda destek almıştır. Barrault ona 1962'de kültürlerarası tiyatro araştırması için Fransa'ya gelen ilk Japon aktör olan Hisao Kanze'yi (1925-1978) önermiş, fakat Hisao Kanze önceden imzaladığı oyun sözleşmeleri olduğu için Paris'e gidememiştir. Kanze daha sonra yerine Geleneksel Nō Tiyatrosu aktörü olarak Yoshi Oida'yı önermiş ve böylece Oida Paris'e davet edilmiştir (Oida & Marshall, 1992: 3).

O dönemde Japonca dışında hiçbir dil bilmeyen Oida, büyük bir heyecanla bu daveti kabul etmiş ve üç yıl sürecek olan *The Tempest* projesi için Paris'e gitmiştir. Oida daha sonra, 1970 yılında Peter Brook'un Micheline Rozan ile birlikte

“Uluslararası Tiyatro Araştırmaları Merkezi”ni (CIRT) kurması üzerine, onun buradaki ekibine dâhil olmuş ve yirmi dört yıl boyunca Brook ile çeşitli projeler gerçekleştirmiştir.

Oida Paris’e gideceği zaman, arkadaşı yazar ve yönetmen Lizava Tadashi ona orada nasıl davranması gerektiğine dair şöyle bir tavsiyede bulunmuştur: “Batılı aktörlerin bilmediği Kyōgen ve Gidayu eğitimine sahipsın, oraya Geleneksel Japon Tiyatrosu kostümlerini giyip, Japon bir aktör olarak git ve asla onlara Hamlet oynadığını söyleme, yoksa sana gülerler.” (Oida & Marshall, 1992:5-8). Oida bu tavsiye üzerine Paris’deki ilk provaya *Yukata* (yazlık kimono) giyerek gitmiştir. Ekipte fransızca ve ingilizce bilmeyen tek oyuncu olan Oida, diyalog kuramamanın da getirdiği bir huzursuzlukla o an kendini kaybolmuş gibi hissetmiştir. Diğer oyuncular etrafında ses açma ve fiziksel ısınma çalışmaları yaparken Oida, Zen Meditasyonu sırasında uygulanan biçimde yere oturmuş ve öylece beklemiştir (Oida & Marshall, 1992: 25-26).

“Peter Brook ile yaptığım ilk ders, hiç yaşamadığım doğaçlama üzerineydi. Doğaçlama yapmam söylense de, ne yapacağım hakkında hiçbir fikrim yoktu, bu yüzden Japonya’da öğrendiğim tüm geleneksel eğitimimi birleştirerek hareketler yapmaya başladım. Ama bir gün Brook bana “geleneksel Japon tiyatrosunu taklit etme” yazan bir not verdi. Notuyla sarsılmıştım, kendimi büyük bir okyanusa atılmış gibi hissettim. Artık güvenecek bir şeyim kalmamıştı. Ama ilk defa yaratmayı düşünmeye başladığım an bu olmuştu. İşimin, geleneksel tiyatrodaki yapıldığı gibi geçmişte var olanları yeniden üretmek değil, kendi ifade biçimlerimi yaratmak olduğunu fark ettim. Sözünü ettiğim yaratmak, Tanrı’nın yaptığı gibi yoktan var etmek değil, eskiden var olan bir şeyi önce taklit edip sonra ötesine geçmektir. Van Gogh’un Ukiyo-e’den etkilenmesi gibi”. (Oida, Assitej, 2020)

Oida, *The Tempest* oyununda Nō tekniklerini kullanarak Ariel rolünü oynadıktan sonra, seyirci ve eleştirmenlerin olumlu tepkilerine rağmen 'Japon aktör' etiketinin arkasına gizlenmenin tehlikesini fark etmeye başlamıştır. Peter Brook da bu konuda Oida’yı uyarmış; “gelenek ve teknik güven verir, fakat oyuncu sadece onlara bağlı kalırsa bu onun için bir hapisane olacaktır” ifadelerini kullanmıştır (Oida & Marshall, 1992: 43). Oida daha sonra, Nō tekniklerini geleneksel olmayan biçimler yaratmak için kullanmaya başlamış, geleneğe hapsolmanın ötesine geçmiştir.

Oida, birçok ülkede kültürlerarası çalışmalar gerçekleştiren bu uluslararası ekibin kısa bir süre sonra önde gelen oyuncularından biri haline gelmiştir. Oida, Peter Brook'un yönettiği; *The Tempest* (1968), *Orghast* (1972), *Conference of birds – first version* (1973), *The IKS* (1975), *Conference of birds – second version* (1979), *Mahabharata* (1985), *The Tempest* (1990), *The Man Who* (1993), *Qui est là ?* (1995) oyunlarında önemli roller oynamıştır (yoshioida.com, 2009).

Yoshi Oida, Tiyatro oyunculuğunun yanı sıra sinema oyunculuğu da yapmış ve birçok yapımda rol almıştır. İlk olarak Peter Brook'un yönettiği kültürlerarası bir çalışma olan Hint destanı *Mahabarata*'da, savaş kahramanı *Drona* rolünü oynamıştır. Daha sonra 1996 yılında bir Peter Greenaway filmi olan *The Pillow Book*'da, 1998'de Peter Delpout'un yönettiği *Felice, Felice*'de, 2010'da Narimichi Sugita'nın yönettiği *Last Ronin*'de, 2016'da Martin Scorsese'nin yönettiği *Silence*'de ve 2017 yılında Yojiro Takita'nın yönettiği *Last Recipe* filmlerinde rol almıştır (yoshioida.com, 2009).

Tiyatro eğitimi almaya başladıktan sonra asıl amacının bu alanda iyi bir yönetmen olmak olduğunu söyleyen Oida, *The IKS* oyunun ardından 1975 yılında Japon ritüelleri üzerine olan ilk oyunu *Hannya Shingyo*'yu yönetmek üzere Japonya'ya gitmiş ve orada Japon oyuncularından oluşan bir ekiple oyununu sahnelemiştir. Japonya'ya gitmeden önce birçok ülke ile bağlantılar kuran Oida, *Hannya Shingyo* oyunuyla Avrupa ve Amerika'ya turneler düzenlemiştir. (Oida & Marshall, 1992: 141-142). Oida 1978'de Japon mitolojisine üzerine olan *Amé Tsuchi* 'yi, 1979'da ise Zen budistleri ve Tibetli keşişlerinin sözlerine dayanan ve bir müzisyen eşliğinde tek başına oynadığı *Interrogations* oyununu yönetmiştir. Oida, dünya genelinde tanınırlığını büyük ölçüde artıran *Interrogations* oyununu otuz yılı aşkın bir süre oynamış ve neredeyse dünyanın tamamını bu oyunuyla gezmiştir. Oida daha sonra Schaubühne Berlin ve Thalia Theater'ın da aralarında olduğu birçok tiyatrodaki, *The Tibetan Book of Dead* (1982), *The Walk of the Cameleon* (1986), *The Hunting Gun* (1994), *Madame de Sade* (1996), *End Game* (1997), *The Misunderstanding* (1999), *Dance Theatre: The Maids* (2001), *Dance Theatre: Mevlana Rumi* (2003) gibi oyunlar yönetmiştir (yoshioida.com, 2009).

2003 yılında opera oyunları yönetmeye başlan Oida, bu tarihten itibaren yönetmenlik kariyerine çoğunlukla opera oyunları yöneterek devam etmiştir. *La Frontière (creation of opera)* (2003), *Nabucco* (2006), *Il Mondo della Luna*, *Don Giovanni* (2008), *Birth of The Baptist (creation of opera)* (2010), *Les Pêcheurs de Perles* (2012), *Opera Peter Grimes* (2014), *Opera Madame Butterfly* (2016), *Opera Creation Shion Story* (2019) Oida'nın yönettiği başlıca operalardır (yoshioida.com, 2009).

Oida'nın ayrıca, Lorna Marshall'ın düzenlediği ve kaleme aldığı üç kitabı bulunmaktadır; ilk kitabı, Peter Brook ile çalışmaya başladığı süreci ve sonrasındaki gelişimini aktardığı otobiyografik bir eser olan *An Actor Adrift*'dir (1992). Oida daha sonra Geleneksel Japon Tiyatrosu teknikleri ile Batılı oyunculuk stillerini birleştirerek oluşturduğu yöntemini, anlatı üslubuyla aktardığı *The invisible Actor*'ü (1998) ve bu kitabın devamı niteliğinde olan *An Actor's Tricks*'i (2008) yazmıştır.

Japon tiyatro sanatının disiplin ve estetiği ile Batılı oyunculara farklı bir anlayış sunan Oida, hayatının neredeyse tamamını bu birliktelikten doğan zıtlıkları, karmaşayı ve kaynaşmayı irdeleyerek geçirmiştir. Oida'nın yaşamı ve oyunculuk anlayışı, 1996 yılında Schaubühne Berlin'de yönettiği, Yukio Mishima'nın *Madame De Sade* oyunu provalarından yola çıkarak, 1998 yılında Alman yönetmen Claudia Willke tarafından *yoshi oida, have you seen the moon?* (Willke, 1998) adıyla belgesel haline getirilmiş ve birçok festivalde gösterimi yapılmıştır.

Doksanlı yılların başından bu yana dünyanın birçok ülkesinde oyunculuk yöntemini aktardığı atölyeler düzenleyen Oida, özellikle; Fransa, Amerika, Almanya, İngiltere ve İspanya da birçok oyuncu ve oyunculuk eğitmeni tarafından benimsenmiştir. 2016'dan sonra atölye düzenlemeye son veren Oida, yapılan görüntülü görüşme sırasında “neden artık atölye düzenlemiyorsunuz?” sorusuna yanıt olarak, yaşından kaynaklanan fiziksel kısıtlılıklar dolayısıyla artık atölye düzenlemediğini ifade etmiştir.

Batı tiyatro dünyasında ‘Tiyatro Peygamberi’ olarak anılan Oida, şu anda hâlâ Fransa–Paris’te yaşamaktadır. Ancak Oida öldüğü zaman cesedinin Tokyo’da gömülmesini istediğini belirtmiştir.

2.2. Yoshi Oida Yöntemi’nin Temel İlkeleri

Yoshi Oida’nın yöntemi, Peter Brook öncülüğünde 1970’te oluşturulan *Centre International de Recherche Theatrale* “CIRT” grubu ile geçirdiği yirmi yıllık aşkın zamanda edindiği deneyimler sonrasında oluşmuştur. Oida bu deneyimlerini düşünsel, estetik ve teknik açıdan beslendiği Geleneksel Japon Tiyatrosu eğitimi ile özdeşleştirmiş ve böylece kendi oyunculuk biçimini, yöntemini oluşturmuştur. Bu grupla Afrika, Asya ve Avrupa kıtalarında birçok ülke gezip, farklı kültürel kökenlere ait tiyatro biçimleriyle karşılaşan ve uygulamalar yapan Oida, bir arayış olarak adlandırdığı oyunculuk yolculuğunun bu kültürlerarası etkileşim sürecinden sonra büyük oranda geliştiğini ve Peter Brook’un kendisine çok şey kattığını ifade eder (Willke, 1998).

Yoshi Oida’nın oyunculuk yönteminin özü, sahnede görünmez olabilme esasına dayanmaktadır. Buradaki görünmez olmaktan kasıt, oyuncunun tüm benliği ile (beden, akıl, duygular) rolünü oynarken seyirciye yeteneği ve teknik donanımını göstermenin ötesine geçip, oyunun ve rolünün amacını sunmasıdır. Oida bu düşüncesini, Kabuki tiyatrosundaki belirli hareket pozlarından biri olan ‘aya bakmak’ hareketiyle açıklar;

“Kabuki tiyatrosunda aya bakmak denilen bir hareket vardır, oyuncu işaret parmağı ile gökyüzünü gösterir. Çok yetenekli bir oyuncu bu hareketi çok hoş ve zarif bir şekilde yapar, seyirciler "hareketi ne kadar güzel yaptı" diye düşünür ve performansının güzelliğine ve teknik ustalığına hayran kalırlar. Başka bir oyuncu da aynı hareketi yapar, ayı gösterir. Seyirci hareketinin hoş ve zarif olduğunun farkına varmaz, ama hepsi o oyuncunun gösterdiği ayı görür. Ben böyle oyuncuyu tercih ederim, seyirciye ayı gösteren oyuncuyu, "görünmez" olabilen oyuncuyu”. (Oida & Marshall, 2012: 17-18)

Ayrıca, *Oyuncunun Oyunları* adlı kitabında, oyunculuk anlayışının ana fikrini belirtmek adına Oida şöyle bir örnekleme yapar; “Ben seyirciyi bir otobüse bindiriyorum ve onları başka bir zamana ve mekâna götürüyorum. Amaç onları o

zamana ve mekâna götürmek, onlara neler yapabildiğini göstermek değil” (Oida & Marshall, 2016:100).

Oida yönteminin temel prensibi olan sahnede görünmez olabilme, oyuncuların benimsemesi gereken bir amaç olarak görülmektedir. Oida sahnede görünmez olabilmek için oyuncuların kendilerini ruhsal, zihinsel ve fiziksel olarak geliştirmeleri gerektiğini belirtir. Bunun da ancak uzun yıllar çalışmakla başarılabileceğini ifade eder (Oida & Marshall, 2013: 17-18).

Oida, Japonya’nın ‘Geido’ (performans sanatları), ‘Budo’ (dövüş sanatları), ‘Chado’ (çay seramonileri) ve ‘Kado’ (çiçek yetiştirme sanatı) gibi sanat türlerinin tümünün girilen yolda sabır ve istikrarla, yılmadan çalışmak düşüncesine dayandığını, Batılıların ise konforlu yaşam tarzlarının etkisiyle her alanda karşılaştıkları zorluklara yeni ve daha kolay bir yöntem icat ettiklerini söyler. Batılı oyuncuların da sabır ve uzun süre tekrar gerektiren oyunculuk çalışmalarında, kısa sürede istenen seviyeye ulaşamayınca genel olarak istikrarlarını yitirdiğini ifade eder. Bu nedenle Oida oyunculara, çalışmalara geçmeden önce ilk yapmaları gereken şeyin bu biçimde düşünmeye başlamak olduğunu belirtir (Oida & Marshall, 1992: 57-58).

Çalışmalarının uygulaması sırasında “ne yapıldığına değil, nasıl yapıldığına” dikkat edilmesi gerektiğini belirten Oida, yöntemine dair en önemli noktanın çalışmaların zamanlaması olduğunu ifade eder. Buradaki zamanlama sözcüğü; süreyi, tekrarı ve birimlerin sıralamasını kapsar. Oida’ya göre çalışmaların süresi olması gerekenden kısa veya uzunsa, çalışmalar yeteri kadar tekrar edilmezse ve birimler yanlış sıralanmışsa yöntem işe yaramayacaktır (Oida & Marshall, 2016:103-105).

Oida oyunculuk eğitiminde iki odak nokta olduğunu ifade eder; temel yapı ve görüngüsel yapı. Zeami bu yapıları *Tay* ve *Yu* olarak adlandırmıştır. Edebi ifade ile *Tay* çiçek, *Yu* ise çiçeğin kokusudur. Oida burada Zeami’nin *Tay* ve *Yu* kavramlarını referans alarak temel yapı ile iç dünyayı, görüngüsel yapı ile de dış ifadeyi tanımlamaktadır. Oida, çalışmalarda temel yapıya odaklanılırsa, görüngüsel yapının kendiliğinden ortaya çıkacağını belirtir (Oida & Marshall, 2013: 91-92). Ancak bu noktada şu hususu belirtmek gerekir; Oida, doğrudan fiziksel eylemlere odaklanarak

çalışmanın yanlış olduğunu söylemez. Oida'ya göre bu yaklaşım oynanan oyun ya da yapılacak çalışmanın içeriğine göre uygulanmalıdır.

Oida'nın ifade ettiği temel yapı ve görüngüsel yapı oyunculuk eğitiminde iki unsurla bağlantılıdır. Bunlar; teknik ustalık ve özbenlik'tir. Oida burada özbenlik ile 'akıl' ve 'kalp'i kastetmektedir. Oida'ya göre özbenliğin gelişimi, fiziksel gelişimden daha önemlidir. Yani oyuncu fiziksel dinamizminden çok iç dinamizmini geliştirmelidir. Ancak bu sayede fiziksel donanımını geliştirebilir.

“İnsanda bir görünen yüzey vardır ve bundan daha fazla da içeride saklanan başka bir yüz vardır. Gördüğünüz, göremediğiniz tarafından desteklenir. Bu sebeple, sadece yüzeyde görüneni eğitme yanlışına düşmeyin, hiçbir işe yaramaz. Eğer güzel bir çiçek istiyorsanız, bitkinin köklerine su vermeye ve büyüdükçe dallarını ve sapını desteklemeye odaklanmalısınız. Yine aynı şekilde güzel bir vücut ve kuvvetli bir sahne duruşu istiyorsanız, özbenliğinize zaman ayırmanız gerekir. Eğer iç dünyanız yeteri kadar beslenmiyorsa, ne güzel hareketler, ne inanılmaz bir ses tekniği, ne zarif kostümler ne de şık makyajlar fayda eder, İçi olmadan hiçbir şey işe yaramaz”. (Oida & Marshall, 2013: 76)

Oida yönteminde yer alan tüm birimler, yöntemin temel prensibi olan “sahnede görünmez olabilme” ve bu iki ana unsur ile ilintilidir. Çalışmaların yapılacağı alanın ve bedenin temizlenmesinden, sahnede rol oynamaya kadar olan sürecin aşamalarını oluşturan bu birimler, Oida'nın üç kitabı ve atölyelerinde uyguladığı çalışmaların sıralamasından yola çıkılarak bu çalışmada; Alan ve Beden Temizliği, Görüngüsel Yapı, Temel Yapı, Nefes-Ses Alıştırmaları ve Oyuncunun Rol Çalışma ve Sahneleme Süreci olmak üzere beş ana başlık altında toplanmıştır. Birimlere yönelik oluşturulan bu başlıklar, uygulamaya dair belirgin bir yol sunmak adına bu biçimde kullanılmış ve ilerleyen bölümlerde alıştırmalar ile birlikte detaylı olarak açıklanacaktır.

Oida kitaplarında, Nō'nun yaratıcısı Zeami'den, Kabuki Tiyatrosu'ndan, Gidayu'dan, Şinto ve Zen Budizm'inden ve Japon toplumundan sıklıkla söz eder ve hikâyeler aktarır. Oida, aktardığı bu hikâye ve örneklerle yönteminin birimlerini oluşturan çalışmaların daha iyi kavranmasını sağlamayı amaçlar. Oida bunu yaparken oyunculara bir dayatmada bulunmaz, kişisel deneyimlerinden yola çıkarak deneysel bir süreç sunar.

Batılı oyunculara alışılmışın dışında bir yöntem öneren Oida, her yöntemin bir insanın deneyimlerinden doğduğunu, bu nedenle oyuncunun birçok stil ve yöntemi çalışıp, kendi kişisel yolunu çizmesi gerektiğini ifade eder (Oida & Marshall, 2013:145). Oida'ya göre oyunculukta tek bir doğru yoktur ya da doğruya tek bir yoldan gidilmez. Ayrıca her yöntem ya da teknikte tüm oyuncular için olumlu sonuç vermez. Bu nedenle Oida, oyuncuların geleneksel ya da modern oyunculuk biçimlerinden birine takılıp kalmaması gerektiğini, birçok tarz ve yöntemin olduğu bu çağda, sürekli doğruyu aramalarını ve kendileri için en uygun yöntemi bulmalarını söyler (Willke, 1998).

Oida'nın doksanlı yılların başından bu yana birlikte çalışmalar yaptığı Lorna Marshall Oida'nın yöntemine dair şunları ifade eder; “Yoshi'nin çalışması, “Eğer A yaparsan sonuç B olur” şeklinde olmamıştır hiçbir zaman. Sadece bir soru sorar ya da bir çalışma önerir ve ne olacağını kendinizin keşfetmesi için gerisini size bırakır” (Oida & Marshall, 2013: xiv). Peter Brook da Oida'nın çalışmalarına yönelik benzer bir açıklamada bulunur; “Oida, bir şey öğretmeye çalışmıyor. Bunun yerine, ait olduğu geleneğin bahsettiği özel anlayışla beslenen -düşleri, yenilgileri, idealleri ve keşifleriyle- bir çalışma gününü alçakgönüllülükle hayata geçiriyor” (Oida & Marshall, 2016: viii).

