

OYUN KAVRAMI'NDAN DRAMA'YA DRAMA'DAN DRAMATİK EĞİTİM'E

Özet

Oyun, mekanik olmayan, irrasyonel bir eylemdir. İnsanda doğal olarak var olan ve onda zevk duygusu uyandıran oyun ve oynama eylemi hayatın her alanına yansımıştır. Hayat da başı ve sonu olan, doğumdan ölüme döngüsel olarak uzanan bir oyundur aslında. Dolayısıyla oyun; kültürün bir alt kodu değil, kültürde önce var olan, kültüre eşlik eden ve kültüre damgasını vuran verili, kendiliğinden bir yaşantıdır. Oyun'un bu niteliği, insanı tanımlayan Homo Faber, Homo Sapiens kavramlarına Homo Ludens (Oynayan İnsan) kavramının eklenmesine neden olmuştur. Oyun'un; belli bir zaman ve mekan çerçevesinde gündelik hayatın dışına çıkarak, gerilim, denge, tartım, birbirinin yerine geçme, karşıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm gibi özellikleri, Drama, Tiyatro ve bu sanatların kaynağını oluşturan ritüel ve mitlere de yansır. Oyun gönüllü bir eylemdir ve insanı özgürleştirir. Drama ve Tiyatro Sanatı da, estetik form açısından oyunla pek çok noktada buluştuğu gibi, insanı zenginleştiren ve uygarlaştıran bir eylemdir de. İnsanın, hayatın döngüsel ilerleyişinin bilincine varmasını ve bu döngü içinde kendiyile, vicdaniyla ve diğer insanlarla yüzleşmesini sağlayarak insanı araç olmaktan kurtaran bir eylemdir. Tıpkı oyun gibi, birey ve toplum arasındaki etkileşimi sağlayan bir ifade biçimidir. Oyun ve Drama, insanı baskı altında tutan engelleri ortadan kaldırarak, yaratıcılığı ve düş gücünü ateşler. Böylece insan kendine özgü ve farklı olduğu bilincine erişir. Farklılıklar bir araya gelerek daha zengin, insancıl ve uygar bir toplumu oluşturur. Böylesine anlamlı bir işlevi olan ve içinde oyunu barındıran drama ve tiyatro sanatından eğitim alanında da yararlanılmaktadır, yararlanılmadığı da. Çağımızın mekanikleşen, araçsallaşan ve yabancılaşan insanına alternatif ancak bu yolla oluşturulabilir. Bireyi körleştiren, geleneksel, kalıplaşmış değerler, engeller ve dayatmalarla dolu bir hayat biçimine karşı çıkmanın, daha insancıl bir hayatta, daha barışçıl bir dünyada yaşayabilmenin yolu, yaratıcı, özgür, duyarlı, insan olduğunun bilincine varmış bireylere sahip olmaktan geçmektedir. Bu yüzden Eğitimde Drama, Yaratıcı Drama, Eğitimde Tiyatro, Oyun, Eğitsel Drama gibi farklı isimlerle eğitim programlarında yer alan Dramatik Eğitim ve Drama, hem bir öğretim yöntemi, hem de kişinin özgüven, öz bilinç, özdisiplin geliştirmesi ve özgürleşerek kendini ifade edebilmesi yolunda kullanılmaktadır.

