



## **TİYATRO VE CANLANDIRMA DERSİ HEDEFLERİNİN GERÇEKLEŞME DÜZEYİ (ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM FAKÜLTESİ ÖRNEĞİ)**

THE LEVEL OF REALISING THE OBJECTIVES OF THE THEATRE AND  
ANIMATION COURSES OF ONDOKUZ MAYIS UNIVERSITY FACULTY OF  
EDUCATION

**H. Nâlân GENÇ**

*Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Yabancı Diller Eğitimi Bölümü,  
Öğretim Üyesi, Kurupelit/Samsun  
ngenc@omu.edu.tr*

---

### **Özet :**

*Bu araştırmanın amacı Tiyatro ve Canlandırma dersi hedeflerinin gerçekleştirme düzeyini belirlemek ve bunu etkileyen etmenleri araştırmaktır. Düzeyi belirleyen bilgi dağarcığının dersi almadan önceki ve sonraki farklılıklarını sergilemek üzere araştırmacı tarafından hazırlanıp geliştirilen bir sormaca kullanılmıştır. Sormacanın uygulanımı iki aşamada tamamlanmıştır. Bu yolla, öğrencilerin bu dersi almadan önce ve sonraki durumları saptanmıştır. Bu ders alındıktan sonra elde edilen verilerin değerlendirilmesi sonucunda, öğrencilerin yalnızca kuramsal alımlama düzeylerindeki gelişimleri değil, aynı zamanda ders amaçlarını gerçekleştirmede fiziki eksikliklerden kaynaklanan olumsuzluklara karşın uygulanımda da oldukça başarılı oldukları gözlenmiştir.*

### **Abstract :**

*The aim of this study is to determine the level realizing the concept and goal of the theatre and animation and to investigate the functions affecting it. A questionnaire which was prepared and developed by the researcher has been used to show the differences of the level of knowledge determining the level before and after taking the module. The application of the questionnaire has been completed in two stages. In this way the condition of the students before and after taking the module has been determined. As a result of the evaluation of the data collected after the module, it has been observed that students not only develop receptive skills of the theoretical knowledge but also are good at productive skills handling with the problems arising from the physical insufficiencies in the suggested module.*

*Key Words : Theatre, animation, objectives and goals.  
Anahtar Sözcükler: Tiyatro, canlandırma, hedef ve amaçlar.*

---

### **GİRİŞ**

İnsanlık tarihiyle koşut gelişen tiyatro, 2500 yıllık bir geçmişe sahiptir. Başlangıcında öykünmeler ve danslarla

doğan ve bir eğlence ya da vakit geçirme aracı gibi düşünülen bu sanat dalı, süreç içerisinde bir düşün aktarım aracı olmuştur. Tiyatro deneyimi ilkel toplumlarda salt dramatik dans veya

gösterilerle sınırlıyken, günümüzde tiyatronun sanatsal yönü ve gelişimi, yapısı ve kurallarının araştırılması ve değerlendirilmesi onun evrensel boyutta ve çok boyutlu incelenmesini zorunlu kılmıştır. Tiyatro bilgi paylaşımı ve aktarımın sağlaması nedeniyle eğiticiidir. Ekinse, toplumsal ve geleneksel kazanımlar bu yolla edinilebilir. İnsana dair hiçbir şeye yabancı olmayan tiyatro, tüm yaşamışlıkları ya da yaşanılabilirler sergiler.

En geniş tanımıyla, tiyatro dramatik ya da dinsel danslara, öykümelere ve mime dayalıdır. Tiyatro sözcüğü köken olarak incelendiğinde, oyunların sergilendiği fiziksel bir yer imlerken, aynı zamanda genel anlamda “oyun, oyuncu, sahne ve izleyici gibi temel öğelerden oluşan sanat; dramatik metin, oyunculuk, sahneleme, sahne tasarımı, sahne giysisi, sahne müziği, ışıkla ve sahne tekniği öğelerinin tümünü birlikte içeren sanatsal etkinlik; bu anlamda, tiyatro, (görecelikle) dramadan bağımsız, kendi başına kolektif bir sanat alanıdır” (Çalışlar, 1995:631). Tiyatro, sahneleme, oyunculuk, ışık, sahne tasarımı ve tekniğini incelemesiyle kuramsal, bunların bir öğretim aracı olarak kullanılmasıyla da uygulamalı bir disiplindir. Bunların dışında bir dönem ya da tür, dramatik bir biçem, sanatsal bir akım, bir nitelik ya da bir etkinlik gibi pek çok ölçüt tiyatroyu betimleyebilir.

Bu çalışma; 2003-2004 öğretim yılında Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Türkçe Öğretmenliği Bölümü lisans programı yedinci yarıyılında yer alan Tiyatro ve Canlandırma dersi hedeflerinin gerçekleştirme düzeyini araştırmak ve saptamak amacıyla düzenlenmiştir. Tiyatro ve Canlandırma dersi, ders

tanımları kitapçığında şöyle betimlenmektedir. “Tiyatronun temel kavramları, canlandırma ve dramatisasyonun önemi, tiyatronun temel unsurları, tiyatrodaki kullanılan dil ve anlatım yolları, seslendirme, dil ve vücut ilişkisi, sahneleme, metin seçimi ve incelemesi, metin okuma, ve türlere göre metin okumada canlandırma yöntemleri.” Sanatsal ya da eğitsel boyutu olan bu hedefler, düşünerek, inceleyerek, yorumlayarak okuma alışkanlıkları edindirmek, rahat konuşabilmek, sanata ilgi duymak, öğretimde yöntem olarak tiyatro ve canlandırmayı kullanılmak, kimlik-kişilik geliştirmek, ekinse düzeyi yükseltmek, yetenek ve ilgilerin genişletilmesi olarak örneklendirilebilirler. Çalışmanın temel amacı, Tiyatro ve Canlandırma dersinin hedeflerinin gerçekleştirme düzeyini olumsuz yönde etkileyen etmenleri ortadan kaldırmak veya azaltmaktır.