Yani Oida, yöntemini uygulayacak oyunculara mutlak başarıyı vadeden bir reçete sunmamakta, aksine deneysel bir süreç sunmaktadır. Görünmez oyuncu kitabında Zeami'den yaptığı bir alıntıyla da bu görüşünü desteklemektedir; “ Serbestçe oyna, yolu çalış ve sonra rüzgârı göreceksin” (Oida & Marshall, 2013:144).

2.2.1. Alan ve Beden Temizliği

Yoshi Oida Yöntemi'nde oyunculuk eğitimi temizlik ile başlar. Oyuncu öncelikle çalışacağı alanı temizlemeli, alanda bulunan tüm gereçleri düzenlemeli ve ardından bedenini büyük bir hassasiyetle temizlemelidir. Bu yaklaşım Japonya'daki bütün dinlerde, tiyatrolarda ve dövüş sanatlarında bir gelenek olarak uygulanmaktadır. Oida ise bunu çalışmalarının ilk adımı olarak kullanmaktadır.

Ancak burada sözü edilen temizlik, deterjan ve temizlik aletleriyle gelişigüzel bir biçimde, yalnızca alanı kirlerden arındırmak değildir. Oida söz konusu temizlik eyleminin, bilinçli bir farkındalık ve önerdiği beden pozisyonu ile yapılması gerektiğini ifade eder.

“Bu temizlik için soğuk su ve pamuklu bez, bilinçli bir farkındalık ve belirli bir beden pozisyonu kullanılır. Bez soğuk suda (sabunsuz) çalkalanır ve sıkılır. Bu nemli bez yere serilir ve iki elin avuç içleri bezin üzerine yerleştirilir. Dizler yerde değildir, yerde sadece eller ve ayaklar vardır, böylece beden ters dönmüş bir V harfine benzer. Bezi yerde iterek yavaşça 'yürümeye' başlayın. Normal olarak odanın bir tarafından başlayın ve karşı tarafa hiç durmadan geçin. Karşı duvara geldiğinizde, ayağa kalkın, bezi suda çalkalayın ve bir 'tur'a daha başlayın”. (Oida & Marshall, 2013:19)

Oyuncu bu alıştırmayı yaparken acele etmemeli, yalnızca bezi itmeye ve dikkatli bir şekilde temizlik yapmaya odaklanmalıdır ve salt bunu düşünmelidir.

Bu alıştırmanın ön koşulunun konsantrasyon olduğunu belirten Oida, temizlik sırasında oyuncuların birbirleriyle konuşmadan, yaptıkları eyleme odaklanmaları gerektiğini söyler. Konsantrasyon sağlandığında oyuncunun kendi bireysel enerjisinden daha yoğun bir enerjiyi hissedeceğini ve evrenin tüm enerjisiyle kuşatılıp destekleneceğini vurgular. (Oida & Marshall, 2013: 20).

Oida'nın temizlik alıştırması, yalnızca esas çalışmalar öncesi yapılan bir hazırlık egzersizi değildir ve kesinlikle bu şekilde düşünülmemelidir. Aksine temizlik alıştırması, yöntemin ilk birimini oluşturmaktadır. Oyuncu ancak tüm benliği ve konsantrasyonu ile temizlik eylemini gerçekleştirdiği zaman, temizliğin yalnızca ‘çalışma öncesi hazırlık’ olmadığını farkına varıp, edindiği enerjiyle ilerleyebilecektir.

Temizlik çalışmasının yalnızca çalışılacak alanla sınırlı olmadığını söyleyen Oida, oyuncunun alıştırmayı tamamladıktan sonra aynı konsantrasyon ve hassasiyetle bedenini de temizlemesi gerektiğini vurgular. Oida, geleneksel eğitiminin temelini oluşturan Nō Tiyatrosu'nda oyuncuların önemli bir Nō performansı öncesinde başlarına soğuk su döktüklerini, bunu sadece kirden kurtulmak için değil, sembolik bir temizleme ve arınma olarak yaptıklarını ifade eder. Oida ayrıca, Şinto dinine göre de günlük yaşamda kirlenen beden ve ruhun, beden temizliği ile arındırılması gerektiğine

inanıldığını ve bu sayede doğumdaki saflığa ulaşılmaya çalışıldığını belirtir (Oida & Marshall, 2013:21-22). Bu nedenle Oida, oyuncuların temizlik alıştırmaları sonrasında ulaşabildikleri bir su kaynağı ile yıkanmalarını, bu olanaksızsa başlarını temizlemelerinin önemli olduğunu ifade eder. Oida ayrıca, beden temizliğinin yanı sıra ruhun da temizlenmesi, arındırılması gerektiğini belirtir. Daha sonra temel yapı başlığı altında detaylı bir şekilde açıklanacak olan ‘ruhsal arınma’nın oyuncunun eğitiminin ve gelişiminin en güçlü kaynağı olduğunu vurgular.

Alan ve beden temizliği uygulamasının tiyatro ve günlük hayatı birbirinden ayırmaya olanak sağlayan, temel bir çalışma örneği olduğu söylenebilir. Bu sayede günlük yaşamımızda herhangi bir alana girip, bir şeyler yapmakla çalışma alanına girip tiyatroya başlamak keskin bir şekilde birbirinden ayrılmış olur. Oida alan ve beden temizliği tamamlandıktan sonra çalışmaya özgü bir kıyafet giyilerek çalışmalara başlanmasını önerir. Bu da eğitim ve günlük hayatı birbirinden ayırmaya yardımcı olacak bir diğer uygulamadır.

Oida oyunculuk çalışmalarına başlamadan önce oyuncuların belirli bir zamanı buna ayırıp, bu sıkıntıya katlanmaları neticesinde, o günkü çalışmadan verimli bir sonuç elde edebileceklerini ifade eder (Oida & Marshall, 2013: 19-20).

2.2.2. Görüngüsel Yapı

2.2.2.1. Fiziksel Hazırlık

Kendi kültür ve geleneklerinin unsurlarını oyunculuk çalışmalarına katkı sağlayacak şekilde ele alarak yönteminin neredeyse tamamında kullanan Oida, fiziksel alıştırmalar öncesinde bedeni anlamak ve hazırlamak için de Japon geleneklerinden faydalanır. Beden hazırlığının temizlikten ibaret olmadığını söyleyen Oida, Japon geleneğinde büyük bir öneme sahip olan ve vücudumuzda enerji akışını sağlayan dokuz deliğin hazırlık sürecinde ayrı ayrı özen istediğini ifade eder. Bunlar; iki burun deliği, iki göz, iki kulak, ağız, idrar çıkışı ve anüs delikleridir. Oyuncular doğru ve verimli bir çalışma yapabilmek için bedenin bu dokuz deliğe odaklanmalı ve hissettikleri problemleri gidermelidir.

Fakat bu aşamada dokuz delik ve bedenin diğer bölümlerinin incelenmesi ve hazırlığı öncesinde ilk odaklanması gereken birim, diğer tüm uygulamalarla da doğrudan ya da dolaylı olarak ilişkili olan ‘eller’dir. Parmaklarımızın yan taraflarındaki noktalar vücudun merkezine doğrudan bağlıdır. Bunlar enerjimizin özünü dış dünyaya bağlayan kanallar gibidir. Oida’nın meditasyon yöntemlerini öğrenmek için birlikte çalıştığı, Tokyo Uluslararası Paranormal Psikoloji Araştırma Merkezi’nin direktörü Dr. Hiroshi Motoyama eller hakkında şu açıklamayı yapmaktadır; “Diş ağrısı veya mide ağrısı yaşadığımızda hemen ellerimizle o bölgeye dokunuruz. Çünkü bilinçaltımız bu eylemle yaşadığımız ağrıyı giderebileceğimizin farkındadır” (Oida & Marshall, 1992:123).

Oida oyuncuların ellerinde varolan enerjinin farkındalığını kazanması için paralel el çalışmasını önermektedir. Bu çalışmada oyuncu iki elini paralel olarak on santimetre mesafede tutar ve bir süre bu şekilde bekler. Daha sonra ellerini beş santimetreye kadar yakınlaştırıp tekrardan uzaklaştırır ve bir süre bu hareketi tekrar eder. Bu çalışma art arda tekrarlandığında eller arasında mıknatıs kutupları arasında oluşan çekime benzer bir enerji açığa çıkmaktadır. Bu çalışmanın ardından ellerdeki enerjiyi açığa çıkarmak ve kullanabilmek için alkışlamak ya da elleri birbirine bastırma uygulanmalıdır. Daha sonra vücutta bir şok etkisi yaratmak ve iç enerjiyi uyararak harekete geçirmek için ellere ve parmaklara masaj yaparak bu adım sonlandırılır.

Dokuz deliği oluşturan birimlerden ilki burun delikleridir. Doğru nefes burundan alınan nefestir, bu nedenle burun delikleri açık ve kanallar temiz olmalıdır. Ayrıca tıkalı bir burun algıda berraklığı ve dikkati zayıflattığı için burun temiz tutulmalı ve nefes döngüsünün açık olması sağlanmalıdır. Aynı şekilde gözbebeklerinin canlılığını ve görüş alanına hâkimiyeti sağlamak için gözler de temiz tutulmalı ve güçlendirilmelidir. Bunun için Oida, yüzü su içine sokup gözleri su altında açarak sağa-sola-aşağı-yukarı hareket ettirme çalışmasını önerir. Bu çalışmanın ardından gözlere avuç içleri ile masaj yapılmalı ve gözler rahatlatılmalıdır. (Oida & Marshall, 2013: 22-24)

Bir sonraki adım kulaklardır. Oyuncu kulaklarına kıkırdak ve memelerden başlayarak masaj yapmalıdır. Ardından avuç içleriyle kulakları kapatacak şekilde üç saniye kulaklarına baskı uygulamalı ve böylece bedeninde var olan basıncı gidermelidir. Daha sonra ağız ve dişlerin temizlenmesi adımına geçilir. Ağız ve diş temizliğinin ardından dudaklar kapatılarak diş etlerine parmak uçlarıyla masaj yapılmalıdır. Bu sayede diş etlerine olan kan akışı hızlandırılır ve böylece ifadede canlılık kazanılır.

Tüm diğer delikler gibi anüs ve idrar deliğinin de temiz ve rahat olması gerektiğini belirten Oida, burada anüsün oyuncular için ayrı bir önem taşıdığını söyler; “Günlük hayatta anüsümüzü serbest bırakırız, hatta performans sırasında bile sürekli sıkı tutmamızın gereği yoktur. Ancak, kişi eğer güçlü bir vuruş yapacaksa ya da sesini çok kuvvetli kullanması gereken bir durumdaysa anüsünü sıkıca kapatmalıdır. Bu, bedene ve sese enerji verir, eyleme odaklanmayı sağlar ve güç kazandırır” (Oida & Marshall, 2013: 26). Ayrıca Oida’ya göre bu bölge, enerjinin bedene yayılmasına bir kanal oluşturan başlangıç noktasıdır.

Have you seen the moon? belgeselinde, Schaubühne oyuncusu İmogen Kogge, Oida’nın bedene yaklaşımına dair şunları ifade eder; “fiziksel ifade aracı olan beden merkezi ile harekete yaklaşımı, bizim oyunculuk alışkanlığımızdan tamamen farklı. O beden tüm bölümlerine odaklıdır, bizim karakteri oynarken farklı bir yaklaşımımız var. Ayak parmaklarımızı veya göğüs kemiğimizi düşünmüyor, başka şeyler düşünüyoruz (Willke, 1998: 18.30).

Dokuz deliğin kontrolü ve hazırlığı tamamlandıktan sonra sinir sisteminin içinden geçerek bedene yayıldığı ‘omurga’ya odaklanılmalıdır. Omurgayı oluşturan her bir omur esnek bir şekilde hareket edebiliyor olmalıdır. Bu sağlandığında sinirlerin kaslar tarafından engellenmesinin önüne geçilir ve farkındalık düzeyinin artması sağlanmış olur. Oida omurgayı ve omurları esnetmek ve harekete hazır bir duruma getirmek için ‘dalgalı oturma’ alıştırmalarının yapılması gerektiğini belirtir (Oida & Marshall, 2013: 27-28).

Bu alıştırmada oyuncu, bebeklerin oturma biçimine benzer şekilde yere oturup bacaklarını rahat bir şekilde öne doğru uzatmalıdır. Bu pozisyonda oyuncu

kuyruksokumunun ucunu vücudunun altına doğru yavaş bir tempoyla almaya başlamalıdır. Bu esnada pelvis yukarı doğru kalkacaktır. Oyuncu bu dönüşüme odaklanmalıdır. Ardından oyuncu, kuyruksokumunu ters yöne, yukarı doğru hareket ettirmelidir. Bu sırada leğen kemiği ileri doğru hareket edecektir. Oyuncudan bu hareketi aynı tempoda sürdürmesi istenir. Oyuncu hareket yönlerini ileri-geri olarak kodlayabilir. Daha sonra bu hareket aynı tempoyla yukarı, göğüs kemiğine (sternum) doğru çıkmalı ve harekete boyun ve kafa da dâhil edilmelidir. Kuyruksokumu ileri doğru giderken hareket bir dalgalanma biçiminde leğen kemiğinden omurgaya, göğse ve oradan da boyna ve kafaya geçmeli ve ardından geriye doğru hareketin tersi uygulanmalıdır. Oida bu alıştırmaların oyuncunun farkındalığını artıracığını belirtmektedir (Oida & Marshall, 2013: 27-28).

Beden hazırlığı aşamasında bir sonraki ve en önemli adım *hara*'nın hazırlanmasıdır. Japon kültüründe *hara*, bedenin merkezi olarak kabul edilmektedir. Batı terminolojisinde karın olarak adlandırılan *hara*, göbek deliğinin birkaç santimetre aşağısında bulunur. Ancak *hara* Japonlar için görülen fiziksel bir bölge değil, insanın tüm varlığının temeli, gücünün, sağlığının ve evrenle bağlantısının merkezi olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle Oida, hem temel yapı hem de görüngüsel yapı çalışmalarının doğru bir şekilde yapılabilmesi için *hara*'nın rahatlatılması ve güçlendirilmesi gerektiğini belirtir. Oida, “Paradoksal olarak '*güçlü hara*' yumuşak ve rahat olmalıdır” der (Oida & Marshall, 2013: 29) ve *hara*'yı rahatlatmak için uygulanabilecek bir masaj önerir:

“Başlarken parmaklarınızı kapatın, eliniz küçük bir kürek gibi olsun. Dört parmağınızın ucunu kullanarak (başparmağı katmıyoruz) göbek deliğinizin etrafına saat yönünde bastırın (örneğin, önce solunuzdan başlayın, göbek deliğinizin altından sağ tarafa, belinize doğru daireyi tamamlayarak geçin). Bütün karın bölgenizi yumuşak, hamur kıvamına getirinceye kadar masaja devam edin. Eğer bir bölge normal olmayan bir şekilde sertse yumuşayınca kadar bastırmaya devam edin”. (Oida & Marshall, 2013: 29)

Hara ayrıca Nō stilinde hareket yönlerinin çıkış noktası olarak kabul edilmektedir. Oyuncuların bütün eylemleri *hara*'da başlar ve bedenleri onu takip eder. Lorna Marshall, güçlü bir *hara*'nın sağlıklı bir yaşam için gerekli olmasının yanı sıra, *hara*'yı kullanmadan meditasyon ya da tiyatro gibi fiziksel ve tinsel herhangi bir

disiplini uygulayabilmenin imkânsız olduğunu ifade eder (Oida & Marshall, 2013: 28-29).

Beden hazırlığındaki son adım bedenin tamamını gerginlikten kurtarmaktır. Oida'ya göre gerginlik ve rahatlık birbirinin zıttı olduğundan birine ulaşmak için diğerine başvurmak gerekmektedir. Bedeni rahatlatmak için öncelikle tüm kaslar kasılmalı ve kısa bir süre gergin tutulmalıdır. Ardından bir anda bütün kaslar serbest bırakılarak bedensel rahatlığa ulaşılabilir.

2.2.2.2. Hareket Alıştırmaları

Yoshi Oida bedenin dışsal ifadelerinin bütünü 'Görüngüsel Yapı' olarak tanımlamaktadır. Görüngüsel yapıyı oluşturan fiziksel eylemleri geliştirmek için de belirli birimlerden oluşan hareket alıştırmaları önermektedir. Lorna Marshall, Oida'nın çalışmalarına yönelik şu ifadeleri kullanmaktadır: "Yoshi'nin atölyeleri genellikle net bir ilerleme dizgisi takip eder; çalışmayı oyuncunun kendi bedeniyle başlatır sonra daha karmaşık alanlara doğru ilerletir. Beden üzerinde yapılan başlangıç çalışmasından sonra sıklıkla temel fikirlerinden birini tanıtır (Oida & Marshall, 2016: 109).

Oida'ya göre; iyi bir fiziksel eylem sizi değiştirebilir ya da daha iyi anlamanızı sağlayabilir (Oida & Marshall, 2013: 65). Ancak Oida, hareket alıştırmalarını uygulamaya başlamadan önce oyuncuların bedenlerinin coğrafyasını öğrenmeleri gerektiğini belirtir ve bunu bir ön koşul olarak sunar. Bedenin coğrafyasını öğrenmek için sadece alıştırmalar yapmak ya da yeni ve ilginç hareket egzersizleri uygulamak yeterli değildir. Beden coğrafyasını öğrenmek bir keşiftir ve aynı zamanda aktif bir farkındalık gerektirmektedir. Bu farkındalık da 'temel yapı' ile bağlantı kurularak kazanılmaktadır. Ayrıca Oida, 'Fiziksel Hazırlık' aşamasında aktarılan tüm alıştırmaların, beden coğrafyasını keşfetmede büyük bir öneme sahip olduğunu ve adımların eksiksiz bir şekilde uygulanması gerektiğini belirtir (Oida & Marshall, 2013: 32).

Oida oyuncunun bedenini bir tapınak olarak görmektedir (Oida & Marshall, 2016: 52). Tapınaklar ruhsal ve duygusal deneyim yaşamak için oluşturulmuş özel

alanlardır. İnsanlar tapınakların barındırdığı enerjiyi hissederek, burada ettikleri dualar ve yaptıkları ayinlerle yaşam gücüne erişirler. İnsan bedeni de aynı şekilde içinde ruhu, özbenliği barındırmaktadır. Bedende var olan enerji özbenliğe ulaşmaya olanak sağlar. Oyuncular bu enerjiyi kullanarak Görüngüsel Yapı'yı geliştirebilirler. Oida'ya göre oyuncu, bedeninde bulunan enerjiyi kaybetmemek için bayağı ve incelik barındırmayan eylemlerden kaçınmalıdır. Oida'nın yönteminde önerdiği alıştırmaların tamamı bu düşüncelerden hareketle beden dinamizmini süregelen kılmak ve iç enerjiyi artırmak amacıyla uygulanmaktadır.



Görsel 7- Yoshi Oida ve Öğrencileri,
<https://biroistvan.photoshelter.com/image/I0000tlcZGEr3RCI>

1. Alıştırma: Su Torbası

Fiziksel çalışmaların ilki olan bu alıştırma iki aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşamada oyuncu, bedeninin bir su torbası, ikinci aşamada ise ipli bir kukla olduğu düşünülmelidir.

Bu alıştırma yalnızca fiziksel bir egzersiz değil, aynı zamanda bir hayal gücü çalışmasıdır. Oida'nın fiziksel alıştırması, Temel Yapı'dan bağımsız olarak düşünülemez. Şu ana kadar aktarılan tüm çalışmalarda olduğu gibi alıştırmanın tamamında yoğun bir konsantrasyon ve içe odaklanma gerekmektedir. Oida, "Oyuncu olarak, hayal gücünüzü her an devrede tutmalısınız. Yaptığınız her fiziksel çalışma sadece vücudunuzu çalıştırmaktan ibaret olmamalı, bir hayal gücü egzersizi de olmalı" (Oida & Marshall, 2013: 35) sözleriyle bu durumun önemini vurgulamaktadır.