FROM THE CONCEPT
OF GAME TO DRAMA
FROM DRAMA TO
DRAMATIC EDUCATION

NURHAN TEKEREK*

* Doç. Dr., Uludağ Üniversitesi, Eğitim
Fakültesi
nurhant@uludag.edu.tr

Abstract

Game is a non-mechanical, irrational action. Game and playing, which evoke pleasure in human being and are natural for him, are present in every field of life. Infact, life itself is a circular play, which has a beginning and an end; starting from birth and continuing till death. Therefore, as existing before culture did, accompanying it and leaving its mark on it, game is a given, spontaneous experience; not a subbranch of culture. It is through this quality of game, an other definition of human being, namely the concept of Homo Ludens (Playing Man), has been added beside Homo Faber and Homo Sapiens. Qualities of game such as tension, balance, rhythm, substituting something for another, separation and solution in the frame of a particular space and time, outside of daily life, reflect on Drama, Theatre and also on myths and rituals which are the sources of these arts. Playing is a volunteer action and it liberates man. Art of Drama and Theatre, as having many in common with game in regards to aesthetic form, is an action which enriches and civilizes man. It is an action which saves man from being an instrument, by making him comprehend the circular progress of life, by making him confront with himself, with his conscience and with other people. Just like game, the art of Drama and Theatre is a form of expression that provides the interaction between individual and society. Game and Drama provoke creativity and imagination by removing the obstacles which oppress man. Man thus becomes conscious of his own specificity and difference. Differences come together and compose a rich, humanist and civil society. Art of Drama and Theatre as having such a significant function and containing play in itself, is being used - and should be used - in the field of education too. It is the only way to form an alternative for the mechanized, instrumentalized and alienated man of our age. The only way of resisting a form of life which is full of obstacles, impositions and traditional, stereotyped values that render the individual unaware of what's happening; and living a more humanist life in a peaceful world is having individuals who are conscious of themselves being creative, free, sensitive and human. Consequently, Dramatic Education and Drama under various names such as Drama in Education, Creative Drama, Theatre in Education, Game, Educational Drama is a being used as a teaching method as well as a method of providing the person self-confidence, self-consciousness, self-discipline and freedom of self-expression.

GİRİŞ

İnsan neden felsefe yapar, neden yarışır, neden sanatla uğraşır, neden yaratır ve biriktirir? Neden yasa yapar, sonra da yaptığı yasalara uymayanları cezalandırır? Neden şiir yazar insan? Neden söz yarışı yapar? Ritüelleri, mitleri, söylenceleri, ağıtları neden oluşturur? Neden inanma gereksinimi duyar ve bu duygusunu tapınma törenleriyle pekiştirir? Müzik, resim yapar ve dinler, seyreder sonra, neden? Şarkı söyler, dans eder, neden? Neden okula gider? Neden dili oluşturmuştur ve birlikte düşünceyi? Bu sorular sonsuz sayıda çoğaltılabilir? Yüzyılların evrilmesiyle gelen ciltlere sığmayacak tarih denilen o devasa kitabın tüm yükünü omuzlarında taşımasına rağmen, insan, neden ve nasıl direnir? Neden ve nasıl yeniler kendini de, hayat denilen o döngüsel yolculuğa devam eder, ölüm gerçeğini bile bile insanoğlu? Birbirine bağlı bu türde pek çok sorunun yanıtını “Oyun” ve “Oynama İsteği”yle ilişkilendirmek mümkündür.

- PEPIN : Yazı nedir?
 ALCUİN : Bilimin muhafızıdır.
 PEPIN : Kelime nedir?
 ALCUİN : Düşüncenin ihaneti.
 PEPIN : Kelimeyi kim doğurur?
 ALCUİN : Dil.
 PEPIN : Dil nedir?
 ALCUİN : Havada bir kamçı.
 PEPIN : Hava nedir?
 ALCUİN : Hayatın muhafızı.
 PEPIN : Hayat nedir?
 ALCUİN : Mutlunun sevinci, mutsuzun ıstırabı,
 ölümü bekleyiş.
 PEPIN : İnsan nedir?
 ALCUİN : Ölümün kölesi, tek bir yerin sahibi, gelip geçen bir yolcu.¹

Yukarıdaki Alcuin adlı filozofla ve Charlemagne'in oğlu Pepin arasında geçen diyalogda da anlaşıldığı üzere, hayat da evrenin sonsuzluğu içinde her insanın farklı bir yolculuğu değil midir? Ya da bir “Oyun”... Başı ve sonu belli, kendine özgü kuralları olan, oynayabilenin tadına vardığı, oynayamayanın dışında kaldığı bir oyun. Alcuin ve Pepin arasında geçen bu muhavere de bir

¹ Johan Huizinga, “Homo Ludens”, Çeviren: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, II. B. 2006, İstanbul, s: 198.