## **2.Yöntem**

### **2.1.Evren**

Araştırmanın evrenini; Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Öğretmenliği Bölümü dördüncü sınıf öğrencileri oluşturmaktadır.

### **2.2. Örneklem**

Araştırmanın örneklemini, evrenden rastlantısal (random) olarak seçilen 84 öğrenci oluşturmaktadır.

### **2.3. Veri Toplama Aracı**

Bu çalışmada Tiyatro ve Canlandırma dersi hedeflerinin gerçekleştirme düzeyini belirlemek için

araştırmacı tarafından hazırlanan bir sormacadan yararlanılmıştır.

#### 2.4. Bilgilerin Toplanması ve Analizi

Öğrencilere kazandırılması amaçlanan davranış ve bilgileri ölçmek amacıyla ders tanımından hareketle hazırlanmış olan sorulardan oluşan bir sormaca öntest olarak dönemin başında öğrenciler bu dersi almadan önce; dersi aldıktan sonra da dönem sonunda sontest olarak uygulanmıştır. Üçü açık uçlu olmak üzere toplam dokuz sorudan oluşan bu sormacada yanıtlar, evet ve hayır seçenekleriyle belirlenmiştir. Dersi daha etkin ve verimli kılmaya yönelik çözüm ve öneriler sunulmaya çalışılmıştır. Toplanan verilerin değerlendirilmesinde McNemar testi tekniğinden ve SPSS paket programından yararlanılmış ve bulgular tablolarda gösterilmiştir.

#### 2.5. Araştırma Yöntemi

Örnekleme alınan öğrencilerin tamamına, biri on dört haftalık bir eğitim-öğretim dönemin başında diğeri de sonunda olmak üzere iki kez sormaca uygulanmıştır. Değerlendirmede, toplam 84 öğrencinin içlerinde kavramları betimlemeye dayalı soruların da bulunduğu sormacaya verdikleri yanıtları esas alınmıştır.

### 3. Bulgular

Öğrencilere uygulanan sormacadaki sorular aşağıda belirtilen biçimde ve sırayla yer almıştır.(1) Anlamlılık düzeyi 0.05 ve 0.01 olarak alınmıştır. Sorulara verilen yanıtların sonuçları ilgili soruyu izleyen tabloda gösterilmiştir.

#### 3.1.Öğrenim hayatınız boyunca bir ders ya da etkinlik adı altında tiyatro eserlerinden örneklerin incelemesi yapıldı mı?

Öntest ve sontest değerleri arasında pearson değeri  $p>0.05$  olduğundan anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Dersi almadan önce ve sonra öğrencilerin tiyatro ve canlandırma ile ilgili durumlarında herhangi bir değişiklik gözlenmemiştir.

**Tablo 1.Tiyatro Eserlerinden Örneklerin İncelenmesine Ait McNemar testi Sonuçları**

	Evet	Hayır
Ön test	69	15
Son test	73	11

#### McNemar Testi

N	168
Ki-kare	,346
P	,556

#### 3.2.Tiyatronun temel kavramları konusunda bilgi sahibi misiniz?

Bu soruda  $p<0.01$  olarak bulunmuştur. Tiyatronun temel kavramları konusunda yeterli bilgi aktarıldığı sonucuna varılmıştır.

**Tablo 2. Tiyatronun Temel Kavramlarının İncelenmesine Ait McNemar testi Sonuçları**

	Evet	Hayır
Ön test	72	12
Son test	76	8

N	168
Ki-kare	45,102
P	,000

### 3.3. Sizce canlandırma ile dramatisasyon birbirinden farklı kavramlar mıdır?

Bu soruda  $p < 0.05$  olarak bulunmuştur. Tiyatro ve canlandırma ile bilgilerin yeterli ve gerektiği gibi oluştuğu saptanmıştır.

**Tablo 3. Canlandırma ve Dramatisasyon Ait McNemar testi Sonuçları**

	Evet	Hayır
Ön test	56	28
Son test	54	30

N	168
Ki-kare	7,622
P	,006

### 3.4. Sizce canlandırma yöntemleri nelerdir? Tanımlayınız.

Canlandırma yöntemlerinin betimlemesi istenen bu sorudaki  $p < 0.01$  değeri kuramsal boyutta az çok sorun yaşayan öğrencilerin uygulamada etkin ve başarılı olduklarını göstermektedir. Üçüncü soruya verilen yanıt dikkate alındığında bunu saptamak hiç de zor değildir.

**Tablo 4. Canlandırma Yöntemlerine Ait McNemar testi Sonuçları**

	Evet	Hayır
Ön test	12	72
Son test	30	54

N	168
Ki-kare	16,48
P	,000

### 3.5. Tiyatronun temel öğeleri hakkında bilgi sahibi misiniz?

Bu soruda  $p < 0.01$  değeri bulunmuş ve bu sonuç tiyatronun temel öğelerinin çok geniş ve ayrıntılı bir inceleme ve araştırma gerektirmesine karşın olumsuzlukların büyük oranda giderildiği göze çarpmaktadır.