Birinci aşamada oyuncudan en doğru duruş pozisyonu olan, ayakların omuz hizasında açık olduğu bir biçimde durması ve derisinin, içinde yalnızca su olan plastik bir torba olduğunu hayal etmesi istenir. Oyuncu, beyin, kalp, mide ve tüm diğer iç organlarını yok saymalı, bedeninin tamamen berrak bir su ile dolu olduğuna odaklanmalıdır. Odaklanma gözler kapalı olarak değil, gözler açık bir şekilde yapılmalı, oyuncu suyun varlığını hissedip onu izlemeyi başarıncaya kadar sükûnetle odaklanmayı sürdürülmelidir. Suyun varlığı tamamen hissedilmeye başlandığı anda küçük ve yumuşak hareketlerle ileri, geri, sağa, sola hareket ederek yer çekiminin varlığına odaklanılır. Oida bu aşamanın odağının yerçekimi olduğunu ifade eder. Oyunculara yerçekimi için; "Dünyanın merkezinden gelen bir güç sizi aşağı davet ediyor" der (Oida & Marshall, 2013: 34). Yerçekiminin gücü hissedilince oyuncu ağırlaşmaya başlayan başını, omuzlarını ve kollarını yerden gelen bu çekime doğru yavaş yavaş bırakarak, yere batıyormuşçasına çömelir. Oyuncu yerin enerjisini hissedinceye kadar bu pozisyonda kalmalıdır.

Daha sonra alıştırmanın ikinci kısmı olan ipli kukla aşamasına geçilir. Oida oyuncuyu, zihninin ipleriyle hareket eden bir kukla olarak görmektedir. Bu aşamada oyuncudan bedenini gökyüzüne bağlayan, biri kafatasının üstüne, diğer ikisi ise bileklerin dış kısmına bağlı olan üç adet ip olduğunu hayal etmesi istenir. Bu üç ipin, içi suyla dolu bir torba olan bedeni yavaş yavaş gökyüzüne doğru çektiği hayal edilir. Beden havada asılıymış gibi, düz olarak ayakta durup, kollar havada asılı kalıncaya kadar gökyüzüne doğru yükselir. Bu aşamanın odak noktası da gökyüzüdür. Daha sonra iplerin yok olduğu düşünülerek tekrar yer çekiminin etkisiyle, önce baş, kollar ve

ardından tüm beden yere batıyormuşçasına çömelme pozisyonuna döndürülür (Oida & Marshall, 2013: 35-36).

Bu alıştırma beden su dolu bir torba olduğunu unutmadan, yavaş yavaş artan bir hızla sürekli gökyüzü ve yeryüzü arasında hareket ederek devam edilir. Oyuncu, bedeni hız kazanmaya başladığı zaman bileklerindeki ipleri unutmalı, bedenini gökyüzüne bağlayan kafatasındaki ip ve yeryüzü arasında devinmeye başlamalıdır. Daha sonra gittikçe yavaşlanmalı ve alıştırmanın başlangıcında olduğu gibi ayakların omuz genişliğinde olduğu duruş pozisyonunda alıştırma sonlandırılmalıdır.

Oida bu alıştırmanın oyuncuya katkısına dair şu ifadeleri kullanır; “Bu yukarı-aşağı harekete bir süre devam edin ve ayaktaki pozisyonunuzda durun. Şimdi kendinizi yerin ve göğün gücü arasında asılı ve dengedeymiş gibi hissedeceksiniz” (Oida & Marshall, 2013: 108).

Bu alıştırma ile oyunculara doğru bir duruş ve güçlü bir denge kazandırmak amaçlanmaktadır. Bedenin yeryüzü ile gökyüzü arasında var olan denge hattının bulunması, oyuncuda edimsel bir farkındalık yaratmakta ve bu farkındalık oyuncuya sahnede ruhsal ve fiziksel bir hakimiyet sağlamaktadır.

2. Alıştırma: Sekiz Uçlu Yıldız

Ön Alıştırma: Yürüme

Her insan kendi bedeni içinde bulunduğu toplumun ve kültürün özelliklerini taşımaktadır. Bunun yanı sıra kişisel geçmiş ve deneyimleri de bedenin fiziki yapısının şeklini etkilemektedir. Birçok toplumdan farklı karakterleri oynaması gerektiği için oyuncunun öncelikle kendi bedeninin kişisel özelliklerini bırakması ve nötr bir bedenle çalışması gerekmektedir. Oida, nötr bir bedene kavuşmanın zor olduğunu, bunu sağlayabilmek için ‘doğru yürüme’ alıştırmasının yapılması gerektiğini ifade eder (Oida & Marshall, 2013: 45).

Bu alıştırmanın amacı oyuncuya yürümenin özünü keşfettirmek ve doğru bir yürüme formu kazandırmaktır. Bir önceki alıştırma sonunda ulaşılan doğru duruş ve

denge bu alıştırmada bedenin birinci pozisyonudur. Bu alıştırma, grupta yer alan tüm oyuncular tarafından eşzamanlı olarak uygulanabilir. Oyuncu yürüme alıştırmalarına başlamadan önce iki ayağına eşit ağırlık vermeli, bedeni düz ve dengeli olmalıdır ve alıştırma süresince ritmini korumalıdır.

Oida'ya göre doğru adım, ilk önce topuğun yere temas ettiği ve ardından hızla ağırlığın ayağa geçtiği hareket biçimidir (Oida & Marshall, 2013: 45-46). Fakat burada dikkat edilmesi gereken nokta, ağırlığın topuğa yığılmadan, ayak tabanına aktarılması ve beden ağırlığının önde tutulmasıdır. Bu eylem doğru yürüme biçimi sağlanıncaya kadar başlangıç temposunda sürdürülmeli, doğru yürüme kavrandığı zaman olağan yürüyüş temposuyla noktalanmalıdır.

Sekiz uçlu yıldız, oyuncunun hareket yönlerinin sekiz yönlü bir düzlem üzerinde kodlandığı ve yönelimlerinin bu doğrultuda oluşturulduğu bir alıştırmadır. Bu alıştırmmanın amacı, oyuncuya sahnede hareket hâkimiyeti kazandırmak ve eylemlerinin doğal görünmesini sağlamaktır. Oyuncunun bedeni sahne alanı içinde var olmaktadır. Oida, bu alanı doldurmak için oyuncunun yalnızca beden farkındalığının yetersiz olduğunu, oyuncunun ayrıca her yönüyle alanın da farkında olması gerektiğini belirtir (Oida & Marshall, 2013: 37).

Oida, sahne alanını sekiz uçlu yıldızdan yola çıkarak sekiz istikametle kodlamaktadır. Seyir yeri ön kabul edilerek oluşturulan bu istikametler: ön, arka, sağ, sol ve bu dört istikamet arasında yer alan dört çapraz yönden oluşmaktadır. Bu şekil, oyuncunun boş alan üzerinde harekete geçeceği bir şablon niteliğindedir. Sekiz uçlu yıldız oyuncunun alan içinde beden hâkimiyeti kurmasına yardımcı olmakta, ayrıca seyirci algısına yönelik net bir görüntü oluşturmaktadır (Oida & Marshall, 2013: 38).

Bu alıştırmada oyuncu, öncelikle ayakları kalça hizasında açık, yüzü öne (seyirciye doğru) bakacak şekilde durmalıdır. Bu, başlangıç pozisyonudur. Bu pozisyonda ilk olarak tüm vücudun takip edeceği bir şekilde sağ ayakla öne doğru hamle yapılır. Burada atılacak adım, normal bir yürüme adımından büyük olmalı ve öne doğru gidilebilecek son noktaya atılmalıdır. Adım atıldığında kollar hız alarak omuz yüksekliğine gelinceye kadar sallanarak yükselmelidir. Hamle sağ ayak önde kalacak

şekilde sağ bacak dizden kırık, sol bacak neredeyse düz bir biçimde tamamlanmalıdır. Bu noktada vücut ağırlığı büyük oranda ön ayakta olmalı, omurga düz ve dik olmalıdır.

Ardından ikinci hamleye geçilir, ayaklar yerden kaldırılmadan ve yeri değiştirilmeden tüm beden 180 derece arkaya döndürülür. Bu ekseninde dönerken vücut ağırlığı sol bacağa aktarılmalı ve sol ayak önde olacak şekilde dönüş tamamlanmalıdır. İkinci hamle geriye doğru yine sağ ayakla yapılmalı ve ilk hamlede olduğu gibi kollar sallanmalıdır. Daha sonra bu pozisyonda 90 derece sağa dönülür ve sağ ayakla ileri hamle yapılır. Yine ağırlık sağ ayaktadır. Ardından 180 derece arkaya, seyircinin soluna dönülür ve sağ ayakla aynı biçimde hamle yapılır. Böylece bu hareketle yıldızın ön, arka, sağ ve sol uçları takip edilmiş olunur.

Daha sonra sekiz uçlu yıldızın çapraz yönlerine geçilir ve sırayla bu yönler takip edilir. Yüzün seyirciye göre sahne soluna dönük olduğu bu noktadan sağ çapraza doğru, sağ ayakla aynı şekilde hamle yapılır. Ulaşılan noktada yön, seyirciye göre sol arkadır. Ardından bu ekseninde 180 derece dönülür ve tam karşıya, yani seyirciye göre yıldızın sağ ön çaprazına doğru aynı şekilde sağ ayakla hamle yapılır. Bu noktadan yine sağ çapraza doğru, sağ ayakla hamle yapılır ve seyirciye göre sahne önü sol çapraza ulaşılır. Son olarak yine bu ekseninde 180 derece dönülür ve sırtın seyircide olduğu bu noktadan sağ arka çapraza doğru, sağ ayakla hamle yapılır. Böylece sekiz uçlu yıldızın tüm yönleri tamamlanmış olur. Hareket yönleri anlaşıldıktan sonra seri bir biçimde başlayarak: “sağ ayakla öne hamle, ekseninde dön, sağ ayakla öne hamle, ekseninde dön” şeklinde yıldız’ın yönleri art arda gezilmeli ve hareket yönleri iyice kavranmalıdır.

Oida’ya göre uzamsal düzlemi kapsayan hareketler bedeni yüksek bir seviyede terbiye ettiği için, sekiz uçlu yıldız alıştırmaları çalışmalarda düzenli olarak yapılabilir. Ayrıca stilize bir gösteride ya da bir performans sunumunda bu şekil çok net bir şekilde uygulanabilir. Ancak gerçekçi bir oyunda böyle bir şablonu uygulamaya gerek yoktur. Oyuncu bu sekiz yönün farkında olarak, mekanik olmadan çalışmayı ya da oyunu bu şekil üzerinde temellendirilebilir (Oida & Marshall, 2013: 39-40).

3. Alıştırma: Koordinasyon Karesi

Bu alıştırma sekiz uçlu yıldız alıştırmasının devamı niteliğindedir. Bu alıştırmanın amacı; sekiz uçlu yıldız ile bireysel hareket yönlerinin farkındalığını kazanan oyunculara, grupta yer alan diğer tüm oyuncularla birlikte koordineli olarak hareket edebilme yetisini kazandırmaktır. Bu alıştırma oyuncuların odaklanması gereken nokta, hem zamanlama hem de hareket yönlerini büyük bir konsantrasyon içinde uygulamak olmalıdır.

Bu alıştırma grupta yer alan tüm oyuncular, çift sayı olacak bir şekilde çalışma alanında bir kare oluşturmalıdır. Oluşturulacak kare çalışma alanının büyüklüğüne göre ayarlanabilir. Örneğin grupta on altı kişi varsa, her kenarda dört kişi olacak şekilde kare oluşturulmalıdır. Karenin kenarları, A kenarı, B kenarı, C kenarı ve D kenarı olarak kodlanmalı ancak kodlama A kenarının sağından başlayarak birbirini izleyecek şekilde uygulanmalıdır.

Oyuncular kenarlardaki yerlerini aldıktan sonra harekete A kenarı ile başlanmalıdır. İlk olarak A kenarından bir kişi altı vuruşta karşıya yürüyüp C kenarına katılır (burada altı vuruş, hareket zamanlamasını stabil tutmak amacıyla uygulanmaktadır). Bir sonraki hareket B kenarı ile devam eder, B kenarından iki oyuncu yine altı vuruşta karşıya yürüyüp D kenarına katılır. Sonra C kenarından üç kişi aynı şekilde karşıya yürüyüp A kenarına katılır. Ardından D kenarından dört kişi karşıya geçip B kenarına katılır. Bu noktada karenin dörtkenarından hareket geçişleri yapılmış olur fakat henüz birinci tur tamamlanmamıştır. Birinci turun son adımında, A kenarından beş kişi karşıya geçip C kenarına katılmalıdır. Daha sonra ikinci tura geçilir.

İkinci turda B kenarından bir kişi D kenarına, C kenarından iki kişi A kenarına, D kenarından üç kişi B kenarına, A kenarından dört kişi C kenarına ve son adımda B kenarından beş kişi D kenarına geçmelidir. Böylece hareket dörtkenar ve birden beşe kadar kişi karşıya geçecek şekilde devam eder. Oyuncular, kişi sayısı birden beşe doğru yükselecek bir şekilde karenin etrafında A'dan B'ye, C'ye, D'ye ve tekrar A'ya geçerek yol almaya devam etmelidir.

Bu alıştırma önemli olan, geçişlerin sabit vuruşlarla yapılması ve karşıya geçecek kişilerin belirli bir sırayla değil içgüdüleriyle, kendi seçimleri doğrultusunda karşıya geçmesidir. Fakat burada şu iki hususa dikkat edilmesi gerekir; eğer bir kenarda sıra iki kişideyse ve o kenardan üç kişi karşıya geçmeye çalışırsa, üçünden biri bunu fark edip koşarak çıktığı kenara dönmek zorundadır. İkinci husus ise, eğer bir kenardan beş kişinin karşıya geçmesi gerekiyorsa fakat o kenarda sadece iki kişi varsa o iki kişi, beş kişiyi temsilen karşıya geçmelidir. Ancak tüm grup bunun farkında olmalı ve bir sonraki kenardan üç değil bir kişinin karşıya geçmesi gerektiğine dikkat etmelidir.

Bu alıştırma kenarlardaki kişi sayısı sürekli değiştiği için oyuncuların, zaman ve yer dizilişleri konusunda çok dikkatli olması gerekmektedir. Oida, alıştırma iyice kavrandıktan sonra hareket zamanlaması değiştirilerek çalışmanın daha zor bir hale getirilebileceğini ifade eder (Oida & Marshall, 2016: 111).

Lorna Marshall bu alıştırmanın özünü oluşturan ‘sürekli değişim’e dair Oida’nın şu sözlerini aktarır; “Yoshi’ye göre; insanın esas doğasının farkına varma yolu, sürekli değişim sürecinin ta kendisidir. Böylece eğer oyuncular hayata sadık kalmak istiyorlarsa, değişime ihtiyaç olduğunun farkında olmalılar (sürekli bir değişime) ve bunu en doğal haliyle yapabilmeliler” (Oida & Marshall, 2016: 111).

4. Alıştırma: Konuşan Eller

Ön Alıştırma: Tat Alma

Oida’nın çalışmalarında eller büyük bir öneme sahiptir. Oida, ellerin taşıdığı enerjiyi kullanarak oyunculara, hem bireysel hem de partnerleriyle birlikte el alıştırması yaptırmaktadır. Fiziksel hazırlık bölümünde aktarılan, ellerin beden üzerinde güçlü bir etki yaratmasını sağlayan enerji, bu alıştırmanın temel dayanağını oluşturmaktadır.

Tat alma alıştırması oyuncuların bireysel olarak uygulayacağı bir çalışmadır. Oida bu alıştırma, oyuncuların elleriyle yapacakları hareketlerin, bedenlerinde nasıl bir etki bıraktığına odaklanması gerektiğini belirtir ve bu etkiyi ‘tat alma’ olarak ifade

eder (Oida & Marshall, 2016: 110). Tat alma alıştırmasında amaç; oyuncuya, fiziksel bir eylemden diğerine geçerken hareketin niteliğinin farkındalığını kazandırmak ve oyuncunun bu geçişleri yapaylıktan uzak, doğal seyrinde yapabilmesini sağlamaktır.

Bu alıştırmada oyuncu yalnızca bir elini kullanmalı ve bu eliyle uygulayacağı dört farklı el pozisyonu seçmelidir. Bu pozisyonlar önceki alıştırmalarda olduğu gibi A,B,C,D harfleriyle kodlanmaktadır. Tat alma alıştırmasında uygulanacak pozisyonlar tamamen oyuncunun seçimine bağlıdır. Oyuncu istediği biçimde el pozisyonları kullanabilir. Örneğin, A pozisyonu için aşağı dönük bir yumruk, B pozisyonu için yukarıya bakan rahat bir el, C pozisyonu için parmakların sıkı bir şekilde bir arada tutulduğu yüze dönük bir el ve D de pozisyonu için oval bir şekilde karşıya bakan bir el kullanılabilir. Burada önemli olan elin pozisyonu değil, bir hareketten diğerine geçerken hareketin niteliğinin farkında olmak ve elin dönüşümünün tadını hissetmektir.

Burada dikkat edilmesi gereken nokta, size değil elin kendisinin yaptığına odaklanmak ve bunu hissetmektir. Oyuncu bunu göz ardı edip, eline öylece dışarıdan bakarsa çalışma mekanik bir biçime dönüşecektir. Oida'ya göre oyuncu bir makine değildir, bu nedenle bu küçük hareketlerin bedeninde ne tür his değişimleri yarattığını bulmalı ve iç dünyasında oluşan farklı etkileri algılamalıdır. Oida, bu durumu tat alma olarak ifade etmektedir. Bu çalışmada esas olan tat almaktır. (Oida & Marshall, 2016: 110-111).

Konuşan eller, iki oyuncunun karşılıklı olarak yere oturup yalnızca bir ellerini kullanarak iletişim kurduğu bir alıştırmadır. Bu alıştırmada oyuncular, tüm benliklerini kullandıkları elin içine toplamaya odaklanmalıdır. Bu nedenle çalışma büyük bir hassasiyet ve konsantrasyon gerektirmektedir. Bu çalışmanın amacı, oyunculara fiziksel ifade gücü kazandırmak ve bedenin alışveriş dilinin farkındalığını oluşturmaktır.

Bu alıştırmada oyuncular daha önceki çalışmalarda olduğu gibi A ve B harfleriyle kodlanabilir. Alıştırmaya başlamadan önce oyuncular rahat olacakları bir şekilde oturmalıdır. İlk olarak A kişisi belirlediği elini kullanarak B kişisine doğru bir hareket yapmalıdır. Ardından B kişisi A'nın yaptığı harekete yanıt olarak başka bir jest kullanmalıdır. Daha sonra A kişisi bu jسته başka bir hareketle cevap vermelidir.

Çalışma iki oyuncunun art arda uyguladığı el hareketleriyle, bir sohbet gibi ilerlemeli ve bir iletişim biçimi oluşturulmalıdır. Ancak burada dikkat edilmesi gereken nokta; hareketlerin günlük hayatta ellerle yapılan, el sıkışmak ya da işaret parmağı ile gel buraya anlamında yapılan jest gibi kullanılmaması, el hareketlerinin doğrudan dürtülerle uygulanması gerektiğidir.

Oida bu alıştırmaya dair şu ifadeleri kullanmaktadır; “Oyunculuk bu iki oyuncunun ellerinde bulunmaz, bu iki elin arasındaki boşlukta var olur. Bu tür oyunculuk hikâyeci, psikolojik ya da duygusal değil, daha temel bir türdür” (Oida & Marshall, 2016: 113).

Bu alıştırmada oyunculardan ellerinin bir hayvan olduğunu düşünmesi istenir. Oyuncu, bedeninden bağımsız, farklı bir canlı olan bu hayvanın, diğer hayvanla kurduğu iletişimi büyük bir konsantrasyonla takip etmelidir (Oida & Marshall, 2016: 112-113).

5. Alıştırma: Nesneler

Nesneler alıştırması iki aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşamada oyuncu bireysel, ikinci aşamada ise partneri ile çalışmaktadır. Bu alıştırmanın amacı, oyuncuları nesneleri doğal bir biçimde kullanmaya yönleltmek ve oyunculara nesnelerle doğru bir ilişki kurabilmelerinin farkındalığını kazandırmaktır. Lorna Marshall bu alıştırmada dikkat edilmesi gereken en önemli noktanın, nesneleri kullanırken karakterleştirmeye girmeden, oynamadan kapsamlı bir araştırma yapmak olduğunu aktarmaktadır (Oida & Marshall, 2016: 111-112).