oyundur aslında, söz oyunu, bir yarışma, söz yarışı. Derin anlamlarla yüklü bir bilme-bilgi oyunu. İnsan eylemlerini düşünür ve kavramlaştırır, sonra tartışır kendi içinde, ya da bir başkasıyla. Düşünceler çarpışır söze dönüşür, sonra muhavereye... Mat olur sonra birinden biri... Düşüncesini güçlü sözlerle ifade edebilen -oyunu iyi oynayan yani- galibidir o söz oyununun:

Hayata uzaktan bakabilmenin, kimi zaman onun dışına çıkabilmenin, onu kesintiye uğratmanın ve soluklanarak yolculuğa devam etmenin bir yolu denilebilir mi “Oyun”a? Kimi zaman matraklıkla, kuş bakışı bakabilmek için hayata, bulduğumuz bir ara formül müdür yoksa? Çocukların kendi başına, ya da aralarında, bilinçli ya da bilinçsiz “Gibi Yapmak” yoluyla hayata geçirdikleri eylemler de oyun değil midir? Hayvanların karınları doyduktan sonra, ya da çiftleşme zamanlarındaki oynaşmaları birer oyun değil midir? Elbette bunların hepsi oyundur.

NEDİR “OYUN” VE “OYNAYAN İNSAN-HOMO LUDENS”?

İnsanın özündeki belki de en temel istek “Oyun Oynama İsteği”dir. Tüm kültürlerin kaynağını oluşturan, insanla var olan ve ona soyut düşünme becerisini kazandırmakla birlikte, onu özgürleştiren yaratıcı bir eylemdir oyun. Schiller oyunla insanı özdeşleştirir ve oyunu insan olmanın önkoşulu sayar adeta: “İnsan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, ancak oyun oynadığı yerde tam insandır²”. Yalnız insana özgü de olmadığı getirir Huizinga oyun kavramının. Bunun nedenini; yaşamın gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsurun rol oynamasına bağlar. Bu konudaki, oyunu niteleyen ve nedenselliğini açıklamaya çalışılan; yaşam enerjisinin fazlalığından kurtulma biçimi, doğuştan gelen taklit eğiliminin hükmü altına girme, gevşeme ihtiyacı, hayatın insandan talep edeceği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı, insanın nefesine hakim olmasına katkı, egemenlik kurma arzusu , bir şey yapabilmeye veya bir şeyi belirlemeye yönelik kendiliğinden yatkınlık gibi tezleri sıraladıktan sonra, esas nedenin; oyunun heyecan, sevinç ve matraklıkla ilişkisinden hareketle “zevk vermek” gibi bir işlevi olduğunu, bu nedenle gerek hayvanlar, gerekse insanlar aleminde hiç bir

² Schiller, “İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup”, Çeviren: Melahat Özgü, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, 1990, İstanbul, s: 76.

rasyonel ilişkiyle temellendirilemeyeceğini belirtir. Ona göre;

“Oyunun varlığı, bizim evren içindeki konumumuzun mantık üstü karakterini sürekli ve en yüksek anlamıyla ortaya koymaktadır. Hayvanlar oyun oynayabilirler: Demek ki mekanik şeyler olmanın çok ötesindedirler. Biz de oynuyoruz ve oynadığımızın bilincindeyiz: Demek ki biz de sadece akıllı varlıklar olmanın ötesindeyiz, çünkü oyun irrasyoneldir³”.

Dolayısıyla Huizinga oyunu, kültürün bir alt kodu değil, kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve kültüre damgasını vuran verimli bizatihilik olarak değerlendirir. Bu yaklaşımıyla Huizinga insan kültürüne yeni bir boyut getirmiş, insanı niteleyen temel kavramlardan; *Homo Faber* (Alet Yapan İnsan) ve *Homo Sapiens* (Düşünen İnsan) ikilisinin karşısına üçüncü bir insan; *Homo Ludens*'i (Oynayan İnsan) çıkartmıştır.⁴