**Tablo 5. Tiyatronun Temel Öğelerine Ait McNemar testi Sonuçları**

	Evet	Hayır
Ön test	67	17
Son test	77	6

N	168
Ki-kare	37,032
P	,000

### 3.6. Tiyatroda kullanılan dil ve anlatım yollarını biliyor musunuz?

Bu sorudaki  $p < 0.01$  değeri uygulanıma ağırlıkla bağlı olan bu bilgilerin kuramdan uygulamaya tam olarak aktarıldığını göstermektedir.

**Tablo 6. Tiyatroda Kullanılan Dil ve Anlatım Yollarına Ait McNemar testi Sonuçları**

	Evet	Hayır
Ön test	55	29
Son test	71	13

N	168
Ki-kare	16,81
P	,000

### 3.7.Tiyatroda seslendirme, dil ve vücut ilişkisi gerekli midir?

Bu sorudaki  $p < 0.01$  değeri uygulanıma aktarımda sorunların büyük oranda üstesinden geldiğini göstermektedir.

**Tablo 7. Tiyatroda Seslendirme, Dil ve Vücut İlişkisine Ait McNemar testi Sonuçları**

	Evet	Hayır
Ön test	76	8
Son test	84	0

N	168
Ki-kare	61,141
P	,000

### 3.8.Tiyatro eserlerinde metin seçimi ve incelemesi konusunda bilgi sahibi misiniz?

Öğrencilerin kavramları betimlemeleri istenen bu sorudaki  $p > 0.05$  olması öğrencilerin aktarımda güçlük çektikleri ve tanımlamada alan bilgisinin eksik olduğu sonucunu ortaya koymaktadır.

**Tablo 8. Tiyatro Eserlerinde Metin Seçimi ve İncelenmesine Ait McNemar testi Sonuçları**

	Evet	Hayır
Ön test	28	56
Son test	43	41

N	168
Ki-kare	1,455
P	,228

### 3.9.Sizce tiyatrodaki türlerine göre metin okumada gerekli olan nitelikler nelerdir? Belirtiniz.

Öğrencilerin kavramları betimlemeleri istenen bu sorudaki  $p < 0.05$  değeri öğrencilerin tiyatro okuma süreçlerini öğrendikleri sonucunu ortaya koymaktadır.

**Tablo 9. Tiyatroda Türlerine Göre Metin Okunmasında Gerekli Niteliklere Ait McNemar testi Sonuçları**

	Evet	Hayır
Ön test	20	64
Son test	39	45

N	168
Ki-kare	5,592
P	,018

## 4.Yorum

Yorumlar her bir soru için sormacada yer aldığı biçimi ile sıralanarak verilmiştir.

### 4.1.Öğrenim hayatınız boyunca bir ders ya da etkinlik adı altında tiyatro eserlerinden örneklerin incelemesi yapıldı mı?

Tiyatro eleştirmeni Benedict Nightingale, “tiyatro, sinema ve televizyonun yapamadığını başarıyor. Bize görsel hayal günümüzün varlığını

hatırlatıp onun sınırlarını genişletiyor. O, teknolojinin umarsızca tırmandığı günümüzde birkaç oyuncunun da yardımıyla hayal kurabildiğimiz son mekân belki de. Tiyatro köhnemiş imgelemlerin spor salonu olacak” diyor (Kotuoğlu, 1999: 58). Onun bu görüşü tiyatronun sınırlarının genişletildiğinin ya da en azından bunun gerekliliğinin altını çiziyor. Tiyatro gerek fizikî konumu gerekse özü ile öğrencilerin imgelem gücünü geliştirip, onları eleştirel düşünmeye ve yaratıcılığa itecektir. Bu yetilerin kazanımı doğru bir tiyatro birikimi ve eğitimi ile olanaklı olabilir. Bu soru başlangıç düzeyinde, tiyatronun düşündürtüklerini belirlemek için daha önceki yaşantı ve bilgi düzeyini saptamayı amaçlamaktadır. Tiyatro ve canlandırma ile ilgili olarak öğrencilerin temel bilgi düzeyleri ve hazır bulunuşluklarını belirlemeyi amaçlayan bu soru ile tiyatronun sanatsal ya da disiplin olarak ele alındığında nasıl bir tablo sunduğu sergilenmeye çalışılmıştır. ‘Ders’ ya da ‘etkinlik’ olarak betimlenen bu iki yön gerek ders içi gerekse ders dışında olabilecek tüm etkinlik, çalışma ya da ödevleri kapsayabilmektedir.

#### **4.2.Tiyatronun temel kavramları konusunda bilgi sahibi misiniz?**

Tiyatronun temel kavramlarını görsel ve işitsel olmak üzere iki boyutta değerlendirmek olasıdır. Buna göre, oyuncular, davranışlar, jestler, mimikler, dekor, kostüm, makyaj, maske, ışık ve renkler görsel boyuta seslenmeleriyle görsel kavramlar olarak sayılabilirler. Beste, söz, müzik, konuşma gibi sese dayalı etmenleri de işitsel kavramlar olarak sınıflandırmak olasıdır.