Bu alıştırmada kullanılan nesneler; bir masa, sandalye, çaydanlık, çay bardağı, çay tabağı ve kaşıktır. Alıştırmayı yapacak oyuncu nesneleri alıp masaya yerleştirmelidir. Bu alıştırmanın hareket planı dört temel kalıptan oluşmaktadır; içeri girmek, sandalyeye oturmak, bardağa çay koymak (gerçek su kullanılması gerekmemektedir) ve içmek. Oyuncu bu çerçeveye uyarak farklı tempolarda, duraklar kullanarak ve nesnelerin ağırlığının değiştiğini düşünerek alıştırmayı uygulamalıdır. Örneğin oyuncu, belirli bir tempoda içeri girip, sandalyeye oturabilir ardından

aydanlıęı kaldırıp birkaç saniye durabilir, bu duraklama anında aydanlıęın aęırlılıęını ve bedeninde yarattıęı etkiyi algılamalıdır. Daha sonra yavaşa aydanlıęı bardaęa yaklařtırıp doldurma eylemi ile devam edebilir.

Oida, gnlk hayatta kullandıęımız tabaklar ve bardaklarla kurduęumuz iliřkinin gayet sıradan olduęunu ancak bu nesneleri olduklarından daha aęır hayal edersek kurulan iliřkinin farkına varmaya zorlanacaęımızı belirtir. Nesneleri olduęundan daha aęır olarak hayal etmek, nesneyle kurulan iliřkiyi sıradanlıktan ıkartmaktadır (Oida & Marshall, 2013: 55).

Hareket planının bireysel olarak uygulandıęı birinci ařama tamamlandıktan sonra, alıřtırmanın ikinci ařamasına geilir. Bu ařamanın da bařlangı noktası ve nesneleri aynıdır fakat alıřma iki oyuncu ile yapılacaęı iin iki sandalye kullanılmaktadır. Burada oyuncular, daha nceki alıřmalarda olduęu gibi A ve B olarak kodlanmaktadır. Bu alıřmada da oyuncular hareket planının temel kalıbına uymak kaydıyla, farklı tempolar ve duraklar kullanabilir. Alıřtırmada bu anlamda bir kısıtlama yoktur.

İlk olarak A kiřisi hareket planında yer alan ilk eylemi gerekleřtirir. Bu sırada B kiřisi onu izlemelidir. Ardından B kiřisi bir cevap nitelięinde ikinci eylemi gerekleřtirir ve A kiřisi onu seyreder. rneęin A kiřisi sandalyeye oturursa, B kiřisi yanıt olarak aydanlıęa uzanmalıdır. Bunun zerine A kiřisinin eylemi ise bardaęa uzanmak olmalıdır. Alıřtırmanın drt temel hareket planına sadık kalarak eylemler bu řekilde srdrlebilir. Bu alıřtırmada eylemler farklı olasılıklar gzetilerek, birok farklı řekilde uygulanabilir. Burada Oida'nın oyuncularından istedięi, bir kurgulama yapmamaları ve gstermeciler olmaktan kaınmalarıdır. Oyuncunun odaklanması gereken řey, eylemlerinde stilize olmaktan kaınmak ve doęal bir řekilde eylemleri uygulamaktır.

6. Alıştırma: İç-Dış Dengesi

Zeami, üst beden çok fazla güç ve enerjiyle çalışıyorsa bacakların yumuşak ve hassas kalmasını önermektedir. Aksine bütün güç bacaklarda ise, gövde sakin ve rahat olmalıdır. Oida, Zeami'nin bu konudaki şu sözlerini aktarmaktadır: "Eğer beden her bölümü eşit güçle çalışıyorsa oyununuz kaba ve sert görünür. Güçlü oyunculuk çiğliğe, yabani bir hamlığa ulaşmak değildir. Beden kullanımında kontrol ve zıtlık unsurlarının olması çok daha ilgi çekici bir oyun kalitesi yaratır" (Oida & Marshall, 2013: 61).

Oida, Zeami'nin bu görüşünden yola çıkarak bedeni koşu atına, zihni ise biniciye benzetmektedir. Bir yarışta at ne kadar hızlı ve hareketli ise binici o denli durağan ve dingindir. Oida'ya göre oyuncu için dinamik bir bedene ya da açık bir zihne sahip olmak asla yeterli değildir. Oyuncu bu iki zıt kutbu dengeli bir şekilde birleştirerek bir uyum yaratmalıdır (Oida & Marshall, 2013: 59-61).

Oida'ya göre oyuncu, ister içsel duygusuna (eğer içten dışa çalışıyorsa) ister fiziksel eylemine (eğer dıştan içe çalışıyorsa) odaklansın, konsantrasyonu her zaman tam olmalı ve bu iki yönelim arasında bir denge oluşturmalıdır (Oida & Marshall, 2013: 79). Oida, oluşturduğu 'İç-Dış Denge' alıştırması ile sözünü ettiği bu dengenin kavranmasını sağlamayı amaçlamaktadır. İki aşamadan oluşan bu alıştırmanın bir diğer amacı, oyunculara bu dengenin farkındalığını kazandırmaktır. Alıştırma uygulanırken dikkat edilmesi gereken nokta ise; oyuncuların kullanacağı dış formun temelinin insani gerçekliğe dayanması ve hareket dizilerinin doğal bir biçimde uygulanması gerektiğidir. Bu alıştırma, şu iki cümle ile uygulanır;

"Param yok. Yemeğim yok. Açım."

"Yarın belki biraz param olur. Yemek alabilirim. İstedikim kadar yiyebilirim" (Oida & Marshall, 2013: 80).

Genel olarak oyuncular bir metinle karşılaştıklarında ilk olarak cümleleri nasıl söyleyeceklerini düşünürler. Örneğin bu cümleler için verili koşullardan yola çıkarak, ilk cümleyi boğuk bir sesle, ikinci cümleyi ise yüksek sesle, kreşendo yaparak

söylemeye odaklanırlar. Fakat Oida, oyuncuların sese odaklanmak yerine, beden ve duygu arasındaki bağı kullanmalarını istemektedir.

Alıştırmanın birinci aşamasında oyuncu, ilk cümleyi okuduktan sonra, cümlelerin durumundan yola çıkarak uygun bir beden pozisyonu bulmalıdır. Örneğin kamburlaşmak ya da çökmek kullanılabilir. Önemli olan cümlelerin beden pozisyonuyla örtüşüp, gerçek hissettirmesidir. Ardından oyuncu bu pozisyonu aklında tutup ikinci cümleye geçer. Şimdi ikinci cümleye uygun bir beden pozisyonu belirlemelidir. Buradaki beden pozisyonu daha dik ve güçlü olabilir. Daha sonra oyuncu bu pozisyonu da aklında tutmalıdır. Bu pozisyonlar önceki alıştırmalarda olduğu gibi A ve B harfleriyle kodlanabilir. Beden pozisyonları belirlendikten sonra, söz ve beden pozisyonlarının birleştirmesine geçilir.

Bu aşamada oyuncu, ilk beden pozisyonunu alıp bu şeklin bedeninde yarattığı duyguya odaklanarak pozisyonun tadını almalıdır. Daha sonra bu pozisyonda birinci cümleyi söylemeli ve ardından B pozisyona geçmelidir. fakat bu geçiş kopuk olarak değil, bir dönüşüm gibi gerçekleşmelidir. Birden A pozisyonundan çıkıp hemen B pozisyonu uygulanmamalıdır. A'dan B'ye geçerken bedenin iç dinamiklerin nasıl değiştiği hissedilmeli ve algılanmalıdır. Daha sonra alıştırmanın ikinci aşamasına geçilir.

İkinci aşamada, oyuncu her cümle için bir beden hareketi seçilmelidir. Fakat bu hareketler, birinci aşamadaki gibi büyük pozisyonlar değil, dışarıdan bakıldığında fark edilemeyecek kadar çok küçük hareketler olmalıdır. Örneğin, A hareketinde göğüs kemiği (sternum) düz, B hareketinde ise sternumun yukarı doğru yöneldiği çok küçük bir hareket kullanılabilir. Daha sonra birinci aşamada olduğu gibi A'dan B'ye, ardından B'den A'ya geçişler uygulanmalıdır.

Birinci aşamada bedenin pozisyonu değiştiğinde iç dinamiklerin farklılaştığı hissedilmiş ve algılanmıştı. Bu aşamada ise beden pozisyonu neredeyse stabil olduğu için içsel dönüşümün farkındalığı algılanmalıdır. Bu aşamada bedende her hangi bir hareket olmamasına rağmen cümleler söylenirken, ilk aşamada olduğu gibi bir dönüşüm söz konusudur. Oida'ya göre, burada oyuncunun iç dünyasını değiştirenin metin

değildir. Bedenin fiziksel eylemleri ve iç dinamizmi kaydetmiş olması bunu sağlamaktadır. Bedenimiz duygu ve düşüncelerimizde olmayan somut bir gerçekliğe sahiptir. (Oida & Marshall, 2013: 81-87).

2.2.3. Temel Yapı

2.2.3.1. İçsel Hazırlık

Oida'nın çalışmaları beden hazırlığı ve görüngüsel yapı alıştırmalarıyla başlamaktadır. Fakat yöntemde yer alan tüm birimler ve çalışmalar yöntemin ana dinamiğini oluşturan 'Temel Yapı' ile bağlantılıdır. Lorna Marshall Oida'nın bedene yoğunlaşmasının nedeninin "oyuncunun, bedeni aracılığıyla bedeninin ötesini anlamasını sağlamak" olduğunu aktarmaktadır (Oida & Marshall, 2013: 47).

Hazırlık aşamasında temel yapı ve görüngüsel yapı unsurlarının birleştirilmesi gerekmektedir. Oyuncu bu aşamada yalnızca birine odaklanmadan, içsel ve fiziksel varlıkların birbirleriyle alışverişte olmasını sağlamalıdır. Bu durum oynarken de sağlanmalıdır. Oyuncu oynarken bir yandan kendini gözlemlemelidir. Böylece gözlem ve oynama arasında bir akış yaratılmalıdır.

Oida, doğru şekilde uygulanan Görüngüsel Yapı çalışmalarının Temel Yapı'yı geliştirdiğini, gelişkin bir Temel Yapı'nın ise Görüngüsel Yapı'ya hakimiyet kazandırdığını belirtmektedir. Temel Yapı, insanın içsel varlığını oluşturan ruhsal, zihinsel, duygusal ve enerji alanlarının tümünü kapsamaktadır. Oida'ya göre oyuncuların esas amacı, bu içsel yapıyı keşfetmek ve geliştirmek olmalıdır (Oida & Marshall, 2013: 91-92).

Oyuncu, duygu durumunu oluşturan hislerini, enerjisini ve düşüncelerini bedenine yansıtmalıdır. İç dünya ve dış dünya arasında kesintisiz bir akış sağlanmalı ve beden bu doğrultuda devinmeli, dönüşmelidir. Oyuncunun iç dünyasından dış dünyasına yansıma, organik bir dönüşüm olmalıdır.

Oida'ya göre çoğumuz bir beden ve bir ruha sahip olduğumuza inanırız fakat günlük hayatta ruhu unutup ihmal ederiz. Vücudumuzu temizlediğimiz gibi ruhumuzun

da temizliğe ihtiyacı vardır. Oida, fiziksel hazırlık aşamasında bedenin temizlenip arındırıldığı gibi, içsel hazırlık aşamasında da ruhun arındırılmasının gerektiğini ifade eder. Oida, oyuncuların her gün ruhsal arınmaya zaman ayırmasını ister. Bu uygulanamıyorsa eğer, özellikle çalışmalar ve oyunlar öncesinde ruhsal arınma sağlanmasının gerektiğini vurgular (Oida & Marshall, 2013: 27-28).

Ruhu temizleme ve arındırmanın birçok yolu vardır; çeşitli geleneklerde yer alan meditasyon türlerinden birini yapmak, dini ritüeller uygulamak, nefese odaklanmak, doğa ile iç içe olmak ve insanlara sarılmak bunlardan bazılarıdır. Bu eylemlerin tümü aslında oyuncular için içsel hazırlık uygulamalarıdır. Oida bu uygulamaların tümünün doğru olduğunu, her oyuncunun kendisine yarayanı yapmasının iyi olduğunu ifade eder (Oida & Marshall, 2013: 53-54).

Japon kültürel öğeleri ve dinlerinin neredeyse tamamı içe odaklanmaktadır. Bu nedenle Oida içsel hazırlık ve temel yapı alıştırmalarını, Geleneksel Japon Tiyatrosu eğitiminden, Japon kültürel öğelerinden ve Zen Budizm'i öğretilerinden faydalanarak oluşturmuştur. Oida, ruhsal arınmayı sağlamak için Zazen meditasyonunun kullanılabileceğini söyler. Fakat Oida, bunu bir koşul olarak değil, öneri olarak sunmaktadır. Oyuncular tüm bu yolları deneyerek, kendileri için en uygun yolu bulmalıdır (Oida & Marshall, 2016: 75-76).

Zazen, Japonya'ya özgü bir meditasyon türüdür ve bu kelime iki piktogramla yazılmaktadır: 'za' ve 'zen'. Kelime anlamı olarak *za* oturmak, *zen* ise meditasyon anlamına gelmektedir. *Za*'nın kanjisinde 'insan' sembolü iki kez tekrarlanarak dünya sembolünün üzerine yerleştirilmiştir. Yani "oturma" fikri, iki kişinin dünyanın üzerinde birlikte oturup konuşması şeklinde sembolize edilmiştir. *Zen*'de iki türlü 'benlik' yer almaktadır: gündelik benlik ve derinde yatan asıl benlik. Böylece meditasyon yaptığınızda bu iki benlik oturup konuşmaya başlarlar (Oida & Marshall, 2016: 75-76).

"Zazen'de fiziksel oturuş çok önemlidir. Bacaklar birbirine geçmiştir ve ayak tabanları kalçanın üzerinden yukarıya bakar. Eller; sol el, sağ elin üzerine gelecek şekilde kucakta dinlenmektedir. Avuç içleri yukarıya dönüktür ve başparmaklar birbirine dokunur. Beden katı bir şekilde olmasa da dimdik durmaktadır. Gözler, birkaç metre ötede zemine bakacak şekilde açık

tutulmaktadır. Soluklar gergin değil yavaş olacak şekilde düzenlenir. Vurgu, soluğun verilmesi üzerinedir ve itiş göğüsten değil karından gelecek şekilde ayarlanır. Böylece ağırlık merkezi karına kayar. Bu da tüm duruş pozisyonunun bir sağlamlık ifadesi içermesini ve kişinin üzerinde oturmakta olduğu zeminin bir parçası haline gelmesini sağlar”. (Watts, 1998: 200)

Zazen’de diğer meditasyon yöntemlerinden farklı olarak, bir mantraya, objeye ya da belirli bir düşünceye odaklanmak gibi unsurlar yoktur. Düşünmemeyi bile düşünmemek gerekir (Watts, 1998: 199-204). Burada amaç, sadece *za* pozisyonunda oturmak, sakin ve dengeli nefes alıp vermek ve zihni düşüncelerden arındırarak aydınlanmaya ulaşmaktır.

Oida, Zen üstadının bedeni gerçek insanın sürekli olarak girip çıktığı bir et kütlesi olarak tanımladığını aktarmaktadır. Oida’ya göre birçok insan, tüm benliklerinin bedenden ibaret olduğunu sanmaktadır. Fakat bu et kütlesinin içinde kan ve doku yığından bağımsız olan bir ‘asıl benlik’ bulunmaktadır (Oida & Marshall, 2013: 77).

Zen meditasyonunda amaç insanın asıl benliğini bulmasıdır. Biz genel olarak fiziksel varlığımızın, mesleğimizin, milliyetimizin, ırkımızın, cinsiyetimizin, adımızın asıl benliğimizi oluşturduğunu düşünürüz. Bütün bunların toplamının bizi biz yaptığını zannederiz. Fakat Zen’e göre bu unsurların tümü gündelik benliğimizi oluşturmaktadır. Bu unsurların gerisinde başka bir ‘asıl benlik’ vardır, bulunması gereken odur.

Oida, Zen ile bulunmaya çalışılan ‘asıl benlik’ kavramını oyunculuk anlayışı çerçevesinde ele alarak oyunculara şu öneride bulunur; “Normal olarak bu ikinci benlikten habersizsiniz, şimdi onu keşfetmek için çalışmalısınız” (Oida & Marshall, 2016: 76).

İçsel hazırlık aşamasında ikinci adım iç enerjiyi uyandırmaktır. Japoncada iç enerji ‘*Ki*’ olarak tanımlanmaktadır. Oida, bu incelikli enerjinin beş duyu ile algılanamayacağını belirtir. *Ki* ancak hissedilebilir, fakat birçok insan bu enerjinin farkında değildir. Oyuncunun yapması gereken *Ki*’yi hissetmek ve onu uyandırmaktır (Oida & Marshall, 2016: 24-25).

Ki'nin kaynağı, bedenin enerji merkezi olan *hara*'dır. Bir oyuncunun *hara* ile içsel bağlantısı yoksa, dışı da işlevini düzgün bir şekilde yerine getiremeyecektir. Oyuncu fiziksel bir eylem gerçekleştirmeden önce *hara* ile bağlantı kurmalı ve iç enerjisiyle ilerlemelidir. Oida, meditasyon yaparken sürekli tekrarlanan oturma eyleminin iç enerjiyi uyandırmaya da yardımcı olduğunu ve farkındalığı arttırdığını ifade eder (Oida & Marshall, 2013: 61-62).

Akupunktur sistemine göre, bedendeki çeşitli organlar ile fiziksel fonksiyonları arasında enerji hatları bulunmaktadır. Bu hatlar *ki*'nin nesnel ifadeleridir. *Ki*, zihnin bir parçası olmamasına rağmen, *ki*'yi uyandırmak için zihin kullanabilir. Böylece bedenin *ki* ile hareket etmesi sağlanmış olur.

Ki'ye ulaşmak ve enerjiyi güçlendirmek için Oida açık beden çalışmasını uygulamaktadır; bu çalışmaya başlarken oyuncu, bacakları omuz hizasında açık bir şekilde durmalı ve yere sağlam basmalıdır. Bu pozisyonda oyuncu başını gökyüzünü görünceye kadar arkaya yatırmalı, ağzını, gözlerini, burnunu, açabildiği kadar açmalıdır. Sonra kollarını yukarı kaldırıp, avuçlarını gökyüzüne bakacak şekilde açmalı ve dilini çıkarabildiği kadar dışarı çıkartmalıdır. Ardından oyuncu, her şeyin gökyüzüne doğru açık olduğu bu pozisyonda “Aaaaah” demeli ve bunu devam edebildiği kadar sürdürmelidir. Daha sonra yavaşça ellerini aşağı indirip, başını eski pozisyonuna getirmeli, gözlerini ve ağzını kapatmalıdır. Bu pozisyonda bir süre sessizce nefes alıp verdikten sonra çalışma sonlandırılır (Oida & Marshall, 2016: 65-66).

Bu çalışmada amaç, enerjiyi almak değil, enerjinin kaynağını bulmak ve sizinle olan ilişkisini keşfetmektir. Çalışma uygulanırken oyuncular çalışma alanının tavanını yok sayıp gökyüzünü görmeye çalışmalıdır. Bu çalışmada dikkat edilecek nokta, tam bir konsantrasyonla odaklanmak ve zihnin başka düşüncelerle meşgul olmamasını sağlamaktır.

2.2.3.2. Temel Yapı Alıştırmaları

Oida yönteminde yer alan tüm birimler organik bir bağ ile birbirine bağlıdır. Bu nedenle temel yapı içinde yer alan alıştırmaların, ‘görüngüsel yapı’dan bağımsız

olarak düşünölemeyeceđi ve geliřtirilemeyeceđi bilinmelidir. Oyuncuların yapması gereken bu iki yapının, iç hareket ve dış hareket ifadelerini tüm yönleriyle keřfetmek ve bu iki yapı arasında zıtlığa dayanan bir denge yaratmaktır.