İnsanın “şey”leri soyutlamasının en temel örneği “*dil*” dir. Maddeyle, düşünülen şey arasında sürekli gidip gelen süreçte ortaya çıkan “*dil*”, soyutun bir ifadesi olan simgeler aracılığıyla, sesler ve sözcüklerle ifade edilen, insanın oynadığı bir başka “*oyun*” dur. Farklı ibadet biçimleri, insanın bu dünya ve öte dünyada kendini güvenlikte hissetmek için bulduğu ritüelistik oyunlardır. Hayatın kendi de, insan bağlamında, başı ve sonu belli olan bir oyun, bir düş olarak düşünülebilir. İnsan bu dünyada misafirdir. Kapıyı çalar, içeri buyur edilir doğanın nimetleri tarafından. Tatlı yemışlerini yerken bir yandan misafir olarak, acılarını, kederlerini, çelişkilerini de yaşar öte yandan. Zamanı dolunca biter bu misafir oyunu, vedalaşır dünyayla ve gider. “*Hayat-Oyun-Düş*” metaforu çok kullanılır bu yüzden tiyatro ve edebiyatta. Platon hayatın bir oyun olduğunu, insanların Tanrı'nın elinde bir oyuncak olduğunu, kutsal ciddiyete ancak Tanrı'nın lâıyk olduğunu, bu yüzden kadın ve erkek herkesin, tüm hayatı boyunca bu ilkeye uygun olarak o anki eğilimlerine cevap veren en güzel oyunlarını oynaması gerektiğini belirtir. İnsanların savaşı ciddi bir şey saydıklarını, oysa savaşın ne oyun, ne de eğitim içerdiğini, yani tam da bizim ciddi saydığımız şeylere sahip olmadığını, bu yüzden herkesin elinden geldiğince barışçı yaşamasını ifade eder. Tanrıların lütfünü ka-

³ Johan Huizinga, “Homo Ludens”, Çeviren: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, II. B. 2006, İstanbul, s: 20.

⁴ Metin And, “Oyun ve Bügü”, Türkiye İş Bankası Yayınları, I.B. 1974, İstanbul, s: 13.

zanmak ve düşmanları püskürterek savaştan galip çıkmak için, hayatı bazı oyunları oynayarak, kurban törenleri yaparak, şarkı söyleyerek ve dans ederek geçirmek gerekir Platon'a göre⁵. Calderon'a göre "*Hayat Bir Düş*" tür.⁶ Shakespear'in Lear'inde tanrıların oyuncağıdır yine insan. Dizelere dönüşür onun dilinde: "*Haşarı çocuklar için sinekler neyse biz de o'yuz tanrılar için; oyun olsun diye öldürürler bizi*". Geleneksel türlerimizden Karagöz'de de hayatın oyun yanından "düş" bağlamında söz edilir. Özellikle perde gazellerinde. Karagöz de bir hayal perdesinden ibarettir. Kaynağını tasavvuftan alan perde hayal perdesidir ama, bir ibret perdesidir de kissadan hisse babında. Figürlerin Karagözcü tarafından perde üzerinde oynatıldığı bir düş oyunudur Karagöz. Tasavvufi açıdan yaklaşıldığında hayatın da aynen böyle bir oyun olduğu söylenebilir.

"Gösteri başlamadan önce perde karanlıktır. Perde ardındaki ışık yandığında görüntüler birer birer canlanmaya, yaşam bulmaya başlar. Süretler (gölgeler) hareket eder görünmeyen bir ustanın elinde. Konuşur, şakalaşır, öfkelenir, güler, ağlar, şarkı söyler. Tıpkı yaşadığı gibi. Bir zaman sonra ışık söner, perde kapanır, gölgeler görünmez olur. Süretler yok olmuştur. Hem oradadırlar, hem yokturlar. Sanatçı oynattığı sürece oradadırlar. Tıpkı kuklalar gibi. Hayat denilen oyunda rol alan insanlar gibi. Gelirler, oynarlar ve zamanları dolunca da giderler⁸".

O halde "*oyun*" nedir? Nedir insandan hayata uzanan bütün döngülerin içinde dönüp duran, büyüyle ve yanılsamasıyla insanın "onsuz" yapamadığı oyun? Oyunu oyun yapan özellikleri nelerdir?

⁵ Platon, "Yasalar", VII, 803. Huizinga, s: 38.

⁶ Özdemir Nutku, "Dünya Tiyatrosu", C: I, Remzi Kitabevi, 1985, İstanbul, s:160.

⁷ Turan Ofazoğlu, "Shakespeare", Cem Yayınevi, 1977, İstanbul, s: 13.