Bunların dışında, tiyatronun temel yapı taşlarını oluşturan türleri de belirtmekte yarar vardır. Kahramanlarının genellikle soylu ve seçkin insanların, hükümdarların oluşturduğu ve çoğunlukla konularını tarihten alan, acıklı oyunların anlatıldığı trajedi (tragedya); trajedinin tersine gülünç olayları anlatan ve eğlendirmeyi amaçlayan komedi (komedy); bir bağlamda bu iki türü de kapsayan ve yaşamın acıklı olduğu kadar gülünç yönlerini de anlatan konularını yaşanmış olaylardan güncel yaşama değin uzanan konulardan alabilen dram tiyatronun temel biçimlerindedir. Tiyatronun işitsel boyutunda ise sözlerin tamamının ya da bir kısmının koro ve/veya solo olarak şarkılı söylendiği opera; bestesiz konuşmalardan oluşan hafif eğlenceli halk için yazılan operet; hareketli, eğlenceli bol şarkılı komedi vodvil, konuları beden dili, hareket, dans, davranışlarla anlatan müzikli ama sözsüz baleyi; baleden ayrı olarak da pantonimi; komik ve acıklı olanın bireşimi groteski de belirtmek gerekir. Tüm bu türler tiyatroyla ayrılan ya da birleşen noktalarıyla varlardır.

Tiyatro oyununun iskeletini oluşturan öğeler; kostüm ve işlevleri, makyaj, nesne ve aksesuarlar, ışık ve aydınlatma, oyuncular, figüranlar, mim, dans, müzik, ritim, eylem, apar, butafor, deyiş, didaskali, söylem, epilogfars, fıslayıcı, fuaye, görü, koro koreografi, libretto, ezgi, mimosis, parodos, protagonist, deuteragonist, trilogonist, rol, replik, tirad, retorik, ritüel, üç birlik kuramı, olarak örneklendirilebilir (Marlalı, 1993). İşitsel ya da görsel bu örnekler çoğaltılabilir. Söz ve hareketi içinde barındıran bir sanat dalı olmasıyla tiyatro bu kavramların hiçbirine ne uzak ne de ilgisizdir.

### 4.3. Sizce canlandırma ile dramtizasyon birbirinden farklı kavramlar mıdır?

Eyleme düşünsel ve bedensel organların katılması dramtizasyon olarak tanımlanabilir. Dramtizasyonda jest, mimik, ses ve hareketler kullanılabilir. Sözlü iletişim ve anlatımın sağlanması dramtizasyon çalışmalarıyla olanaklıdır. Dramtizasyon ‘oyun’ kavramı üzerine kurulur. “Oyunlaştırma yani dramtizasyon, bir duygu ve düşüncenin hareket, mimik, ses ve sözle anlatılmasıdır”(Kavcar, 1985:34). Dramtizasyon rol oynama, dramtize etme, canlandırma olarak tanımlanabilir.

Canlandırmanın genellikle yazılı bir metne dayandığı dramtize etme, dramtizasyon yoluyla canlandırma anlamında kullanılmaktadır. Canlandırmalar tek kişilik söz ve harekete dayalı ya da tek kişilik sözsüz olarak yapılabileceği gibi, okuma yoluyla da yapılabilir. Dramtizasyon da yazılı bir metne dayanabilir ya da dayanmayabilir. Çünkü, dramtizasyonun temeli kişinin kendisini başkasının yerine koyarak duyumsama, rol oynama ilkesine dayanır. Böylece oyuncu yalnızca o rolü oynamakla değil aynı zamanda da sorgulama sorumluluğunu da üstlenmiş olur. Bu ise sosyalleşme, somutlama, iletişim ve eşduyum becerilerini geliştirir. Çalışmaların temeli grup çalışmalarına, yaratıcılığa ve somutlamaya, duyu organlarını kullanmaya dayanır. “Dramtizasyon yöntemi, bir duygu ve düşüncenin, hareket, mimik, jest ve sözle anlatılmasıdır. Bir başka deyişle, bir konu, ya da durumun canlandırılması, yaşayarak yansıtılması, yaşantıya dönüştürülmesidir” (Kavcar, 1986: 84). Bir konu ya da olayın rol oynayarak canlandırılması açısından dramtizas-

yon eyleme dayalıdır. Dramtizasyon rol oynama ve oyunlaştırmaya dayalı eğitimde kullanılan bir yöntemdir.

### 4.4.Sizce canlandırma yöntemleri nelerdir? Tanımlayınız.

Canlandırma yöntemleri bir oyunda konuşma örgüsünün, komik, dramatik ya da trajik öğelerin incelenmesinden oluşabilir. Oyundaki oyuncuların öğrencilerce çizemleştirilmesi ya da oyunun bazı bölümlerini öyküleştirme, romanlaştırma ya da karikatürize etme, çizme, masal anlatma, grup konuşmaları, değişik canlandırma örnekleridir. Canlandırma soyutu somutlamayı amaçlar. Bu amaçla oyundan fotoğraflar, ya da eskizler, dekor maketleri, fotoğraflardan yararlanılabilir. Açık uçlu oyunları ya da boş alan bırakılan öyküleri tamamlama, doğaçlamalar istenebilir. Özellikle sözlü çalışmalar içerisinde yer alan okuma parçalarının dramtize edilmesi yararlıdır. Resim, film, bir şiir ya da fotoğraftan hareketli bir canlandırma yapılabilir. Yaratıcılığı geliştiren bu çalışmalar oyunun güncel yaşantıya uyarlanarak düzenlenmesi gibi çalışmaları dahi içerebilir.