Oida, zıtlığa dayalı dengeyi řu řekilde ifade eder; “Bu çeliřkili bir durumdur; oyun bir açıdan sakinken diđer açıdan dinamiktir. Oyuncuların bu ikiliđi tecrübe etmeleri gerekir” (Oida & Marshall, 2013: 58). Oida’ya göre bu dengeyi sađlamak çok zordur. Bu nedenle oyuncular, oyunculuk eđitimleri boyunca bu ana unsurları derinleřtirmek ve geliřtirmek zorundadır. Söz konusu zıtlık, oyuncunun iç ve dış dinamikler arasında oluřturması gereken bir zıtlıktır. Örneđin, oyuncu rolünü oynarken fiziksel hareketleri yoğun ve güçlüyse içi sakin olmalıdır. Oyuncu yoğun dış aksiyonunu iç sükûnetle dengelemelidir.

Burada iç sükûnet ile kastedilen oyuncunun fiziksel hareketinin yoğun olduđu anlarda, içinde oluřan yoğun duygunun etkisi altında kalmamasıdır. Bir duyguya sabitlenmek, performansta sınırlayıcı ve katılařtırıcı bir etki yaratmaktadır. Örneđin öfkenin yoğun olduđu bir anda oyuncu yalnızca öfke duygusu ile oynarsa performansı monoton olacaktır. Lorna Marshall asıl sorunun; “öfkeli olmak deđil, öfkeye tutsak olmamak” olduđunu aktarır (Oida & Marshall, 2013: 59).

Temel yapı alıřtırmalarının ortak amacı; zihin ve hayal gücü ile iç enerjiyi geliřtirmek, iç ve dış hareket arasında oluřturulması gereken zıt dengenin keřfedilmesini sađlamaktır.

1. Alıřtırma: Hayal Gücü

Oida’ya göre *ki*, üç unsurla bađlantılıdır; omurga, nefes ve hayal gücü (Oida & Marshall, 2016: 23-25). Omurga, bedende iç enerji için bir kanal oluřturmakta, nefes iç enerjinin hara’dan bedene yayılmasını sađlamaktadır. Bu alıřtırmada odaklanılan hayal gücü ise oyuncunun, iç enerjiyi hissetmesine ve onu yönlendirmesine olanak sađlamaktadır.

Hayal gücü alıştırması iki aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşamada iç enerjinin yukarı doğru yönelimi, ikinci aşamada ise aşağı doğru yönelimi söz konusudur. Bu alıştırmanın amacı; hayal gücü ile yönlendirilen iç enerjinin, beden üzerindeki somut etkisinin farkındalığını oluşturmaktır. Alıştırmada dikkat edilmesi gereken nokta ise, oyuncuların konuşmadan, tam bir konsantrasyonla çalışmaya odaklanması gerektiğidir.

Hayal gücü alıştırması bireysel bir çalışma gibi görünse de esasen üç oyuncu ile uygulanan bir alıştırmadır. Alıştırmanın merkezinde hayal gücünü kullanacak oyuncu yer almakta, diğer iki oyuncu iç enerji yönlendirildiği anlarda çalışmaya dâhil olmaktadır. Fakat bu iki oyuncu, bu anlar dışında alıştırmadan bağımsız olduğunu düşünmemeli ve konsantrasyonunu bozmamalıdır.

Alıştırmanın birinci aşamasında hayal gücünü kullanacak oyuncu, bacakları omuz genişliğinde açık bir şekilde durup, kollarını 90 derecelik açıyla kırmalıdır. Avuç içleri bedene bakmalı ve kollar üst bedene yakın tutulmalıdır. Bu pozisyonda kolların alt kısmı yere paralel bir şekilde ileri çıkacaktır. Oyuncunun iki partneri ise sağında ve solunda yer almalıdır. Bu aşamada oyuncu, ‘açık beden’ çalışmasında olduğu gibi başını gökyüzünü görebileceği kadar geriye doğru yatırıp, iç enerjisi ile bedeninin gökyüzüne doğru yükseldiğini hayal etmelidir. Bu sırada oyuncunun partnerleri dirsek ve bileklerini alttan kavrayarak onu doğruca yerden yukarı kaldırmalıdır. Birinci aşama oyuncunun tekrar yere indirilmesiyle sonlandırılır.

Alıştırmanın ikinci aşamasında oyuncu ve partnerlerinin pozisyonları aynıdır. Fakat bu defa oyuncu, yeri tamamen görecektir şekilde başını aşağı indirip, iç enerjisi ile bedeninin yerin dibine girdiğini hayal etmelidir. Bu esnada oyuncunun partnerleri yine onu dirsek ve bileklerinden kavrayarak yukarı kaldırmayı denemelidir. Bu aşamada oyuncuyu kaldırmak ilk aşamadaki kadar kolay değildir. Oyuncunun beden ağırlığı bu defa farklı hissedilmektedir.

Oida birçok oyuncuyla uyguladığı bu alıştırmada izlenimlerini şu şekilde aktarmaktadır: “Genellikle kaldıranlar iki eylem arasında çok net bir fark hissederler, ilk versiyonda epey yükseğe kaldırmayı başarırken (yükseklik kaldırılan kişinin ağırlığına

ve kaldıranların güçlü olup olmadığına da bağlı), ikinci durumda yukarı doğru en ufak bir ilerleme dahi gösteremeyebilirler” (Oida & Marshall, 2016: 26).

Oyuncunun beden ağırlığı gerçekte değişmemesine rağmen, hayal gücü aracılığıyla iç enerji, beden ağırlığının değiştiği etkisini yaratmaktadır. Oida bu durumu, değişen enerjimizin, diğer insanlarla kurduğumuz fiziksel enerjiyi etkileme hali olarak adlandırmaktadır (Oida & Marshall, 2016: 26-27).

2. Alıştırma: Jo, Ha, Kyu

Jo, Ha, Kyu, Nō ustadı Zeami tarafından yaratılmış bir kavramdır. Kelime anlamı olarak bakıldığında Japoncada *Jo* başlangıç ya da açılış, *Ha* kırılma ya da gelişme, *Kyu* ise hızlı ya da doruk anlamına gelmektedir. Zeami, *Jo, Ha, Kyu*’yu şu şekilde açıklamaktadır; "Yeryüzündeki her fenomen kendini ilerleyerek geliştirir. Bir kuşun çığlığı ya da bir böceğin sesi bile bu ilerlemeyi takip eder. Buna *Jo, Ha, Kyu* denir" (Oida & Marshall, 2013: 48).

Jo, Ha, Kyu’nun yapısını, beden organik ritmi oluşturmaktadır. Bu yapı ile yavaş ve yumuşak bir başlangıç yapılır, ardından kademe kademe hızlanarak ilerlenir ve doruğa ulaşılır. Doruğa ulaşıncaya genellikle bir duraklama gerçekleşir ve sonrasında hız döngüsü tekrar başlar. Yani yeni bir *Jo, Ha, Kyu*’ya başlar. Lorna Marshall, organik bir ritim olan *Jo, Ha, Kyu*’ya dair şu açıklamayı yapar; “Bu organik ritim, bedenimiz seksüel orgazmı yapılandırırken kolaylıkla gözlemlenebilir. Kendi haline bırakıldığında aşağı yukarı her ritmik fiziksel eylem bu yapıyı takip eder” (Oida & Marshall, 2013: 48-49).

Marshall, *Jo, Ha, Kyu* ritminin, Batılı ‘giriş, gelişme, sonuç’ anlayışından oldukça farklı olduğunu ifade eder. Batılı anlayışta yer alan ‘giriş, gelişme, sonuç’ düzgün bir hızlanmadan çok bir bölümlenme, kademelere ayırmadır ve genel olarak oyunun bütünü dramatik yapısını ifade etmektedir. *Jo, Ha, Kyu* ise oyunun her anını desteklediği gibi dramatik yapısını da desteklemektedir (Oida & Marshall, 2013: 49).

Her oyunun, her sahnenin, her repliğin ve her eylemin bir *Jo, Ha, Kyu*'su bulunmaktadır. Fiziksel eylemin olmadığı durumlarda ise *Jo, Ha, Kyu* içsel seviyede ilerlemeyi sürdürmektedir. *Jo, Ha, Kyu*'da hızlanmanın derecesi değişebilmekte fakat ileri yol alma hissi her an mevcudiyetini korumaktadır.

Jo, Ha, Kyu ritmi aynı zamanda izleyicinin bedeninde de bulunmaktadır. Oyuncu bu ritmi kullandığı zaman, seyircide bir doğruluk hissi uyanır ve oyuncu ile seyircinin bedeni birleşir. Böylece seyirciler, oyuncuyla aynı yolculuğa çıkmış gibi hissederler. Oida, eğer oyuncu ya da yönetmen bu ritmin farkında değilse seyirci ve oyuncunun iç ritimlerinin çelişeceği bir oyunun ortaya çıkacağını ifade eder (Oida & Marshall, 2013: 49-53).

Marshall, birçok Batılı oyuncunun farkında olmadan *Jo, Ha, Kyu*'yu kullandığını belirtir. Bu oyuncular oyunun çıkmaza girdiğini hissettikleri anda kaldırmak ve devam etmek ihtiyacı duyarlar. Bu devam etme ihtiyacı, onları organik ritmi sürdürmeye, ilerletmeye yöneltir. Bu organik ritim Japon Tiyatrosu'nda *Jo, Ha, Kyu*, olarak tanımlanmış ve oyunun her anına bilinçli bir şekilde uygulanmıştır.

Jo, Ha, Kyu, sadece Japon Tiyatrosu'nda kullanılan ezoterik bir durum değildir, aksine her oyuncunun farkında olması ve kullanması gereken bir yapıdır. Oida oyuncuların *Jo, Ha, Kyu*'yu kullanmaları durumunda, oyunculuklarının hem organik hem de gerçekçi görüneceğini ifade etmektedir (Oida & Marshall, 2013: 50-53).

Oida, oyuncuların her an farkında olması ve takip etmesi gereken bu yapı için iki aşamadan oluşan *Jo, Ha, Kyu* alıştırmalarını uygulamaktadır. Alıştırmanın birinci aşaması grupta yer alan tüm oyuncularla, ikinci aşaması ise bireysel olarak uygulanmaktadır. *Jo, Ha, Kyu* alıştırmalarının amacı; oyuncuya, bu organik ritim ve bedeni arasındaki uyumunun farkındalığını kazandırmak ve oyuncunun hem partnerleri hem de seyircilerle doğal bir bağ kurmasını sağlamaktır.

Alıştırmanın birinci aşamasında, grupta yer alan tüm oyuncular büyük bir daire biçiminde oturup gözlerini kapatmalıdır. Dikkatin dağılmaması için tam bir konsantrasyon ve sükunet gereklidir. Bu pozisyonda oyuncuların istenen ortak bir

uyum yakalayınca kadar el çırpma hareketleridir. Oida alıştırma öncesinde oyunculara belirli bir ritim vermez ve gruba liderlik yapmaz. Oyuncular bu uyumu hissettikleri organik ritimle yakalamak zorundadır. Ortak uyum yakalandıktan sonra el çırpma eylemi kendi seyrinde ilerlemeli ve sürdürülmelidir.

Oida, birçok farklı grupla uyguladığı bu alıştırma dair şu açıklamayı yapar; “Her seferinde grup birlikteliği yakaladığında, el çırpma farkında olmadan zirveye ulaşınca kadar hızlanır. Sonra yavaşlamaya başlar (yine de hiçbir zaman başlangıçtaki gibi yavaş olmaz), sonra bir kere daha yine ikinci bir zirveye ulaşınca kadar hızlanır. Bu şekilde devam eder” (Oida & Marshall, 2013: 48). Grup *Jo, Ha, Kyu* ritmini algılayıp ortak uyumu yakaladıktan sonra alıştırmanın ikinci aşamasına geçilir.

Alıştırmanın ikinci aşaması bireysel olarak uygulanmaktadır. Bu aşamada amaç; *Jo, Ha, Kyu* ritminin bedene yansıdığı anlarda, eylem zamanlamasının keşfedilmesi ve hareketlerin bu doğal zamanlama ile geliştirilmesini sağlamaktır.

Bu çalışmada oyuncu ilk olarak, bedeninin hangi bölümü ile harekete başlayacağına karar vermelidir. Oida burada bir yönlendirme yapmaz, seçim oyuncuya aittir. Oyuncu, bedeninin her hangi bir bölümünü; el, parmak, diz, kalça, ayak, baş kullanılabilir. Beden bölgesi belirlendikten sonra oyuncu, bu bölgesini çok yavaş ve küçük eylemlerle hareket ettirmeye başlamalıdır. Örneğin oyuncu elle başlamayı seçerse, el hareketi olağan ritmini buluncaya kadar tekrar edilmelidir. Oyuncu, hareketi tekrar ederken, bedenini dinlemeli ve bu hareketi nasıl devam ettirmek istediğini bulmalıdır. Oyuncu tamamen bedeninin yönelimine bağlı kalarak, hareketin özgün dinamizmini devam ettirmeli ve bedenine yansıtmalıdır. Bedene yansıyan hareket gittikçe gelişmeli, büyümeli ve sonunda genişlemeye dönmelidir. Daha sonra *Jo, Ha, Kyu* döngüsünün etkisiyle hareket sonlandırılır. Çalışmada bir sonraki adım, büyük bir hareketle eyleme başlayıp, eylemi olağan seyrinde gittikçe küçülterek sonlandırmaktır.

Bu aşamada dikkat edilmesi gereken en önemli nokta, eylemleri gerçekleştirirken oyuncuların bedenlerini yönlendirmemesi, bedeninin kendi zamanlama hissi ile ilerlemesini sağlamaktır. Oida oyuncuların bu alıştırma, bedeninin yanıtına göre eylemi sürdürmeye odaklanması gerektiğini belirtir: “Bedeninizin cevabını

bulmanız gerekir. Bu şekilde yapılmadığı takdirde eylemleriniz çok yapay ve yapmacık görünür” (Oida & Marshall, 2013: 52).

3. Alıştırma: Ri-Ken-No-Ken

Ri-Ken-No-Ken, tıpkı *Jo*, *Ha*, *Kyu* gibi Zeami tarafından yaratılmış bir kavramdır ve uzağı görme anlamına gelmektedir. Bu kavram Japon Tiyatrosu’nda, oyuncunun oynarken ne yaptığını dış bir gözle gözlemlemesi olarak tanımlanmaktadır. Fakat *Ri-Ken-No-Ken* çok yönlü bir kavramdır, aynı zamanda oyuncunun sahneyi, partnerini ve seyirciyi gözlemlemesini de kapsamaktadır.

Oida oyuncunun, kendine içerden baktığı gibi dışarıdan da bakması gerektiğini ancak bunu sağladığı zaman oynayabileceğini ifade eder. Bu durum mantığın idrakinin çok üstündedir ve sözle ifade edilemez. Ancak tecrübeyle anlaşılabilir. *Ri-Ken-No-Ken*’i keşfetmek oldukça güçtür. Oida’ya göre, oyuncu oynarken bütünüyle iç ve dış hareketine odaklanırsa, *Ri-Ken-No-Ken*’i keşfedemez aksine tamamen ona odaklanırsa da oynayamaz. Oyuncunun yapması gereken, bu iki bakış arasında dengeli bir bağ kurmaktır (Oida & Marshall, 2016: 61-62).

Oida, oyuncuların yalnızca sahnede değil, günlük hayatlarında da *Ri-Ken-No-Ken*’in farkında olması ve gözlem yapması gerektiğini ifade eder. Oyuncunun sahne dışında hem kendine hem de ilişki kurduğu insanlara bakması, onun farkındalığını artıracak ve oyunculuk gelişimine katkı sağlayacaktır.

Japoncada bakmak eylemi için iki farklı kelime kullanılmaktadır: *kan* ve *ken*. Kelime manası olarak bakıldığında, *ken* dışa bakmak, *kan* ise içe bakmak anlamına gelmektedir (Oida & Marshall, 2016: 64-65). *Kan* ve *ken* ifadeleri *Ri-Ken-No-Ken*’in ana unsurlarını oluşturmaktadır. Oyuncu, bir insanı gözlemlerken yalnızca dışına bakmakla yetinmemeli aynı zamanda o insanın içini görmeye çalışmalıdır.

Oida, *Ri-Ken-No-Ken* alıştırması ile oyunculara, bu iki bakış arasındaki bağı keşfettirmeyi amaçlamaktadır. Bu alıştırma iki oyuncu ile uygulanmaktadır. Bu çalışmada oyuncular önceki alışırmalarda olduğu gibi A ve B harfleriyle kodlanabilir.

İlk olarak iki oyuncu çalışma alanında, aralarında birkaç adım mesafe olacak şekilde konumlanmalıdır. Ardından A kişisi, B kişisine doğru yürüyüp karşısında durmalıdır. Bu noktada A kişisi bir süre durup B kişisine bakmalı ve içini görmeye çalışmalıdır. Daha sonra A kişisi, B kişisini selamlamak için kişisel bir hareket yapmalıdır. Selamlama olarak her hangi bir hareket kullanılabilir. Örneğin A kişisi eğilerek selamlama yapabilir ya da ellerini B kişinin kalbine götürebilir. Bu hareketin anlamsal bir karşılığının olmasına gerek yoktur. A kişisi isterse el sıkışma hareketini de kullanabilir ancak bu esnada B kişinin vücudunun bir parçasına değil, onun içine temas ettiğini hayal etmelidir.

Bu alıştırma, iki oyuncunun karşılıklı nefes alış verişleriyle sonlandırılır. Burada nefes kullanılmasının amacı, kurulan ilişkinin yüzeyden derine inmesini kolaylaştırmak ve oyuncuların birbirinin içini hissetmesini sağlamaktır.

2.2.4. Nefes ve Ses Alıştırmaları

Oida yönteminde yer alan çalışmaların neredeyse tamamı nefes ve sesle ilişkilidir. Nefes, iç enerjiyi enerji merkezi *hara*'dan bedene yaydığı için birçok alıştırmanın ana unsurudur. Oyuncular *hara*'dan güler ve *hara*'dan bağırırlar. Oyuncu için doğru nefes kaynağı diyaframdır ve diyafram göbek arkasında yer aldığı için haraya odaklanarak çalışmak çok önemlidir. Oida, çığlık atmak ya da bağırarak gibi güçlü nefes ve yüksek ses kullanımı gerektiren bir doruk anında, oyuncuların anüsünü sıkması ve *hara*'ya odaklanması gerektiğini ifade eder (Oida & Marshall, 2013: 18-19). Burada unutulması gereken, *hara*'nın güçlü fakat aynı zamanda yumuşak ve rahat olması gerektiğidir.

Oida'ya göre, nefes almanın hem beden hem de duygular üzerinde kuvvetli bir etkisi vardır. Nefes alıp verme biçimi ve hızı bedenin kimyasını etkiler ve kendinizi farklı hissedersiniz, değişirsiniz (Oida & Marshall, 2016: 18-19). Nefes etkisi ile yaşanan bu değişim, seyircinin bedeninde gerçekleşmektedir. Bu anlarda seyircinin izlenimi de başkalaşır. Bu durum yalnızca seyircinin, oyuncunun bedeninde tanık olduğu fiziksel bir değişim anı değildir. Performans sırasında seyirci, oyuncu ile birlikte nefes alıp verir. Bu nedenle oyuncularla birlikte fiziksel değişime uğrarlar.

Örneğin oyunun çatışma içeren bir sahnesinde, oyuncunun nefesini tutması bir gerilim yaratacaktır ancak bu gerilim yalnızca oyuncuyu değil, seyirciyi de aynı şekilde etkilemektedir. Oyuncu böyle bir sahnede nefesini kullanarak yarattığı gerilimi sürdürmek için nefesini doğru şekilde kullanmalıdır. Oida, *Gidayu* eğitimi aldığı Jyuzo Tsuruzawa ile gerilimin yoğun olduğu bir sahneyi çalışırken, onun nefes kullanımı üzerine söylediği şu sözlerini aktarır: "Burada gergin bir an var. Eğer bu noktada normal bir şekilde nefes alırsan sahnenin tüm dramatik değerini kaybedersin. O noktada durduğunda nefes alma, konuşmaya başlamadan hemen önce çabucak bir nefes al" (Oida & Marshall, 2016: 96).