⁸ Nurhan Tekerek, "Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar", T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, 2001, Ankara, s: 42.

Zevk verici işlevinden yola çıkılarak "*Oyun*" ve "*Oynama Eylemi*" nin özellikleri şöyle ifade edilebilir:

- Oyun öncelikle "*gönüllü*" bir eylemdir. Emirlerle ya da kurallara bağlı tekrarlanan oyunlar ancak bir oyunun zorunlu temsilidir. Dolayısıyla oyun kavramı özgürlük kavramıyla doğrudan ilintilidir. Bu çerçevede denilebilir ki; *Oyun özgürlüktür*.

- “*Mış gibi Yapma*” ya da “*Gibi Yapma*” diye de ifade edilebilecek “*Oyun*” bu özelliğiyle, “*Gündelik*” ve “*Asıl Hayat*”ın dışındadır. Dolayısıyla gündelik hayattaki eylemleri tayin eden tek düze ve sıkıcı nedensellikler oyunda yoktur.

- *Oyun yalıtılmış ve sınırlıdır.* Yani gündelik hayattan, hayatın içinde aldığı yer ve süreyle soyutlanır. Oyun başlar ve belli bir anda biter. Bu özelliğiyle oyun belleklerde manevi bir yaratı ve zenginlik olarak yer edindiği için aktarılabilir ve tekrarlanabilir.

Oyunda zamansal sınırlılık olduğu gibi mekansal sınırlılık da vardır. Her oyun ister gönüllü, ister zorunlu, sınırları belli bir mekanda cereyan eder. Bu oyun kutsal olabilir, bir maç olabilir, bir tiyatro oyunu olabilir, evcilik oyunu olabilir, mutlak bir oyun alanına ihtiyaç vardır. Oyun alanları, içinde yaşadığımız dünyada belli bir eylemin gerçekleştirilmesi adına oluşturulan geçici dünyalardır. Hayatın kendisi için yeryüzü, futbol maçı için stadyum, tiyatro oyunu için oyun ve seyir yeri, satranç oyunu için satranç tahtası, orkestra ya da konser için konser salonu, resim sergisi için galeri, ritüeller için boş alan gibi.

- İnsanın *gönüllü ve özgür iradesiyle* belli bir yerde ve zamanda eylediği oyun, *kendine özgü ve mutlak bir düzen içinde* gerçekleşir. Oyunun çoğu zaman estetik bir nitelik kazanması, ondaki bu düzenli biçim yaratma kaygısından kaynaklanır. Estetik yaratıda var olan; *gerilim, denge, tartım, birbirinin yerine geçme, karşıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm* gibi öğeler oyun eyleminde de vardır. Estetik objelerde var olan iki temel güzellik öğesi “*ritim ve armoni*” oyunun olmazsa olmaz iki öğesidir. Her oyunun belli bir ritmi ve armonisi vardır, yani bir düzeni vardır. Oyunu kuralına göre oynamak gerekir. Kuralların en küçük bir ihlali oyunu bozar, niteliğini ve değerini azaltır. Oyunu dürüstçe oynamak gerekir, içtenlikle ve kuralları kabul ederek. Oyunun içinde kuralları ihlal eden oyuncu bir *oyun bozandır*. Çünkü o oyunun yarattığı *illüzyonu kesintiye uğratır* ve bildik dünyanın mekanizmasını geri getirir. O zaman oyunun yarattığı yanılısama bozulur ve oyunun evreni çöker. Dolayısıyla yanılısamayı kıran, bozan oyuncu hemen oyundan atılır, çünkü diğerlerinin varlığını

tehdit etmektedir.

- Oyunda “ben” değil, “biz” kavramı vardır. Bu oyun başkalarına değil, *biz’e aittir*. “Biz” in dışındakilerin ne yaptığı o an için bizi ilgilendirmez. Günlük yaşamın kurallarının oyun bağlamı içinde geçerliliği yoktur. Biz “başka” yız, “farklı” yız. İşte oyunun kazandırdığı bu başkalık ve farklılık duygusu, ancak oyunun gönüllü olarak büründüğü esrar atmosferi içinde ortaya çıkar.