Öykü oluşturmada simgelerle, soyut kavramlar, sözcük, şiir, seslerle, fotoğraf ya da resimlerle duyulara yönelik uyarılar çoğaltılabilir. Buna koşut olarak, gözler kapalı duyumsama, işitsel gibi duyusal ya da dramatik oyunlar oynanabilir. Sözsüz oyun, kuklalar ve doğaçlamalar canlandırma örneklerindedir.

Kişileştirmeler, öykünmeler, öykü anlatma, grup konuşmaları yanında jest, ses, mimik de dramtizasyon uygulamalarıdır. Bunlar belli kuralları olan dramatik oyunlardır. Canlandırma çalışmaları doğaçlamalara dayanabilir. Sözcük öğretimi ve

sesletim çalışmaları bedenle sözün uyumunu sağlarlar. Canlandırma yöntemlerinden herhangi yazılı bir metne bağlı olmadan oyunu oynamak, okumak, anlatmaktır. Okumaya dayalı olarak dramatize etme çalışmaları öğrencileri etkin kılabilir. Sesli anlatımla somutlaştırma yapılabilir. Diğer bir canlandırma yöntemi ise var olan ya da hazırlanan bir oyunun uygulamalı gösterimi yani canlandırılmasıdır. Okuma parçaları ve diyaloglarda canlandırma ve kimliğe bürünme örneğin, bir hayvanı, bitkiyi ya da herhangi bir varlığı veya nesneyi canlandırma çalışmaları yapılabilir. Dramatizasyon canlandırma ve yaratmadır. Canlandırmada tiyatro gereçlerine gereksinim yoktur. Sınıfta uygulamaları kolaylıkla yapılabilir. Dramatizasyon kendinden başka olmayı koşullar ve temel eğitimde farklı derslerde kullanılabilir. Bedensel ve duyuşal güçleri birleştiren dramatize etme yani canlandırma etkin bireyi yaratır. Canlandırma çalışmalarında takım ruhunu canlı tutacak bir lidere gereksinim vardır. Bu çalışma sonucunda özgün oyunla canlandırılan arasındaki ayrılık ya da benzerlikler saptanabilir, çözümlenebilir.

#### **4.5.Tiyatronun temel öğeleri hakkında bilgi sahibi misiniz?**

Tiyatro oyununun bileşenleri temel olarak kişi, uzam, zaman olarak sınırlanmasına karşın bu bileşenler çok kapsamlıdır. Klasik oyunlarda kişi, zaman ve eylemde birlik kuralına uyma zorunluluğu varken, çağdaş oyunlarda yoktur. Üç birlik kuramı olarak değerlendirilen oyun yapısı “1-olaylar dizisi, 2-kişileştirme ve 3-konuşma örgüsüdür” (Nutku, 1989: 42). Anlatı türlerini zincirleme, içiçe öykü yerleştirme, dönüşümlü anlatım olabilir.

Zaman, gösterim ya da eylem zamanı ya da önceleme olarak incelenebilir. Oyun içindeki gelişen ve değişen eylemlerin dizisini içerir. Uzam dramatik yani oyundaki eylemin geçtiği zaman ya da imgesel yani sahnesel değil soyut uzam olarak ikiye ayrılır. Kişiler, değişik fiziksel, sosyal ya da psikolojik yapılarıyla belirlenebilirler. Ancak, bu yapılar dışında kişilerin tiyatro türlerindeki konumları da belirleyicidirler. Örneğin, çağdaş oyunlardaki kişilerle trajik oyunlardaki kahramanlar farklıdır. Trajedilerdeki kişiler kral, kraliçe uşak ve sırdaşlardan oluşurken, çağdaş oyunlardaki kişiler, anonimdirler ve psikolojik olarak boşurlar. Nesir ya da nazım olabilen dil bir tiyatro oyununda farklı biçimleriyle anlatıyı sağlar. Özellikle de çağdaş oyunlarda jest, mimik, dekor gibi öğeleri de bir anlatım aracı olarak kullanan dramatik dil dilbilgisel dilden daha geniş olarak anlatımı sağlar.

#### **4.6.Tiyatroda kullanılan dil ve anlatım yollarını biliyor musunuz?**

Tiyatro oyunu bir oyunu salt okuma ya da izlemeyle sınırlandırılmaz. Gerek okuma, gerekse izleme boyutunda okuyucu/izleyici yükümlülüklerini yerine getirmelidir. Dil örüntüsü yalnızca oyuncular arasında değil, tersine izleyici-oyuncu arasında gelişir.

Tiyatroda kullanılan söylem biçimleri çeşitlidir. Oyunun başat öğesi diyalog, iki kişi arasında geçen konuşma olarak betimlenebilir. Monolog (solilok) kişinin kendi kendine konuşması, iç dünyasını dışa vurmasıdır. Apart da tıpkı monolog gibi kişinin kendisine yönelttiği söylemdir. Farkı, kısa oluşu ve kahramanın asıl niyetini açığa vurma yöntemidir. Genellikle klasik tiyatrodaki kullanılan



tirad uzun ve tumturaklı konuşmadır. Öyküleme, oyundan önce olaylar hakkında açıklamalardır. (Er, 1998)

Konuşma örgüsünü doğru ve etkili biçimde kullanma oyun türlerine göre değişir. Kullanılan dil, “1-Kişilerin ne olduğunu belirtmeli, 2-Kişilerin nasıl hareket edeceklerini ve 3-Kişilerin yaşadıkları çevreyi ve dönemi anlatabilmelidir” (Nutku, 1989:49-50). Oyuna devinimini yalnızca dil verir.