Günlük hayatta nefes almak bilinçdışı bir eylemdir ve istemsiz olarak gerçekleşmektedir. Fakat nefes almak, aynı zamanda kontrol edebilen ve bilinçli bir şekilde gerçekleştirebilen bir eylemdir. Oida, oyuncuların bilinçli bir şekilde nefes alma çalışması yaparak duyguları kontrol edebileceğini ifade eder. Örnek olarak, derin nefes almayı düşünmenin bile insana iyi hissettirdiğini ve bedeni rahatlattığını aktarır (Oida & Marshall, 2013: 106-113).

Oida, nefes ve duygu arasındaki etkileşimi kavramak için oyunculara, yürüme ve nefes olasılıkları çalışmasını önermektedir; "yürümeye başlamadan nefes alın yürürken nefes verin. Ya da başlamadan nefes verin, yürürken nefes alın. Durduğunuzda nefesi tutun, tekrar hareket ettiğinizde bırakın. Farklı olasılıkları deneyin. Her şeklin farklı bir duygusal durum yarattığını keşfedeceksiniz" (Oida & Marshall, 2013: 107).

Oyuncu, nefes alıp verme zamanlamasını ve nefes duraklarını doğru ayarlayabilmelidir. Bu sadece uzun cümleleri nefesi tüketmeden söyleyebilmeye yardımcı olmaz, aynı zamanda nefesin içsel etkisinin farkındalığını kazandırır. Oida'ya göre oyuncunun yapması gereken, bu farkındalığı kazanmak ve nefes zamanlamasını doğru ayarlayabilmeyi öğrenmektir.

1. Alıştırma

Oida nefes ve hayal gücü arasında önemli bir ilişki olduğunu belirtir ve geleneksel uygulamaların çoğunda nefesi geliştirmek için hayal gücünün kullanıldığını

ifade eder (Oida & Marshall, 2013). Yönteminin birçok biriminde geleneksel uygulamaları kullanan Oida, nefes alıştırma çalışmalarında da bu unsurlardan faydalanmaktadır.

Alıştırma öncesinde oyuncudan, burun kanallarına odaklanarak nefesinin bedeninde yarattığı etkiyi gözlemlemesi istenir. Oyuncu ilk olarak sağ burun deliğini kapatıp, sol burun deliğinden nefes almalı ve ardından sağdan vermelidir. Daha sonra sol burun deliğini kapatıp sağ taraftan nefes almalı ve sol burun deliğinden dışarı vermelidir. Bu çalışma birkaç dakika uygulandıktan sonra alıştırma geçilebilir.

Bu alıştırmanın amacı; bedenin enerji merkezi olan *hara*'ya odaklanarak, nefesin hayal gücü aracılığıyla bedendeki yolculuğunun keşfedilmesini sağlamaktır.

Bu alıştırmada ilk olarak oyuncudan istenen, ayakları omuz hizasında açık ve sırtı düz bir pozisyonda durmasıdır. Sırtın düz olması tüm nefes çalışmalarında sağlanmalıdır. Oyuncu bu pozisyonda tam bir konsantrasyonla, yavaşça burnundan nefes alıp ağızından vermelidir. Bu esnada oyuncu nefesin göbeğinden, *hara*'dan vücuduna girdiğini ve gözeneklerinden çıktığını hayal etmelidir. Oyuncu birkaç dakika bu uygulamayı sürdürmelidir. Daha sonra oyuncu, havanın bedenine ayaklarından girdiğini ve *hara*'nın merkezi olan *tan-den*'den çıktığını hayal etmelidir. Alıştırma nefesin yolculuğu hissedilinceye kadar sürdürülmelidir.

2. Alıştırma

Oida, bir önceki alıştırmanın devamı niteliğinde olan bu alıştırmada, *Tai Chi* egzersizlerinden faydanlanmaktadır. *Tai Chi*, Çin kökenli olan ama aynı zamanda tüm Uzak Doğu ülkeleri tarafından benimsenmiş bir savunma sanatı ve meditasyon biçimidir. *Tai Chi*, yaşam enerjisinin nefes yolu ile dengeli bir şekilde bedene yayılmasını amaçlayan egzersizlerle uygulanmaktadır. Ana düşüncesi yumuşaklığın sertliği yeneceği görüşü üzerine kuruludur (Yıldırım, 2014: 36-38).

Bu alıştırmanın amacı nefesle bedeni uyarmak ve nefesin iç enerji üzerindeki yönlendirici etkisinin farkındalığını kazandırmaktır.

Alıştırma başlarken oyuncu, ayakları omuz hizasında açık ve sırtı düz bir şekilde ayakta durup, dizlerini hafifçe kırmalıdır. Beden pozisyonu oluşturulduktan sonra, sakince nefes alıp vermeye başlamalıdır. Oyuncu nefes aldığı anda havanın topraktan bacaklarına geçtiğini ve oradan bedenine doğru yükseldiğini hayal etmelidir. Nefes verdiği anda ise havanın tekrar bacaklarından geçerek toprağa döndüğünü hayal etmelidir. Her nefes alındığında bu döngü tekrarlanmalıdır. Daha sonra bu döngü, havanın bedeni dolaştıktan sonra *tan-den*'de son bulduğu hayal edilerek sürdürülür.

3. Alıştırma

Bu alıştırma iki aşamadan oluşmaktadır; birinci aşamada nefes ve konuşma, ikinci aşamada ise nefes ve eylem incelenmektedir. Alıştırmanın amacı; farklı nefes hızları ile konuşma ve eyleme geçmenin duygular üzerindeki etkisinin farkındalığını kazandırmaktır.

Bu aşamada oyuncudan kısa bir cümle seçmesi istenir. Oyuncu istediği herhangi bir cümleyi kullanabilir. Önemli olan cümlelerin ne olduğu değil, farklı nefes hızlarıyla söylenmesidir. Uygulama sırasında tam bir konsantrasyon gerekmektedir. Oyuncu rahat ve dengeli bir şekilde durup, nefes almalı ve nefesini verirken cümleyi çok yavaş bir hızda söylemelidir. Daha sonra yavaşça nefes verip hızla nefes almalı ve duraksamadan konuşmalıdır.

Oyuncu bu çalışmada, aynı cümleyi farklı nefes hızları ile söylerken duygularının değişimine odaklanmalıdır. Oida, bu alıştırma için; “Konuşmanız ve nefesiniz arasındaki ilişkiyi değiştirdikçe gayet doğal bir şekilde farklı farklı duyguların ortaya çıktığını göreceksiniz” (Oida & Marshall, 2013: 107) açıklamasında bulunur.

Alıştırmanın ikinci aşamasında oyuncudan, tek hamleden oluşan bir eylem seçmesi istenir. Örnek olarak, birini bıçaklama eylemi kullanılabilir. Bu aşamada önemli olan eylem için uygun nefes düzenini keşfetmektir. Oida'ya göre bu eylem için uygun olan nefes düzeni, “nefes al ve nefesi sapla” dır (Oida & Marshall, 2013: 107). Fakat diğer olasılıklar da denenmelidir. Oyuncu ilk olarak rahat ve dengeli bir şekilde

durup, nefes almalı ve nefesle birlikte hızla saplama eylemini gerçekleştirmelidir. Daha sonra nefes alıp, yavaş bir şekilde nefes verirken saplama eylemini gerçekleştirebilir.

Oyuncu bu aşamada her iki uygulamanın, bedeninde hangi duyguları harekete geçirdiğine odaklanmalıdır. Oida, oyuncuların eylemlerini nefesle ilişkilendirmeleri halinde seyircide gerçeklik hissinin yaratılacağını belirtmektedir (Oida & Marshall, 2013: 07-108).

4. Alıştırma

Eller barındırdıkları enerjiden ötürü, Oida'nın çalışmalarında odaklandığı en önemli organlardandır. Oida, nefesin enerji aracılığıyla bedende yarattığı etkiyi keşfetmek için elleri kullanmaktadır. Bu nedenle Oida bu alıştırmada, nefes ve eller arasındaki enerji ilişkisine odaklanmaktadır. Bu alıştırmada oyuncu oturabilir ya da ayakta durabilir. Fakat her şekilde sırtı dik olmalıdır (Oida & Marshall, 2013: 110-113).

Oyuncu öncelikle, avuç içleri birbirine bakacak şekilde ellerini öne doğru uzatıp, aralarında yaklaşık iki santimetre boşluk bırakmalıdır. Eller bu pozisyonundayken başparmaklar yukarı bakmalıdır. Oyuncunun odağı ve gözleri avuçlarının ortasında olmalıdır. Daha sonra oyuncu, nefes aldığı anda havanın parmak uçlarından girip kollarından geçerek bedenine yayıldığını, nefes verdiğinde ise havanın aynı yoldan tersine dönerek dışarı çıktığını hayal etmelidir. Oyuncu tam bir konsantrasyonla, aynı hızda nefes alıp vermeyi sürdürmelidir. Bir süre sonra eller, istemsiz olarak yavaş yavaş birbirine doğru çekilecektir. Bu olduğu an oyuncu gözlerini kapatmalı ve bu şekilde nefes alıp vermeyi sürdürmelidir. Alıştırmanın son adımında oyuncu, derin bir nefes alıp, kollarını rahat bir şekilde iki yana düşürmeli ve ardından gözlerini açıp aldığı nefesi vererek çalışmayı sonlandırmalıdır.

5. Alıştırma

Oida'ya göre dört farklı yöne göre oluşan, dört temel ses bulunmaktadır. Bu sesler gökyüzünden yere doğru; “a”, “o”, “e”, “i” sesleridir. Başın yönlerinin genel düzenine göre, “a” sesinin yukarı yöne, “i” sesinin ise aşağı yöne bağlı olarak oluştuğu

görülmektedir. “o” ve “e” sesleri de bu iki yönün arasında oluşmaktadır. “o” sesinin yönü “a” sesinin kık beş derece aşağısı, “e” sesinin yönü ise ufuk çizgisinin on derece aşağısıdır. Oyuncular ses çalışmasına, bu yönlerin bilincinde olarak başlamalı ve seslerini doğru yönlere göre geliştirmeye çalışmalıdır. Oida bu temel sesler ve yönlerinin, beden üzerindeki etkisinin kavranması için “a” ve “i” sesleri alıştırmalarını uygulamaktadır (Oida & Marshall, 2013: 115-117).

Bu alıştırma ‘hayal gücü’ alıştırmalarına benzer bir yapıdadır. Oida, sesin beden üzerindeki etkisini, ses, nefes ve hayal gücü birlikteliği ile ortaya koymaktadır. Bu alıştırma iki aşamadan oluşmaktadır; birinci aşamada “aaaaa” sesi ile yukarı doğru yönelim, ikinci aşamada ise “iiii” sesi ile aşağı doğru yönelim söz konusudur. Alıştırmanın amacı; ses ve hayal gücünün, beden üzerinde yarattığı etkinin farkındalığını oluşturmaktır.

Oida, alıştırmaya dair şu uyarıyı yapmaktadır; “aaaaa”larınızı kas gücünüzle ileri itmeye çalışmayın, işi hayal gücünüz yapsın. Fiziksel güç sınırlayıcıdır; o yüzden size hiçbir sınır koymayan iradenizi ve hayal gücünüzü kullanmanız daha iyi olur” (Oida & Marshall, 2013: 114-115).

Bu alıştırma iki oyuncu ile uygulanmaktadır. Oyuncular A ve B harfleriyle kodlanacaktır. A kişisi ilk olarak, bacakları omuz genişliğinde açık ve rahat bir şekilde durmalıdır. Oyuncu her iki aşamada da temel duruş pozisyonundayken ilk olarak “mmmm” sesi ile başlamalıdır. Alıştırmaya başlamadan önce B kişisi, A kişisini kavrayarak yukarı kaldırmalı ve ağırlığını hissetmelidir. Ardından birinci aşamaya geçilir. Bu aşamada A kişisi, başını gökyüzünü görebileceği kadar geriye doğru yatırıp “aaaaa” sesini çıkartmalı ve bedeninin gökyüzüne doğru yükseldiğini hayal etmelidir. Bu sırada B kişisi, onu doğruca yerden yukarı kaldırmalı ve ağırlığını hissetmelidir. Birinci aşama A kişisinin tekrar yere indirilmesiyle sonlandırılır.

Alıştırmanın ikinci aşamasında A kişisi, yeri tamamen görecektir şekilde başını aşağı indirip “iiii” sesini çıkartmalı ve bedeninin yerin dibine girdiğini hayal etmelidir. Bu esnada B kişisi yine onu kavrayarak yukarı kaldırmayı denemeli ve ağırlığını hissetmelidir. A kişisi “iiii” sesini çıkardığında daha ağır hissedilecek ve hatta B kişisi

onu kaldırmakta zorlanacaktır. Tam tersine A kişisi “aaaaa” sesini kullandığı ilk aşamada daha hafif hissedilecektir.

Oida bu alıştırmada hissedilen ağırlık değişimi için şu ifadeli kullanmaktadır; “Bu olağandışı olayda bir mantık aranmamalı, ancak üretilen sesle bir şeylerin değiştiği ve bu değişimin boşlukta belirli bir yöne bağlı olduğu da ortada” (Oida & Marshall, 2013: 116). Oyuncunun yapması gereken bu etkinin farkında olmak ve pratikte bu durumu nasıl kullanacağını keşfetmektir.

6. Alıştırma

Beyin, beden ve duyguların birbirinden ayrılmaz bir şekilde bağlı olduğu bilinmektedir. Üzgün olduğumuzda, omuzlarımız çöker, başımız öne düşer, düşüncelerimiz karamsarlaşır ve olumsuz hislere kapılırız. Mutlu olduğumuz anlarda ise bedenimiz açılır, gövdemiz dikleşir, yapıcı düşünür ve umut ettiğimiz her şeyin bir şekilde gerçekleşeceğini hissederiz. Beden duruşu, düşünceler ve duygular her zaman birlikte değişmektedir. Oida beden, düşünce ve duygu arasındaki bu organik bağın farkındalığını kazandırmak amacıyla kahkaha alıştırması uygulamaktadır. Bu alıştırma grupta yer alan tüm oyuncularla birlikte uygulanmalıdır.

Kahkaha, “h” ünsüzü, ünlü harflerle birleştirilerek oluşturulmaktadır. Temel kahkaha “Ha, ha, ha, ha, ha” sesleri ile oluşturulur. Bu alıştırmada oyuncu, sırtı dik bir şekilde ayakta durmalı ve güçlü nefes alarak bu seslerini çıkarmalıdır. Oyuncu, nefesi tükendiğinde yeniden nefes almalı ve gitgide sesini yükselterek çalışmayı sürdürmelidir. Bu alıştırılmada dikkat edilmesi gereken nokta, eğlenmeyi düşünmeden çalışmaya odaklanmak ve eylemi sürdürmektir. Kahkaha yükselerek sürdürüldüğünde, grupta yer alan tüm oyuncular bir süre sonra gerçek kahkahalar atacak ve kahkahaları doğallaşacaktır.

Kahkaha içten gelen, olağan bir durumdur. Bu nedenle bilinçli bir şekilde, isteyerek yapılması çok zordur. Oida, bu durumu şu şekilde açıklamaktadır; “İçten gelen duygusal durumunuzu sadece irade gücüyle değiştirmeniz genellikle çok zordur. Mutlu olmak ya da üzgün hissetmek isteyebilirsiniz ama ‘benlik’ genelde sizi dinlemez.

Ancak, eğer bedeninizin yaptığını değiştirirseniz bu, duygularınızı etkilemeye başlar ve inandırıcı bir oyunculuk yaratmanızı kolaylaştırır” (Oida & Marshall, 2013: 78).

7. Alıştırma: Evet/Hayır

Bu alıştırma iki oyuncu ile uygulanmaktadır. Çalışmada oyuncular A ve B harfleri ile kodlanacaktır. Oyuncular bu alıştırmada doğrudan bir çatışma içindedir. Fakat aynı zamanda tam bir uyum içinde olmaları gerekmektedir. A kişisi “evet” derken, B kişisi zıt görüşü ifade etmek için “hayır” kelimesini kullanmalıdır. Bu alıştırmada dikkat edilmesi gereken nokta, zamanlamayı korumak ve çalışma doruk noktasına ulaşıncaya kadar diyalogu geliştirerek sürdürmektir.

Alıştırma yere oturarak uygulanmalıdır. İki oyuncu yüzleri birbirine dönük bir şekilde yere oturmaldır. A kişisi, niyeti ve tonu net bir şekilde, B kişisine “evet” demelidir. A kişisi “evet” kelimesini temkinli bir fısıltıyla, keskin bir çıkışla ya da alaycı bir gülümsemeyle söyleyebilir. Hatta isterse soru şeklinde bile kullanabilir. Bu seçim oyuncuya aittir. Burada önemli olan, A kişinin “evet” kelimesiyle duygusal ifade barındıran bir durum yaratmasıdır. B kişisi ise aynı amaçla, A kişinin yarattığı duruma odaklanarak “hayır” kelimesini kullanmalıdır. Örneğin, A kişinin “evet” kelimesini alaycı bir şekilde söylediği düşünülürse, B kişisi “hayır” kelimesini, alaycılığı sürdürerek söylemelidir. Ardından A kişisi, daha alaycı bir şekilde “evet” demelidir. B kişisi ise yanıt olarak, “hayır” kelimesini daha kışkırtıcı bir alaycılıkla söylemelidir.

Bu alıştırmada amaç, kolayca kaçmadan ve taktik değiştirmeden eylemi yapılandırmaktır. Önemli olan, strateji işe yaramayınca ifadeyi değiştirmemektir. Her iki oyuncu bu artan yoğunluk içinde kelimelerin gelişmesine olanak tanınmalıdır. Oyuncular, alıştırmanın doğal doruk noktasına ulaştığını hissettiklerinde alıştırma sonlandırılır.

Oida, bu alıştırmaya dair şunları ifade eder: “Tekniğin özü karşılıklı konuşmayı her seferinde bir adım ileriye taşıyarak geliştirmektir, eğer oyuncu B sadece A'nın

verdiği taktiği yansılarsa eylem ilerleyemez. Bu şekilde doğal bir sona da ulaşamaz (Oida & Marshall, 2013: 114).

2.2.5. Rol Çalışma ve Sahneleme Süreci

2.2.5.1. Oyuncu-Metin İlişkisi

Yoshi Oida karakter analizinin, yalnızca metin üzerinden yapılmaya çalışılmasının oyuncular için kısıtlayıcı olduğunu ifade eder (Oida & Marshall, 2013: 124-126). Ona göre metindeki kelimeler, karakterin ve hikâyesinin yalnızca küçük bir bölümünü kapsamaktadır. Metinde yer almayan diğer bütün malzemenin oyuncu tarafından keşfedilmesi gerekir.

Oida, “Metin buzdağının görünen kısmı gibidir, metin üstte görünen kısımken, altta farkında olunmayan koskoca bir alan yatmaktadır” der (Oida & Marshall, 2013: 126). Burada Oida, masa başında, metnin verili koşulları çerçevesinde yapılan alt metin çalışmasını kastetmemektedir. Oida daha çok, metinden uzaklaşmayı ve görünmeyeni dış dünyada aramayı kastetmektedir.

Oida’ya göre oyuncu, bütünüyle metne bağlı kalan ve metinde bulunan verili koşullarla yetinen edilgen bir sahne ögesi değildir. Aksine oyuncuya verili koşulları bir kenara bırakıp, karakterine dair çok yönlü araştırma yapması (konuya ilişkin okumalar yapmak, fotoğraf ve resimleri incelemek, yolculuğa çıkmak, insanlarla konuşmak) önerilir. Oida’ya göre oyuncu ancak bu araştırmanın sonucunda edindiği bilgilerle karakterini yaratabilir (Oida & Marshall, 2013: 125-126).

Oyuncu bu sayede oyunun dünyasını sindirecek ve prova aşamasında sahneleri çalışmaya başladığında, önceden üzerine çalıştığı malzeme doğal olarak ortaya çıkacaktır. Oida bu durumu şu ifadelerle açıklar: “Ne olduğunu bildiğinizi hissettiğinizden sahneyi nasıl oynamanız gerektiğini düşünmezsiniz; çünkü zaten ‘oradasınızdır’” (Oida & Marshall, 2013: 126).