Özetle denilebilir ki Oyun;

“Olağan hayatın dışında olduğu hissedilen, özgür ve ‘kurmaca’ ama yine de, oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylemdir. Oyun her türlü maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekanda gerçekleşmekte, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış bir dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkileri doğurmaktadır”.

Oyun kavramının Türkçe karşılığına bakıldığında pek çok anlamından söz edilmektedir. “*Oyun: vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence, Kumar, Şaşkınlık uyandırıcı hüner, Tiyatro ve sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi, Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin tümü, Sahne veya mikrofonda oynamak için hazırlanmış eser, temsil, piyes, Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma, Düzen, hile, entrika, Hasımını yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket (Güreşte), Taraflardan birinin dört sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç (Teniste)*”⁹. Boratav da, “*Oyun*” kavramındaki gönüllülük, özgürlük, belli bir zaman ve mekanda canlandırılması gibi özelliklerden söz eder; “*Çocukların, ve daha az ölçüde büyüklerin –günlük geçim didinmelerinden ayırabildikleri boş zamanlarında- herhangi bir üretim çabasını, ya da başka çeşitten bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir*”¹⁰ diyerek oyunların kümeleşmesi konusunda Roger Caillois’in “*Agon, Alea, Ilinx, Mimic-*

⁹ Johan Huizinga, “Homo Ludens”, Çeviren: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, II. B. 2006, İstanbul, s: 31.

¹⁰ Türkçe Sözlük, Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Kurumu, Türk Dil Kurumu, C: II, Türk Tarih Kurumu Basımevi, 1988, Ankara, s: 1126.

¹¹ Pertev Naili Boratav, “100 Soruda Türk Folkloru”, Gerçek Yayınevi, 3.B. Ekim 1994, İstanbul, s: 232

ry” gibi ilkelerden yola çıkarak yaptığı sınıflamaya vurgu yapar. “Agon, yarışma, savaşıma gerektiren oyunları kapsar; sporlarda olduğu gibi, vücut gücüne, ya da dama, satranç ve benzeri oyunlarda olduğu gibi, zeka gücüne dayanır. Alea kadere, talihe, rastlantıya dayananların bölümüdür; kumar oyunları, fal ve niyet oyunları bu kümeye girer. Mimicry; taklit, gösteri, maskaralık öğelerini kapsayan seyirlik oyunlardır: tiyatro, kukla gibi. Ilinx de insanın başını döndüren ve bu yoldan onu sevindiren, coşturan, ona ürpertili zevk taddıran eğlenceleri kapsar: salıncak, döner dolap, türlü karnaval coşkunlukları bu bölüme girer¹²”.

Oyunun en önemli iki işlevi; *bir şey için mücadeledir*, ya da *bir şeyin temsilidir*. Temsil etmek bir şeyin görülmesini sağlamak kadar güçlü bir anlamı içerir. Örneğin; *Ritüeller* ya da *tapınma törenleri*, *çatışmayı* (mücadeleyi) ve simgeleştirerek bir kutsal gücü temsil niteliğini içermesine rağmen, bundan daha fazla bir anlam taşır. Bu törenler bir tür mistik gerçekleştirir. Bayramı kutlamış olan topluluk için bu ritüelin işlevi, bir dahaki kutsal döneme kadar güvenlik, düzen ve refahın sağlanmasıdır. Eski bir Çin inancına göre *dans ve müziğin amacı*, evreni kendi yolunda tutmak ve doğayı insana yararlı olması için zorlamaktır. Mevsimleri karşılayan şenliklerde yapılan yarışmaların nedeni ürünlerin bol olması, yılın refah içinde geçmesidir. Anadolu'nun pek çok yöresinde yaygın olan seyirlik oyunlardan *Saya Gezme* oyunu hakkında görünürde düşünlerde, bayramlarda eğlenmek amacıyla birlikte, bolluk ve bereket getireceği inancıyla mevsim dönüşümlerinde yansıldığı belirtilir.¹³ Yine bir varsayıma göre geleneksel türlerimizden *Ortaoyunu*'nun Kanuni Sultan Süleyman zamanında akıl hastanesindeki hastaları sağaltmak amacıyla geliştirilmiş bir oyun olduğu söylenir.¹⁴