#### **4.7.Tiyatroda seslendirme, dil ve vücut ilişkisi gerekli midir?**

Yazınsal bir metinde olduğu gibi seslendirmede de noktalama imleri önemlidir. Diyalogların yorumu, söyleyişteki tonlama, sözün anlamını verir. Oyundaki anlatım salt konuşma anını değil, oyunun ve kahramanların bütünsel yapısını sergiler. Kızgınlık, öfke, sevgi, sevinç, üzüntü gibi duyguların doğru yorumlanması ancak seslendirmenin yoruma kattığı anlamda gizlidir. Örneğin, birçok sözcük bağlamında vurgu yapılması anlamın yitirilmesine neden olur. Sessizlik anı olarak bilinen durak pek çok duygu ve düşüncenin anlatımını gerçekleştirebilir. Sözün anlatamadığını bazen suskunluklar anlatabilir.

Karakterlerin iç yapısını sergileyen ses gücü, tonlama ve seslendirme özellikleri, ses niteliği, diksiyon çalışmaları anlatımın yansımasıdır. İçsel dünyanın yansıması sesin nasıl kullanıldığıyla doğrudan ilintilidir. Sesin gücü, iniş-çıkışı, rengi, boğumlanması, yumuşak, sert, açık ya da kapalı, tiz, pes ya da komik/trajik/dramatik, sıradan, düz ya da renkli oluşu oyuna gerçek gücünü veren temel niteliklerdir. Bu nedenle, ses, diksiyon ve sesletim eğitimi kesinlikle dikkatle incelenmesi gereken bir noktadır.

Beden dili ile dil bir bütündür. İşlevsiz ve anlamsız hareketler oyunun dinamizmini bozar. Oyuncu sahnede bulunuş nedenini yalnızca hareket ve yaptıklarıyla anlatma gücüne sahiptir. “Oyuncunun sahne üzerindeki duruşu ve hareketi, tamamen onun ağırlığını kullanmasına bağlıdır” (Nutku, 1989:118). Bedenin hareket merkezi doğru saptanmalı, vücut dengesi sağlanmalıdır. Sahnede doğru durma oyuncunun ağırlığını denetlemesine bağlıdır. Bu nedenle ağırlık doğru dengelenmeli ve uyumla desteklenmelidir. Postür yalnızca bedensel boyutta değil daha çok düşünsel gerçeklikleri de imleyebilir. İletişim ya da bazı duygusal durumların anlatımı hareketle sağlanabilir. Hareket devinim değil, dramatik anlatım aracıdır. Bu nedenle de hareketler mekanik değil, doğal olmalıdır. Sahnesel hareket oyunculukla doğrudan ilintilidir. Hareket doğru yapıldığında ancak oyunun iletisi verilmiş olur. Her hareket gerisinde bir anlamı gizler. “Oyuncunun organizması, onun ustalıklı kullanması gereken “enstrüman”ıdır. Hareketler ise malzemesidir” (Nutku, 1989:152).

Konuşma solunum, sesin titreşim, tonu ve tınısıyla değişir. Sesin hareketle kullanımındaki önceliği, sonralığı ya da eş zamanlılığı farklı ve değişik anlatımlar sağlayabilirler.

#### **4.8.Tiyatro eserlerinde metin seçimi ve incelemesi konusunda bilgi sahibi misiniz?**

Kurmaca bir evreni yansıtan tiyatrodaki sanat yapıtını, incelikleriyle aktarmak ve izleyici ile birebir ilişki kurmanın yolu olan dramaturgi çalışmasının başarısı metin seçiminde oldukça önemlidir. Metin seçiminde oyunun özü, yapısal özellikleri, oyuncu

ve tipleri, dili, biçemi, en önemli etmenlerdir. Oyun seçiminde iki koşul oldukça önemlidir. İlki, okuma, okuduğunu anlama, geliştirme, yorumlama ikincisi, izleme, görsel ve işitsel yapısıyla anlama, çözümlenme, eleştirel bir bakışla değerlendirmedir. Metin seçiminde, oyunun seslendiği izleyici kitle, bu kitledeki sınıfsal ayrımı ve meslek grubu, oyunun konusu, niteliği gibi değişkenler belirleyicidir. İzleyici açısından izlenme durumu ve amacı oldukça belirleyicidir. Bu belirlemeler oyun seçiminde göz ardı edilirse, çok başarılı bir oyun bile başarısız olma riski taşıyabilir. Oyun seçimini yapan kişi ya da kişiler metni okuma ve izleme yönünden özümsemelidir. Bu nedenle de tiyatro oyununu hazırlayıp, değerlendirecek kadronun teknik ve beceriler yönünden çok iyi donanmaları gereklidir. Bu ön çalışmadan sonra, oyunun dramaturjik yapısı, izleyici grubunun yaşı, sosyo-ekinsel konumu, oyunun iletisinin doğru aktarımında belirleyici ölçütlerdir. Oyun izlenmeden ya da okunmadan önce bazı bilgi birikimi oluşturulmalıdır ki izleyicinin alımlama gücü artsın. Eleştirel düşünme ve yaratıcılıkta metin seçimi ve izlenen bu koşullar çok gereklidir. Metin seçimi oyunun izleme ve okuma aşamasında metin ya da sahneleme düzleminde değerlendirilmesidir. Oyun metninin konusu, güncelliği, özelden genele yapılandırılması temel aşamalarıdır. Oyunun incelenmesi dramaturji çalışmasının da temelidir. Bunun için oyunun dramatik kurgusunu oluşturan tüm öğeler incelenmelidir. Dil, diyalog ve replikler, serim, düğüm, çözüm, çatışma, karakterlerin iyi incelenmesi gereklidir. Oyun metninin seçiminde odak nokta izleyicidir. Sahne bilgisine sahip, teknik ve ekinsel bilgi birikimi, oyun yönetmeninde aranan