Oida’ya göre oyuncular, prova aşamasında olduğu gibi sahneleme sırasında da bütünüyle metne bağlı kalmamalıdır. Oyuncu oynarken, hangi sözden sonra diğerinin

geldiğini düşünüp endişelenmemelidir. Ayrıca art arda yapılan tekrarlarla ilerlemek, metindeki değişken yapıyı aynılaştıracaktır. Bu oyuncunun hareketini ve yaratımı kısıtlamaktadır. Oida'ya göre önemli olan metnin temel yapısı anlamak ve bu doğrultuda ilerlemektir (Oida & Marshall, 2013: 125-126).

2.2.5.2. Oyuncu-Partner İlişkisi

Oida'ya göre, oyuncular arasındaki ilişki çatışma üzerine kurulu olmamalıdır. Bunun aksine oyuncular arasında alışverişe dayalı, eşit ve hassas bir ilişki olmalıdır. Oyuncu tek kişilik bir oyunda bile sahnede yalnız değildir, çünkü seyirci faktörü vardır. Bu nedenle oyuncu, sahnede her zaman bu alışveriş dengesini sağlamaya odaklanmalıdır. Oida bir oyuncu olarak, bu düşüncesini şu ifadelerle aktarmaktadır: "Sahnedeyken hep içimden sorarım: "Kendimin yanı sıra, karşımdaki kişiye ya da kişilere nasıl alan açabilirim? Onların daha iyi oynamasını nasıl sağlayabilirim?" (Oida & Marshall, 2016: 65).

Oida, bir doğaçlamayı partnerle çalışmanın, bireysel olarak çalışmaktan daha fazla yaratıcılığı geliştirdiğini belirtir. Ona göre, oyuncunun eylemleri partnerinin eylemlerinden doğar (Oida & Marshall, 2016: 93-94). Oyuncu bunun farkında olmalı ve sahnede partnerini bütün duyularıyla izlemeli, onunla organik bir bağ kurmalıdır. Ancak oyuncu partnerinin farkında değilse ve aralarında böyle bir ilişki yoksa birbirinden bağımsız iki gösteri sunuluyormuş gibi bir durum oluşacaktır. Lorna Marshall bu konuda şunları ifade eder;

"Diğer oyunculara ve seyirciye karşılık verebiliyor olmak Yoshi'nin çalışmasının özünü oluşturur. Oyuncudan, yalnızca dürtülerine 'cevap verip' onları bedeniyle bağlantıya geçirmesi değil, aynı zamanda etrafındakilerin yaptıklarına da tamamen açık olması, sadece iyi bir çalışma ilişkisi kurması değil, aynı zamanda hikâyeyi anlatabilmek için an be an ekip olarak çalışması beklenir". (Oida & Marshall, 2013: 94)

Oida, provalarda oyuncuların genellikle diğer oyuncuları unuttuğunu ve kendi karakterlerinin durumuna odaklandığını belirtir. Ancak, böyle bir durumda sahneyi geliştirme veya değiştirme yolları keşfetmek çok zordur. Burada eksik olan, oyuncu ve partnerleri arasında olması gereken alışveriştir ve gelişim bu alışverişle sağlanabilir.

Oida burada şu hatırlatmayı yapar; “Günlük hayatımızda diğer insanlarla sözle ya da eylemle sürekli alışveriş halindeyiz. Bu insanın doğasında var ve bunu oyuncululuğumuza dahil etmeliyiz (Oida & Marshall, 2013: 95-96).

Bazen oyuncular çalışma ya da prova sırasında ilişkiyi koparır ve partnerlerini çalışmayı engellemekle suçlarlar. Oyuncuyu böyle bir çatışmaya iten, oyuncu olarak kendi zayıflıklarını görmemesi ve temelde kendinin “daha iyi” olduğunu düşünmesidir. Fakat bir çalışmanın çıkmaza girmesi, gelişememesi her iki oyuncunun da suçudur. Oida bu durumu şöyle değerlendirir;

“Olaylara şu şekilde bakmanın faydası var: Birinin sizden iyi mi kötü mü olduğunu muhakeme etmekten vazgeçmelisiniz. Zaten bu konuda muhakeme yeteneğiniz iyi değildir o yüzden vazgeçin. Sürecinize hiçbir faydası olmaz. Diğerlerinin de sizinle aynı olduğunu düşünün ve onlarla ilişki kurmaya başlayın, işte ancak o zaman bir şeyler olmaya başlar. Yargılamadan, beraber gelişeceksiniz”. (Oida & Marshall, 2013: 99)

Oida’ya göre, çok iyi oyuncuların bile zayıf noktaları vardır, fakat esasında onları iyi kılan bu zayıflıklarının farkında olmalarıdır (Oida & Marshall, 2013: 99).

Oyuncunun yapması gereken güçlü ve zayıf yönlerini keşfetmek ve bunların farkında olmaktır. Eğer oyuncu zayıf yönlerinin idrakına varmazsa, oyunculuk gelişiminin durmasına neden olabilir. Oida bu konuda oyunculara şu uyarıda bulunur; “Eğer alkış duymak istiyorsanız, onu elde etme fikrinden vazgeçmelisiniz” (Oida & Marshall, 2013: 102).

2.2.5.3. Oyuncu-Seyirci İlişkisi

Oida, oyuncular arasında olması gereken alışveriş ilişkisinin, oyuncu ve seyirci arasında da olması gerektiğini ifade eder. oyuncu bu sayede seyircinin duygularını hissedebilir ve onların duygusal durumunu değiştirebilir. Oida, Zeami’nin oyuncu-seyirci ilişkisine dair şu ifadelerini aktarır: “Her bir gün birbirinden farklı olduğundan oyuncular her sahneye çıkışları öncesinde durup seyirciyi ‘hissetmeye’ çalışmalıdır” (Oida & Marshall, 2013: 102).

Her oyunda seyirci ve enerji farklı olduğundan, oyuncu seyircinin ne hissettiğini anlamalı ve oyunculuğunu onlara uyarlamalıdır. Örneğin salonda gürültü varsa, seyirci sakin değil ve heyecanlıysa, oyuncu biraz beklemeli ve merak uyandırmalıdır. Bu durumda seyircilerin ilgisi sahneye yönelecek ve oyunun başlamasına odaklanacaklardır. Ancak oyunun tam vaktinde başlaması gereken durumlarda söz konusudur. Bu durumda oyuncu, yüksek enerji ile kuvvetli bir başlangıç yapmalıdır. Oida bunun seyirciyi yatıştıracağını ve dikkatini oyuna yöneltmesini sağlayacağını belirtir (Oida & Marshall, 2013: 102-103).

Oida, Zeami'nin bu durumu *Yin ve Yang* kavramları ile ilişkilendirdiğini aktarmaktadır; “Eğer seyirciniz *yin* durumundaysa siz *yang* oynamalısınız, seyirciniz *yang* durumundaysa da, sizin *yin*'i oynamanız gerekir” (Oida & Marshall, 2013: 103).

Yin ve Yang kavramları Çin felsefesinde, kozmik enerjinin iki ayrı kutbunu oluşturmaktadır. *Yin* kavramının kelime anlamı gölgedeki taraf, *yang* kavramının ise aydınlık taraftır. *Yin* karanlığı, dinginliği, zayıflığı ve gizemi temsil ederken, *yang* kavramı, aydıllığı, gücü, aktifliği temsil etmektedir. Bu kavramlar ilk bakışta birbirlerine zıt gibi görünselerde, aslında tam tersine birbirlerini uyum içinde tamamlarlar (Watts, 2001: 54).

Oyuncu ve seyirci arasındaki *Yin Yang* ilişkisinin, oyunun oynandığı saat üzerinde de etkisi bulunmaktadır. Oida “Gündüz *Yang* olduğundan uygun dengeyi sağlamanız için oyun tarzınız *Yin* olmalıdır. Tam tersine akşam *Yin*'dir ve daha *Yang* tarzı oyunculuk gerektirir” der (Oida & Marshall, 2013: 103).

Ona göre, *Yang* durumunda, enerjiye ve güce bağlı bir şekilde kuvvetli oynanmalı, *Yin* durumunda ise aşırılığa kaçmadan, daha dingin ve içe dönük oynanması gerekmektedir. Ancak *Yin ve Yang* kavramları, oyunculukta çok katı bir şekilde uygulanmamalıdır. Oida, bu kavramlara katı bir şekilde bağlanmadan, farkında olarak oynandığı sürece, oyuncuların gelişimine önemli bir katkı sağlayacağını vurgulamaktadır (Oida & Marshall, 2013: 103-104).

Öneğin, gece her zaman *Yin*, gündüz her zaman *Yang* olmayabilir. Bu seyirci unsuru ile birlikte değişebilmektedir. Burada önemli olan, seyircinin belirli anlara nasıl tepki verdiğinin farkında olmak ve performansı buna göre yapılandırıp doğru dengeyi sağlamaktır.

Oyuncular genellikle, kuliste oturup hoparlörden işaretlerini bekler ve ancak sıraları geldiğinde antrede beklemeye başlarlar. Oida'ya göre bu tutum hem seyirciyi hissetmeyi zorlaştırmakta hem de iyi hikaye anlatımına katkı sağlamamaktadır. Oida, “On oyuncunun oluşturduğu bir ekibin anlattığı bir hikaye vardır, on oyuncunun anlattığı on farklı hikaye değil” der (Oida & Marshall, Görünmez Oyuncu, 2013: 104).

Oyuncu, oyunun başından itibaren, yan sahneden oyunu izlemeli ve sahne ve seyirci arasındaki dinamizmi hissetmelidir. Oida bu durumu Nō tiyatrosunda kullanılan bir deyimle açıklar; “Bin gözü birleştirmelisin” (Oida & Marshall, 2013: 105). Bu deyimle kastedilen, oyunun temel noktalarının, bütün izleyiciler üzerinde aynı etkiyi yaratmasıdır.

Oida ayrıca, alıştırma yaparken ya da provalar esnasında oyuncuların seyirci karşısında olduklarını düşünerek çalışmalarını önerir. Bu yaklaşım oyuncuyu, “bu sadece bir alıştırma, hata yapmamın bir önemi yok” düşüncesinden uzaklaştıracak ve sahnedeki her eylemine önem kazandıracaktır. Oyuncu, seyirci karşısındayken amacı hata yapmamaktır. Bir hata yapsa bile, oyunu kesmeden sürdürmeye odaklıdır. Oida, tüm oyuncuların eğitimleri sırasında böyle düşünceleri gerektiğini ifade eder (Oida & Marshall, 2013: 36-37).

Genellikle oyuncular, seyircinin ilgisini sürekli oyunda tutabilmek için her zaman iyi oynamaları gerektiğini düşünürler. Fakat Oida, oyuncuların aslında hiçbir zaman iyi oynamayı düşünmemesi gerektiğini ifade eder. Ona göre bu hiç düşünmeden yapılabilen bir şeydir. Seyircinin ilgisini bir saatten fazla yüksek bir şekilde oyunda tutmak mümkün değildir. Bu nedenle Oida, oyuncuların belirli anlarda seyirciyi rahatlatması ve onlara nefes aldırması gerektiğini belirtir.

Eğer bir oyunda her şey eşit şekilde iyi ise, seyirci bu duruma alışacak ve performansın odak noktaları etkisini kaybedecektir. Oida'ya göre oyunda kötü oynanan anlar olmalıdır. Böylece oyuncu, seyircinin takdir duyma ve karşılık verebilme yetilerinin canlı kalmasını sağlayabilektir.

“ ‘Kötü oynayın’ derken tabii ki berbat, kalitesiz bir performans sergileyin demiyorum. Bazı anlar sıradan olmalı. Örneğin, uzun bir tirat çalışıyorsanız, anahtar cümlelerini bulmalısınız. Bunlar çok önemlidir ve iyi oynanmaları gerekir. Daha sonra bu anahtar cümlelerden önceki sözlere, bakarsınız. Bunlar fazla vurgulanmamalıdır yoksa bir sonraki ifadenin etkisini azaltırlar. Bu sözleri 'sıradan' bir şekilde söylemelisiniz. Yoksa seyirci konuşmanız boyunca sizi takip edemeyebilir ve önemli anlara tepki vermeyebilir”. (Oida & Marshall, 2013: 127-128)

Önemli olan oyuncunun, belirli anlarda sıradan ve kötü oynaması gerektiğinin farkında olması ve bu anları keşfetmesidir. Oida, bu farkındalık sağlandığında oyuncunun ifadesinin zenginleşeceğini ve seyirci ile olan organik bağının hep canlı kalacağını ifade eder.

SONUÇ

Batılı tiyatro teorisyenleri, bir arayış çağı olan yirminci yüzyılda Aydınlanma düşüncesine ve sanatına karşı çıkış hareketi olan Avangartların etkisi, Japonya ve Çin tiyatro gruplarının Avrupa ve Amerika'ya turneler düzenlenmesi, İkinci Dünya Savaşı'nın ardından Batı'da yaşanan köklü ve radikal değişimler ve kültürel değerlerin yitimi/dönüşümü gibi nedenlerle kültürlerarası bir eğilim olarak Doğu'ya, özellikle de Uzak Doğu'ya yönelmeye başlamış ve Doğu'nun gizemli, mistik geçmişine bakmak adına antropolojik ve etnografik tiyatro araştırmaları yapmaya başlamıştır. Buna paralel olarak geleneksel tiyatro formlarının korunduğu Doğu'da yirminci yüzyılla birlikte Batı tiyatrosuna bir yönelim başlamış, ideal olanın yerini gerçek olanın aldığı gerçekçi ve natüralist Batı tiyatrosu izlenmiştir. Bu karşılıklı tanıma ve etkileşim süreci hızlı bir dönüşümü beraberinde getirmiş ve Batı Doğu'nun, Doğu da Batı'nın birtakım öğelerini kendi kültürel kodlarıyla okuyarak sentezleme yoluna gitmiştir.

Oyunculuk sanatında bilimsel verilere dayalı ilk yöntem olan Stanislavski'nin gerçekçi bir anlayışla yarattığı oyunculuk sistemi Batı'daki büyük etkisi bir yana, aynı dönemde Doğu'da da bir değişim dönüşüme yol açmıştır. Oyunculuğun sistemleştirilmesi pek çok yerde aynı biçimde öğretilir olmasını beraberinde getirmiştir. Japonya'da, Geleneksel Japon Tiyatrosu'na bir tepki olarak ortaya çıkan ve bütünüyle Batılı modern tiyatro anlayışını savunan Japon Avangart ve Yeni Tiyatrosu olarak kabul edilen '*Shingeki Hareketi*' bu dönemde doğmuş ve birçok Japon tiyatro sanatçısını etkilemiştir.

Batılı natüralist ve gerçekçi tiyatro anlayışının etkilerinin görüldüğü bu dönemde Yoshi Oida, 1945'te ortaya çıkan ve 1955-1967 yılları arasında gelişen *Shingeki Hareketi*'nin öncü tiyatrolarından Bungaku-za ve Gekidan-shiki tiyatrolarında çalışmaya başlamış ve bu tiyatroların çağdaş Nō oyunlarında sahne almıştır. Oida, geleneksel teatral kodlamalara sahip No ve Kabuki'yi reddeden *Shingeki*'nin savunucuları gibi salt Batı tiyatrosuna öykünen bir anlayışı benimsemenin aksine melez bir yapı geliştirmiştir.

Oida, 1960'lı yıllarda ortaya çıkan '*Post-Shingeki*'nin öncüleri kabul edilen Yukio Mishima, Jūrō Kara ve Tadashi Suzuki gibi Japon tiyatrosu ve kültürel öğelerini çağdaş bir bakış açısıyla ele alarak geliştirmeyi amaçlayan grubun içinde oyuncu olarak varlığını hissettirmiştir. Bu grubun yaklaşımı Batı'nın özgür teatral yaratımını kendi kültürüyle bağdaştırmayı daha doğru bulan bir yaklaşımdır.

Oida'nın Nō tekniklerini geleneksel olmayan modern biçimler yaratmak için kullanmasında, kültür içi malzemeyi Batılı sahneleme biçimleriyle yorumlayarak geleneksel Nō Tiyatrosu'na yeni bir soluk kazandıran ve yazını Batı'ya kabul ettiren Yukio Mishima'nın etkisi tartışılmaz. Oyunlarında Batılı tiyatro oyunları ve biçimlerinden faydalanan fakat aynı zamanda Batılılaşmaksızın modernleşmeyi savunan Yukio Mishima ile yakın bir ilişkisi olan Oida'nın, Batı'ya ve Batı tiyatrosuna merakı tam da bu dönemde başlamıştır.

1968 yılında Geleneksel Nō Tiyatrosu aktörü olarak Peter Brook'un Uluslararası Tiyatro Araştırmaları Merkezi'ne (CIRT) katılmak üzere Paris'e giden ve yirmi dört yıl burada Brook ile çalışan Yoshi Oida'nın oyunculuk üslubu ve yönteminin gelişmesinde CIRT grubu çalışmalarının ve Peter Brook'un yadsınamaz bir etkisi olmuştur. Doğaçlama ve deneysellikten uzak Geleneksel Japon Tiyatrosu eğitilmiş Yoshi Oida, Peter Brook'un tamamen deneysellik ve spontane yaratım anlayışla çalışmalar yaptığı CIRT grubuna katıldıktan sonra burada yaptığı çalışmalarla oyuncu olarak sahnede belirli kalıplara bağlı kalmadan özgün bir yaratım gerçekleştirmiş ve oyunculuğun özgün ve bireysel bir yaratım olduğunun farkındalığını kazanmıştır. Bu bağlamda Yoshi Oida'nın tiyatro görüşü ve teorilerinden etkilendiği başlıca Batılı tiyatro teorisyeninin Peter Brook olduğu söylenebilir.

Oida, Brook'un CIRT grubu ile Afrika kıtasının Nil Nehri kıyısında bulunan ülkelerinde yaptıkları dış alan araştırmalarıyla Doğu'da bilmediği farklı gelenekler ve kültürel tiyatro formları ile karşılaşmış, bu araştırmalar sonrasında geleneksel formların çağ dışı uygulamalar değil zenginlik olduğunun ayrımına varmış ve Geleneksel Japon Tiyatrosu teknikleri ile yirminci yüzyıl Batı tiyatrosu oyunculuk üsluplarının sentezini yaratmaya odaklanmıştır.

Oida, Geleneksel Japon Tiyatrosu'nun modern dramaya uyum sağlayan bir izleyiciden yoksun olduğuna inanmaktadır. Kendi dünyasından çıkıp Batı tiyatrosu ile karşılaştıktan sonra Geleneksel Japon Tiyatrosu'nun konvansiyonel formlarını bu noktadan okumayı başararak, oyunculuk tekniklerini çağdaş sahneleme ve seyirciye hitap edecek bir biçimde yorumlama yoluna gitmiştir. Japon oyunculuk teknikleri, disiplin ve estetiği ile Batılı oyuncuların eğitim ve sahne pratikleri sırasında karşılaştığı problemlerine çözüm önerileri sunan Oida, hayatının neredeyse tamamını, Doğu ve Batı geleneklerinin birlikteliğinden doğan ikilemi, karmaşayı ve kaynaşmayı irdeleyerek geçirmiştir.

Yoshi Oida'nın oyunculuk yönteminin özü, 'sahne görünmez olmak' ilkesine dayanır. Burada, görünmez olmak ile kastedilen, seyircinin gözünde oyuncunun değil, canlandığı karakterin duygu ve düşüncesinin sonucu olan eylemlerinin görünür kılınmasıdır. Budist bir anlayışla yetişen Oida, Budizm'deki ruhun yolculuğunu ve bu yolculukta beden görünmez hale getirilip saydamlaşmasını sahnede oyuncunun bedeniyle ilişkisinde somutlamıştır. Sahnedeki oyuncudan beklenen, rolünü oynarken seyirciye yeteneğini ve teknik donanımını değil, oyunun ve rolünün amacını göstermesidir. Tıpkı hayatta insanın saflaştırılmasını öngören Uzak Doğu mistisizminde olduğu gibi sahnenin kendi dünyası içinde de oyuncu, aklın ve duygunun yön verdiği eylemin göstereni olarak sahnede bulunacaktır. Bu bağlamda Oida'nın yöntemi, oyuncuları bireysel düşünmek ve hareket etmekten uzaklaştırmayı ve onların partnerleri ve seyircilerle organik bir alışveriş bağı kurmasını sağlamayı hedeflemektedir.