Bütün bu özellikleriyle “Oyun” tüm kültürlerin üzerinde yer alan veya hiç değilse onlara karşı *bağımsız olan bir temsildir*. Yetişkin kimse, tıpkı çocuk gibi, zevk ve rahatlama için, ciddi hayat düzeyinin altında oyunlar oynadığı gibi, bu düzeyin üstünde de, güzellikten ve kutsallıktan meydana gelen oyunlar da oynayabilir. Nitekim iki incelemeci Elmer Mitchell ve Bernard Mason da oyunun tanımını yaparken, bu eylemi *insanın öz anlatım gereksinimine*

¹² Pertev Naili Boratav, A.g.e., s: 233.

¹³ Nurhan Karadağ, “Köy Seyirlik Oyunları”, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1978, Ankara, s: 31.

¹⁴ Metin And, “Geleneksel Türk Tiyatrosu”, Bilgi Yayınevi, I.B. Mayıs 1969, Ankara, s: 177-178.

bağlarlar. Onlara göre kişi yaşamak, yeteneklerini kullanmak ve kendini anlatmak ister. Öz anlatımı kullanmak için içgüdülerden farklı olan ve yaşantıların sonucunda ortaya çıkan istekleri vardır. Bu istekler: 1. Yeni bir yaşantıyı denemek (avlanmak, dövüşmek, yeni bir yemek denemek gibi) 2. Güvenlik isteğine sahip olma (taklit, din vb.) 3. Tepki, yanıtılma isteği (toplum severlik, aşk, aile sevgisi, dostluk, özgecilik vb.) 4. Tanınma isteği 5. Katılma isteği (Üye olmak, bir topluluğa bağlı olmak gibi) 6. Güzel isteği (Renk, biçim, ses, hareketlilik) gibi isteklerdir.¹⁵

Özetle; oyunun *bir şey için mücadele, ya da bir şeyin temsili* gibi iki temel işlevi, pratik varyasyonlarında pratik bir amaca hizmet biçiminde karşımıza çıkar. Yani *her oyunun mutlaka pratik bir işlevi* vardır. Bu bağlamda; ritüellerden, mitlere, çocukların oyunlarından seyirlik oyunlara, kağıt oyunlarından satranca, danstan müziğe, müzikten tiyatroya, inanç sisteminden folklorla, dilden felsefeye, dramadan performansa, gündelik hayatın dışına çıkarak, yani gerçek zamanı kesintiye uğratarak, belli bir yer ve zaman diliminde başlayıp, gelişip sonuçlanan “*Oyun*” ve “*Oynama Eylemi*” insanın spontane olarak kendini ifade etmek için bulduğu en önemli aktivitelerden biridir.

OYUN, RİTÜEL-MİT, DRAM-TİYATRO SANATI'NDAKİ ORTAK ÖZELLİKLER VE TETİKLENEN YARATMA CESARETİ

Tiyatro ve *Dram Sanatı*'nin kaynağını oluşturan *ritüeller*, özelliklere görevsellikleri ve gönüllü katılımcı yanlarıyla, arkaik dönemlerden günümüze, insanın gündelik hayatının dışına çıkarak, insana özgü duygu ve inançlarını, birbiriyle, belli bir zaman ve mekanda, belli kurallar çerçevesinde paylaşmak için bulduğu ve gerçekleştirdiği törenlerdir. Bu anlamda “*Oyun*” ve “*Oynayan İnsan*” kavramlarıyla ve insanın “*Oynama İsteği*”yle örtüşen toplu eylemlerdir denilebilir ritüellere. Sanatın ve kaynağı ritüellerin, büyüyle ilişkisi, insanın doğanın düzeninin farkına varmasıyla koşutluk taşır. Nasıl ki, ilkel insanın bir meyveye uzanmak için rastlantısal olarak bulduğu sırım, deneme-yanılma yoluyla, meyveye erişmek amacıyla kullanılan büyüsel bir araca dönüşmüşse, sanat da başlangıçta, ritüeller yoluyla, insanın doğanın dü-

¹⁵ Metin And, A.g.e., s: 52.
Elmer Mitchell-Bernard Mason, “The Theory of Play”, New York 1948.

zenini etkilemek, bir bakıma toplu yaşama gücünü yenilemek ve güçlendirmek adına büyüsel bir araca dönüşmüştür.¹⁶ Doğanın düzenini keşfeden insanoğlu, bir biçimde “*Gibi Yapmak*”, ya da “*Taklit-Mimesis*” yoluyla, önce bu düzene ortak olur, ardından üstünlük kurmaya çabalar.