niteliklerdir. Öğrencilerin böyle bir eğitimleri olmadığı kabul edilirse seçilecek metinler, genel tiplerden oluşan oyunlar olmalıdır. Karmaşık yapıya ya da psikolojik içerikli oyunlar tercih edilmemelidir. Oyuncuların karakter boyutları derinleştirilmemelidir. Kişileştirmeler, Yazarı, oyunun yapısı, eldeki olanakların oyunun sergilenmesinde yeterli olup olmayacağı, ne kadar sürede oyunun hazırlanabileceği sorunsal metin seçiminde dikkatle üzerinde durulması gereken konulardır. Metnin dramatik yapısı, duygusal değerleri, düşünsel ve duygusal anlamının bozmadan korunmalıdır.

Oyun seçiminde yapılanlar yanında uygulamaları da belirleyicidir. Dramaturjik çalışması yapılmayan bir oyun öykünmeden öteye gidemeyecektir. Sahne çalışma ve uygulamaları çalışma defteri ile denetlenmelidir. Oyuncular, ışık, sahne, teknik bilgi ve donanımları kapsayan bu defter oyunun planlandığı gibi işlenmesini sağlar.

#### **4.9.Sizce tiyatrodaki türlerine göre metin okumada gerekli olan nitelikler nelerdir? Belirtiniz.**

Diğer yazınsal eserlerde olduğu gibi tiyatro eserleri de çok anlamlıdır. Klasik bir değerlendirmeye yapılan okuma izleyicinin düşünsel ve düşsel evreninde bir alımlamaya neden olmaz. Yazınsal okuma süreçleri de farklılıklar içerir. “Yüzeysel okuma, otorite bağımlı okuma, güncelleştirerek okuma, tarihsellikle güncelliğin dengelenmesi, eleştirel okuma, yaratıcı okuma” gibi türleri vardır (İpşiroğlu, 1995:66-67).

Oyunun okuma süreçlerine göre okunması bilinçli bir izleyici/okuyucu olmayı zorunlu kılar. Bu amaçla, özgün oyundan farklı bir okuma yöntemini sunmak için belirli bir izlenmeye uyarınca

izleyici yönlendirilmelidir. Örneğin, not tutma, oyun yazarıyla paylaşımlar, değerlendirme ve eleştirme ölçütleri kullanılabilir.

Kesin doğruları aramayan, sorgulayıcı ve yaratıcı bir okumayla oyunun iletisi de doğru verilebilir. Doğru okuma türü belirlenmemiş oyunun alımlaması da ya güç ya da büsbütün olanaksızdır. Okuma sürecinden sonra izlemeye geçilmesi oyunun özümsemesi yönünden önemlidir. Metinle içiçe olunmazsa, yorumlama olamaz. Metin çözümü, oyunun başat izleği, yazarın iletisinden çok, oyunun yüklendiği anlamlar bütünü keşfetmektir. Oyunun yüklendiği anlamları izleyicinin yorumu belirleyecektir. Yazarın neyi anlattığından çok izleyicinin neyi anladığı önemlidir. İzleyici yorumunda uyma bağlıdır. İzleyici yorumu eksiklik varsa, yapılanlar bilinenlerin tekrarıdır. Ekinsel farklılıkları, oyunun yazıldığı dönemin bulgulanması çok anlamlılığa açılır. “Yazınsal metinlerin özelliği çok anlamlılıklarıdır.” (İpşiroğlu, 1995: 63)

Metin okumada, oyunun başlığı, öndeyişi, açılımı, düğüm, sonuç ve sondeyiş aşamalarının çok iyi ve derinlemesine çalışılması gereklidir.

## 5.Sonuç ve Öneriler

- Dersin yürütülme sürecinden önce ders içeriği ve işlenecek konuların ayrıntılı izlencesi öğrencilerle kapsamlı bir biçimde paylaşılırsa, bu dersi yürütecek öğretim elemanı öğrencilerini dersin tanımı, içeriği ve amaçları doğrultusunda yönlendirmiş olacaktır. Böyle bir taslak öğretim elemanınca zaten hazırlanmaktadır; ancak öğrencilerin de katılımı ve görüşleri de
- Bölüm öğrencileri ve öğretim elemanlarının en büyük sorunları

alınırsa daha sağlıklı bir süreç yaşanmış olacaktır.