Hız ve tüketim çağı olan yirmibirinci yüzyılda Oida'nın görünmez olmak ilkesiyle oluşturduğu oyunculuk yöntemi, sahnede her an göz önünde olmak, göz doldurmak isteyen oyuncular tarafından fonksiyonel olmayan bir yöntem olarak algılanabilir ancak tiyatronun kolektif bir sanat olması ve bir yaratıcı olarak oyuncunun karakterini var etmeye odaklanması gerektiği düşünüldüğünde, Oida'nın yaklaşımının nedenselliği anlaşılmaktadır. No Tiyatrosu'nun "bin gözü birleştirmelisin" öğretisi, sahnedeki her oyuncunun ayrı ayrı öyküsü olmasının yerine tüm oyuncuların bir tek öykünün oyuncuları olma durumunu anlatır. Bu noktada yıldız oyuncu tanımını hiçbir zaman içselleştirmemiş olan Geleneksel Japon Tiyatrosu türlerinin maske, makyaj ve

simgeselleştirilmiş hareket düzeni içinde sahneye çıkarılan oyun kişilikleri Oida için hareket noktası olmuştur. Onların kalıplar ardına gizlenen ve küçük yaşlardan itibaren hayatlarını bu formların ardında kalmaya adanmaları için sürdürülen eğitimleri Oida'nın metodunun dayanağı olmuştur. Benliğin yüce bir amaç uğruna adanması Uzak Doğu teatral geleneğinin ve dövüş sanatlarının kendi inanç sisteminden ödünç aldığı bir ilkedir. Oyuncunun görünmezliği, sahnedeki karakterin eylemine odaklanması arzulan seyircinin varlığını garanti altına alır. Bu durum Oida ilkeleriyle rol çalışması yapan bir oyuncunun en yüce amacıdır.

Oida, oyuncuların sahnede rollerini bütünüyle görünür kılabilmesi için bedenin iç ve dış mekanizmaları olarak adlandırdığı Temel Yapı ve Görüngüsel Yapı'yı geliştirilmeleri gerektiğini ifade eder. Oida bu yapıları Zeami'nin Tay ve Yu kavramlarından esinlenerek yaratmıştır. Tay görünen, Yu ise görünenin ardındaki gizli güzelliği ifade eder. Tay çiçek ise, Yu çiçeğin kokusudur ve koku özden kaynaklanır. Oida'ya göre fiziksel güç sınırlı, hayal gücü ise sınırsızdır. Batı'da ise fiziksel olanın ardında özbenliği oluşturan akıl ve duygudur. Beden somut gerçekliğin ta kendisidir ancak yanıltıcıdır. Onu oluşturacak olan enerji, özbenlikte saklıdır. Bu anlamda görünmeyen, görüneni yeniden oluşturabilir. Bu nokta oyunculuk için başat noktadır. Bu nedenle Oida oyunculuk eğitiminde iç mekanizmaya odaklı Temel Yapı'nın üstünlüğüne inanır. Dış mekanizmaya odaklı Görüngüsel Yapı'nın da organik bir bağla Temel Yapı'ya bağlı olduğunu belirtir. Oida, doğru şekilde uygulanan Görüngüsel Yapı alıştırmalarının Temel Yapı'yı geliştireceğini, gelişkin bir Temel Yapı'nın ise Görüngüsel Yapı'ya hâkimiyet kazandıracağını söyler. Bu yapıların yanı sıra Oida yönteminde odaklanılan diğer alanlar nefes-ses unsurları ve oyuncu ile metin-partner-seyirci ilişkisidir.

Yoshi Oida, bu yüzyılın tüm karşı akımlarına rağmen Batı'nın en büyük dayanak noktası olan gerçekçi anlayışla çalışır. İç mekanizmaya odaklı oyunculuk yöntemi metafizik unsurlara dayanan birimlerden oluşuyor olsa da yöntem natüralist bir yaratım sağlamayı hedefler. Oyuncunun mistik yolculuğu son noktada somut göstergelere dönüşür. Öz, bedeni oluşturur. Oida'nın bu yaklaşımı benimsemesi yirminci yüzyıl tiyatro teorisyenlerinin neredeyse tamamına kaynaklık etmiş olan

Stanislavski Sistemi'nin etkisi sonucunda oluşmuştur. Oida bu anlayıştan hareketle yöntemini yapılandırırken gerçekçilikten uzak ve stilize olan Nō Tiyatrosu tekniği ve estetik kavramlarını, Kabuki ve Bunraku tiyatrosunun Gidayu anlatım tekniğini, Tai Chi'yi, Budist öğretilerini, Zazen meditasyonunu ve Japon kültürel öğelerini gerçekçi ve nesnel bir yaklaşımla formüle etmiştir. Oida özgürlüğünü Batı'dan, doğayla ve evrenle bütünleşme anlayışını ise Doğu'dan alır. Somut olana dönüşen oyuncunun rol çalışma süreci, mistik ve hayali olan soyut alandan beslenerek fiziksel bir dünya için örgütlenir.

Stanislavski'nin psiko-fiziksel oyunculuk yönteminde gerçekçi oyunculuk söz konusudur ve oyuncu verili koşullar çerçevesinde sahnede özgün bir yaratım gerçekleştiren bir yaratıcı olarak kabul edilir. Nō Tiyatrosu'nda ise oyunculuk stilize ve yapay olmakla birlikte geleneksel, kültürel ve Budist öğelerle yapılandırılmıştır. Oyuncu kalıplara dayanan, koreografi düzeninde belirli pozlardan oluşan bir sahneleme anlayışının edilgen bir unsurudur. Çağdaş oyunculuk yöntemleri arasında Yoshi Oida Yöntemi'ni farklı ve önemli kılan şey ise Oida'nın birbirinden bu kadar uzak ve bağımsız olan biçimlerden evrensel bir sentez yaratmış olmasıdır. Oida kalıp pozların ardındaki ruhsal süreci, benliğin erimesini ve eylemin öne çıkmasını özgür bir yaratım sürecinin sonunda elde edilmesi arzulanan bir uygulamaya dönüştürmeyi amaçlamıştır. Oida, inanç sistemleri içinde yer alan 'arınma' kavramını alan ve beden temizliği uygulamalarıyla oyun ve yaşam ayrımını gerçekleştirmek adına oyuncunun eğitimi içine yerleştirmiştir. Temizliği bir saflaştırma, arındırma eylemi olduğu kadar fiziksel bir eylem olarak da yönteminin içine almış ve alıştırma ile uygulamıştır. Doğu'nun hem tiyatro hem de dövüş sanatlarının mistik bir yanı olan temizlik anlayışını, hareket düzeniyle bir anlamda Batılılaştırır, melezleştirir.

Yoshi Oida Yöntemi, Stanislavski sistemi ve modern oyunculuk yöntemleri ile birçok ortak yönü olmasına rağmen temelde bu yöntemlerden ayrı bir yapıya sahiptir. Stanislavski sistemi ve modern oyunculuk yöntemleri oyunculara bir hedef gösterir ve sunulan yöntemin ancak doğru bir şekilde uygulanması koşuluyla 'iyi bir oyuncu' olunabileceğini ifade ederler. Jacques Lecoq, Monica Pagneux, Theodoros Terzopoulos gibi çağdaş yöntemciler ise bu yaklaşımın aksine oyuncuya bir hedef göstermez, en iyi

olma garantisi vermezler. Oyuncuya kendi anlayışları doğrultusunda deneysel bir süreç sunarlar. Yoshi Oida'nın yaptığı da tam olarak budur. Oida oyuncuya iyi olma garantisi vermez, aksine oyuncunun böyle bir düşünceden uzaklaşması gerektiğini belirtir. Ona göre bir yöntem veya tekniğin tüm oyuncuların gelişimine aynı oranda katkı sağlaması olanaksızdır. Bu nedenle Oida oyunculara, geleneksel, modern ya da çağdaş oyunculuk biçimlerinden herhangi birine bağlı kalmadan, var olan tüm yöntemleri deneyimleyerek kendi gelişimleri için uygun olan en doğru yöntemi bulmalarını önerir.

Bunun yanı sıra Oida, oyun metnine de Stanislavski'den farklı bir şekilde yaklaşır. Stanislavski'ye göre oyuncu, karakterini oyun yazarı tarafından belirlenmiş olan verili koşullar çerçevesinde yaratmalıdır. Oida ise karakter analizinin, salt metin üzerinden yapılmaya çalışılmasının oyuncular için kısıtlayıcı olduğunu ifade eder. Oida oyunculara metinden uzaklaşmayı ve görünmeyeni dış dünyada aramayı önerir. Metin, karakterin hikâyesinin yalnızca küçük bir bölümünü kapsadığından oyuncular verili koşulları bir kenara bırakıp karakterlerine dair alan araştırması yapmalıdır. Oyuncular ancak bu araştırmanın sonucunda edindikleri bilgi ve gözlemler doğrultusunda karakterlerini yaratabilir. Hatta yazılı olan ancak sözü söyleme esnasında sınırlayıcı sözcükleri dönüştürebilirler. Oida'nın metne bu şekilde yaklaşımı Peter Brook ile yaptığı çalışmalar sonrasında oluşmuştur. Oida, Brook'un dış araştırmalar sonucunda metinleri dönüştürerek gerçekleştirdiği birçok prodüksiyonunda oynamış ve daha sonra kendisi de bu şekilde sahnelemeler gerçekleştirmiştir.

Oyunculuk stillerinin aileler içinde bir nesilden diğerine aktarılacak sürdürüldüğü Geleneksel Nō ve Kabuki tiyatro türleri iç enerji odaklı, gelişkin bir nefes ve anlatı tekniğine sahip olmalarının yanı sıra oyuncuların sahne üzerinde özgürlüğünü kısıtlayan türlerdir. Özellikle Nō Tiyatrosu'nda oyuncular önceden tanımlı bir harekete yönelik bir 'mimesis'e dayanan hareket kalıplarına bağlı olarak oynamak zorundadır. Yoshi Oida Geleneksel Japon Tiyatrosu'nun oyunculukta yaratımı engelleyen ve özgünlüğü sınırlayıcı bu yaklaşımını yadsıyarak Batı tiyatrosunda Stanislavski ile başlayan oyuncunun bir yaratıcı olarak kabul edilmesi ve özgün rol yorumu anlayışını benimsemiştir. Böylelikle maske, Kumadori makyajı ve seçili hareket pozlarıyla kalıplaştırılmış Geleneksel Japon Tiyatrosu oyuncululuğunu özgür bir yaratımla

buluşturmuştur. Oyuncunun role hazırlık sürecini kendi geleneksel ve kültürel formlarıyla alıştırmalara dönüştürdüğü çalışmaları Doğulu olan ve yüzünü kaçınılmaz biçimde Batı'ya dönen coğrafyalar için kendi formlarını oluşturmaya yönelik bir örnek oluşturmaktadır.

Yirminci yüzyıl Batı tiyatrosunun Dünya'ya kazandırdığı rejî ve dramaturgi kavramlarının gelişimi, performans sanatının doğuşu, seyircinin edilgin konumundan uzaklaştırılması ve oyunculuk sanatının bilimsellik kazanması gibi gelişmeler de bir arayış içinde olan ve Geleneksel Japon Tiyatrosu'nun sınırlayıcı dünyasının ötesine geçmek isteyen Yoshi Oida'nın oyunculuk üslubunun biçimlenmesinde ve yöntemini yaratmasında önemli bir etki yaratmıştır. Tüm bu nedenler Yoshi Oida'nın oyunculukta kültürlerarası bir melezleşme örneği olan yöntemini yaratırken Stanislavski, Meyerhold, Vahtangov, Grotowski, Strasberg, Meisner, Lecoq ve Terzopoulos gibi deneysellik anlayışını benimsemesinin önünü açmıştır. Böylece Oida Geleneksel Japon Tiyatrosu tekniklerini deneysellik anlayışıyla formüle ederek kültür içi malzemeden bir sentez, yeni bir form yaratmıştır.

Doğu'ya Batı'nın akılcı tutumuyla ve ondan kurtulma umuduyla yaklaşan yönetmenlerin, kuramcılarının ve yöntemcilerin çağında Yoshi Oida, Batı'nın akılcılığına Doğu'nun mistisizmiyle bakarak onu ötekinin alanından okumayı başarmış, sentezlemiş ve kültürlerarası bir yaklaşımla oyunculukta role hazırlanma sürecini kutsayan bir metotçu olarak varlık göstermiştir.

KAYNAKÇA

- Kitaplar

- BARBA, E., & Savarese, N. (2002). *Oyuncunun Gizli Sanatı Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü*, çev. Ayşın Candan, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- BİRKİYE, S. K. (2007). *Çağdaş Tiyatroda Kültürler Arası Eğilim*, Ankara: De Ki Basım Yayım.
- BRAZELL, K. (1998). *Traditional japanese theater an antology of plays*, New York: Columbia University Press.
- BROCKETT, O. (2000). *Tiyatro Tarihi*, çev. İnönü Bayramoğlu, Ankara: Dost Kitabevi.
- BROOK, P. (1990). *Boş Alan*, çev. Ülker İnce, İstanbul: Afa Yayıncılık.
- COUNSELL, C. (1996). *Sings Of Performance: An Introduction to Twentieth-Century Theatre*, London: Routledge.
- ÇOLPAN, Y. (1964). *Japon ve Çin Tiyatrosu*, Ankara: İzlem Yayınları.
- DİDEROT, D. (2000). *Oyunculuk Üzerine Aykırı Düşünceler*, çev. Sabri Esat Siyavuşgil, Ankara: Çağdaş Matbaacılık Yayıncılık Ltd. Şti.
- FİSCHER-LICHTE, E. (2014). *Theatre and Performance Studies*, New York: Routledge.
- KARABOĞA, K. (2010). *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks*, İstanbul: Habitus Yayıncılık.
- KATO, Ş. (2009). *Japon Edebiyatı Tarihi*, çev. Oğuz Baykara, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- LEİTER, S. L. (2015). *A Kabuki Reader History And Performance*, New York: Routledge Published.
- NUTKU, Ö. (1971). *Dünya Tiyatrosu Tarihi*, Ankara: Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları.
- OİDA, Y., & Marshall, L. (1992). *An Actor Adrift*, Yorkshire: Methuen Drama.
- OİDA, Y., & Marshall, L. (2013). *Görünmez Oyuncu*, çev. Özlem Turhal de Chiara, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- OİDA, Y., & Marshall, L. (2016). *Oyuncunun Oyunları*, çev. Özlem Turhal de Chiara, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- ÖZHAN, G. (2016). *Japon Şiiri (Haiku) ve Noo Tiyatrosu*, Ankara: Hitabevi Yayınları.
- ÖZÜAYDIN, N. U. (2012). *Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- PAVİS, P. (1999). *Sahneleme-Kültürler Kavşağında Tiyatro*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- PİNNİNGTON, N. J. (2019). *A New History of Medieval Japanese Theatre - Noh and Kyogen from 1300 to 1600*, Switzerland: Palgrave Macmillan.
- SALZ, J. (2016). *A History of Japanese Theatre*, Cambridge: Cambridge University Press.
- STANİSLAVSKİ, K. S. (1994). *Oyuncunun El Kitabı*, çev. Gürkan Aylan, İstanbul: Düşünen Adam Yayınları.

- STANISLAVSKİ, K. S. (1996). *Bir Aktör Hazırlanıyor*, çev. Suat Taşer İstanbul: Papirüs Yayınları.
- TOSHİO, K. (2003). *Kabuki Baroque Fusion of The Arts*, Tokyo: International House of Japan.
- WATTS, A. (1998). *Zen Yolu: Zen Budizm'in İlkeleri*, çev. Sena Uğur, İstanbul: Şule Yayınları.
- WATTS, A. (2001). *Suyun Yolu Tao*, çev. Ela Gürdemir, İstanbul: Dharma Yayınları.
- ZEAMİ. (2006). *The Flowering Spirit - Classic Teachings On The Art Of Nō*, Tokyo: Kodansha International Ltd.

- **Makaleler**

- KILIÇARSLAN, Y. (2017). Geleneksel Japon Kabuki Dans Tiyatrosunun Aykırı Bedenleri "Onnagatalar". *İnsan&İnsan*, 314-334.
- TURNER, J. W. (2018). History and Sustainability of Bunraku, The Japanese Puppet Theater. *Education About Asia*, 51-54.
- YILDIRIM, P. (2014). Tai Chi Egzersizinin Etkileri ve Klinik Uygulamaları. *Türkiye Fiziksel Tıp ve Rehabilitasyon Dergisi*, 36-40.
- WEINRAUB, b. (1976, ocak 28). The Ik,' Staged by Brook In London, Puzzles Many. *New York Times*, s. 28.

- **Basılmamış Kaynaklar**

- BİDGOD, J. (2015, Mart 8). *The Problem of Bunraku: A Pactice-led Investigation into Contemporary uses and misuses of Ningyo Joruri*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, dan, Matthew Isac Cohen, Royal Holloway, University of London, London, England.
- PELLECCHIA, D. (2011, Eylül 1). *Aesthetics And Ethics in The Reception of Noh Theatre in The West*, Yayınlanmamış doktora tezi, dan. David Wiles, Royal Holloway, University of London Department of Drama & Theatre Studies, London, England.
- WILLKE, C. (Yöneten). (1998). *yoshi oida have you seen the moon?* [Sinema Filmi].

- **İnternet Kaynakları**

- Council, J. A. (2019, Mart 1). Meaning of the term "Kabuki". Nisan 18, 2020 tarihinde Invitation to Kabuki: <https://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/kabuki/en/feature/feature1.html#a> adresinden alındı
- Oida, Y. (2020, 3 20). Assitej. <http://www.assitej-international.org/>: <http://www.assitej-international.org> adresinden alındı
- Sadownick, D. (1990, Mart 5). Oida Lets Body Language Do the Talking : Stage: The Peter Brook disciple explores the self in a new theater work based on movement. www.latimes.com: <https://www.latimes.com> adresinden alındı

Uchida, T., Okutsu, K., Hamada, K., & Matsumoto, K. (2007, Temmuz 20). What is Koyogen? Ocak 28, 2020 tarihinde the-noh.com: <http://www.the-noh.com/en/world/kyogen.html> adresinden alındı
yoshioida.com. (2009, Mart 1). theatre direction. mayıs 7, 2020 tarihinde yoshioida.com: <https://www.yoshioida.com> adresinden alındı



ÖZGEÇMİŞ

Kenan ÖZSEVER

1987 yılında Van’da doğdu. Lise öğrenimini tamamladıktan sonra 2006-2008 yılları arasında Van Devlet Tiyatrosu’nda oyunculuk eğitimi aldıktan sonra çeşitli oyunlarda oynadı. Aynı yıllarda Van Bölge Tiyatrosu’nda da sahneye çıktı. 2008 yılında Erzurum Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü Oyunculuk Anasanat Dalı’nı kazandı. Üniversite yıllarında Halk Eğitim Merkezi ve Gençlik Merkezi’nde tiyatro ve diksiyon eğitimi verdi, TRT Erzurum Bölge Müdürlüğü’nde seslendirme yaptı. 2012 yılında mezun oldu. 2013 yılında Van Oratoryo Sanat Derneği’ni kurdu, burada 3 yıl tiyatro ve diksiyon eğitimi verdi. Aynı yıl Van Devlet Tiyatrosu’nda mezun sanatçı olarak çalışmaya başladı ve Van Akdamar Çocuk ve Gençlik Tiyatroları Şenliği kapsamında Carlo Goldoni’nin *Yalancı* ve Yunus Emre Bozdoğan’ın *Yeniden Başlayalım* adlı oyunlarını yönetti ve projeler gerçekleştirdi. 2017 yılında Liberta Sanat Topluluğu adına Sam Bobrick’in *Baş Belası* adlı oyununu yönetti. Aynı yıl Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü Oyunculuk Anasanat Dalı’na Araştırma Görevlisi olarak atandı. 2018 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü’nde Yüksek Lisans eğitimini tamamlamak üzere görevlendirildi. Şu anda Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü’nde Araştırma Görevlisi olarak çalışmaktadır.