- Ders öğrenci merkezli olduğu için sınıf içi tartışma, dönüt verme, ödev ve araştırma çalışmaları eleştirel ve yaratıcı düşünmeyi koşullamalıdır.
- Tiyatro ve canlandırma adından da anlaşılacağı üzere bol uygulanıma, araştırmaya, yeni fikirler geliştirme ve sunmaya olanak sağlayacak en önemli derslerden biridir. Öğrencilerin kavramları betimlemeleri ve tiyatro okuma süreçlerindeki gelişim de dikkate alındığında, Fakülte-bölüm işbirliği ile fakülte kütüphanesi geliştirilip, zenginleştirilmesinin gerekliliği de açıkça ortaya çıkmaktadır
- Öğretmen adayları alanlarıyla ilgili hedef davranışlar, soru sorma ve çözümlenmeye yönlendirilmelidir. Beğenildiğini duyumsayan öğrenciler daha etkin ve verimli çalışacaklardır.
- Oyunu sahneye koyacak olan öğretmen ya da öğretmen adayı ön hazırlık çalışmalarını tamamlamalıdır. Bunlar oyuncu kadrosu, oyun metninin seçimi, uzamın belirlenmesi, teknik araç ve gereçlerin seçimi gibi çalışmaları kapsamaktadır.
- Oyunun sesleneceği izleyici kitlesi oyun seçiminde özellikle üzerinde durulması gereken bir nokta olmalıdır. Örneğin, oyunun sesleneceği yaş grubu ve onların belirli özellikleri saptamak oyunun başarısıyla doğru orantılı olacaktır.
- Öğretmen adayları bu ders ile dramatizasyon, oyun ve canlandırmalar yoluyla çocukların gelişimini sağlamak ve betimlemek olanağını da yakalamış olacaktır.
- Öğretmen adayları gerek alan bilgisi gerekse eğitimsel açıdan iyi donanıma sahip olmalıdırlar.

elektrik, ses, ışık, ısı açısından teknik donanıma sahip olmayan fiziki

koşulların yanı sıra, sınıf kapasitesi, öğrenci yerleşimi ve eğitim araçları dile donatılmış ideal bir tiyatro sınıfı/sahnese sahip olmamalarıdır. Var olan olanaksızlıklara karşın özellikle de öğretim elemanlarının özveri ve çabalarıyla değişik tiyatro oyunları hazırlanmış, eleştirilmiş ve sahneye konulmuştur. Tiyatro,

canlandırma ve canlandırma yöntemlerinde kuramdan uygulamaya geçişteki başarıları göz önüne alındığında, öğrencilerin çabaları küçümsenmemelidir. Gerekli desteği gördüklerinde gençlerin aşamayacağı güçlük yoktur. Çünkü etkin öğrenme çağdaş sınıf ortam ve koşullarına koşut olarak gerçekleşebilecektir.

### Kaynaklar

Çalışlar, A. (1995). **Tiyatro Ansiklopedisi**. (Birinci Baskı), Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara.

Er, A. (1998). **Oyun Çözümlemesinde İlk Adım**. (Birinci Baskı), Ürün Yayınları, Ankara.

İpşiroğlu, Z. (1995). **Tiyatroda Düşünsellik Dramaturgiye Giriş**. (Birinci Basım), MitosBOYUT Yayınları, İstanbul.

Kavcar, C. (1985). “Örgün Eğitimde Dramatizasyon”, **Eğitim ve Bilim**, cilt:10, sayı:56, s. 32-41.

Kavcar, C. (1986). “Türkçe Öğretiminde Dramatizasyon Yöntemi”, **Türk Dilinin Öğretimi Toplantısı**, 1-3 Ekim 1986, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları, Ankara, s. 83-91.

Kotuoğlu, Ö. (1999). “Tiyatronun Sınırlarında Değişmeler”, **Hürriyet Gösteri**, sayı: 213, 9/10, s.58-60.

Marlalı, H. (1993). **Mimik-Rol Alıştırmaları ve Temel Tiyatro Bilgisi**. (İkinci Baskı), Sergi Yayınevi, İzmir.

Nutku, Ö. (1989). **Sahne Bilgisi**. (Üçüncü Basım), Kabalıcı Yayınları, İstanbul.

### Ekler

(1)Bu çalışmada kullanılan sormacaya ait sorular aşağıda verilmiştir.

Tiyatro ve Canlandırma Dersi hedeflerinin gerçekleşme düzeyini belirlemek üzere hazırlanmış olan aşağıdaki soruları dikkatlice okuduktan sonra, kişisel bilgi ve birikiminize dayanarak yanıtlayınız. Yanıtlamada isim ya da takma isim kullanınız. Teşekkür ederim.

1. Öğrenim yaşamınız boyunca bir ders ya da etkinlik adı altında tiyatro eserlerinden örneklerin incelemesi yapıldı mı?

a. Evet

b. Hayır

2. Tiyatronun temel kavramları konusunda bilgi sahibi misiniz?

a. Evet

b. Hayır

3. Sizce canlandırma ile dramatizasyon birbirinden farklı kavramlar mıdır?

a. Evet

b. Hayır

4. Tiyatronun temel öğeleri hakkında bilgi sahibi misiniz?

a. Evet

b. Hayır

5. Tiyatroda kullanılan dil ve anlatım yollarını biliyor musunuz?

a. Evet

b. Hayır

6. Tiyatroda seslendirme, dil ve vücut ilişkisi gerekli midir?

a. Evet

b. Hayır

7. Tiyatro eserlerinde metin seçimi ve incelemesi konusunda bilgi sahibi misiniz?

a. Evet

b. Hayır

Yanıtınız Evet ise;

Bir tiyatro eserini incelemede etkin olan ölçütler nelerdir? Belirtiniz.

8. Sizce tiyatrodaki türlerine göre metin okumada gerekli nitelikler nelerdir? Belirtiniz.

9. Sizce canlandırma yöntemleri nelerdir? Tanımlayınız.