“Doğanın durmadan insan yaşamını etki altında tutmasına karşı insan da doğal olanı değiştirerek üstünlük sağlama yoluna gitmiştir. Bu üstünlüğü anlatımı ise, ilkel insanın topluca düzenlediği yalın ve yabanıl oyunlarla var olmuştur. Bu ilkel oyunlar giderek daha belirgin ve düzenli bir duruma gelmiş ve ritüeller ortaya çıkmıştır. Böylece insanın doğa ile ilişkisinde büyü var olmuş; çeşitli giysiler, maskeler, tartımlı hareketler, gizemli sesler doğal olanın dışında kalan üsluplaştırmayı, başka deyişle sanatsal anlatımı getirmiştir. (...) Doğa ile ilişkisinde Büyücü'nün yönetiminde törensel gösteriye giren insanoğlu güncel olayları yansıtan oyunlarda da homo ludens, yani ‘Oynayan İnsan’ı var etmiştir¹⁷”.

Dolayısıyla tiyatronun kökenini oluşturan ve toplu bir eylem olan ritüeller insanın “*Oyun Oynama İsteği*”nin ifade sel araçlarından dır. Oyunun en önemli işlevlerinden “*bir şey için mücadele*” –ki beraberinde çatışma ve gerilimi getirir- ve “*bir şeyi temsil etme*”, ritüellerde eylemi (dromenon) oluşturan; *Eski-Yeni, Ölüp-Dirilme, Ak-Kara* gibi karşıt güçlerin mücadelesi biçiminde cereyan eder ve bu karşıt güçler simgeselleştirilerek kişileştirilir. *Eylemin mitlerle(sözle) geçişi sonucunda çatışmacı, yaratıcı, yansılı yıcı bu eylem-oyun tiyatro sanatına dönüşür. Mitler de, insanın yaratılış hikayesini simgelerle ve doğa üstü varlıklar ve olaylarla dillendirdiği bir başka oyunsu ve sözel buluşudur. Başka bir deyişle mit; insanın zihninde oluşturduğu, oyun kavramıyla özdeşleştirip söylersek, özgürce ve kendince yarattığı doğa üstü varlıklar sayesinde, ister eksiksiz olarak bütün gerçeklik, yani “kosmos” olsun, isterse onun yalnızca bir parçası (söz gelimi bir ada, bir tür bitki, bir insan davranışı, bir kurum) olsun, bir gerçekliğin nasıl yaşama geçtiğini temsil eden sözel yaratılış hikayeleridir. Mitlerde de, tıpkı ritüellerde olduğu gibi çatışan güçler, gerilim yani bir mücadele ve bu sürecin simgeleştirilmesi söz*

¹⁶ Ernst Ficher, “Sanatın Gerekliği”, Çeviren: Cevat Çapan, Payel Yayınevi, 8.B. 1995, İstanbul, s: 21-36-37.

¹⁷ Özdemir Nutku, “Dram Sanatı-Tiyatroya Giriş”, Kabalıcı Yayınevi, II.B. Temmuz 1990, İstanbul, s: 15-16.

konusudur. Bu yüzden mitler söze dönüşerek kalıcı ve yüceltici özelliğini kazanır. Hem maddeyle düşünülen şey arasında sürekli gidip gelen söz-dil'in kendisi simgesel bir ifade aracı, hem de anlatım ve kişileştirme açısından soyut ve simgesel olması itibariyle insanın oyunsu buluşlarından olan *mit* ya da *mithos* ve *ritüellerin* birleşmesinden, insanın en önemli ifade aracı "*Drama*" oluşmuştur.¹⁸ Dramayı oluşturan bu ritüellerin ve mitlerin mutlaka bir oynanma zamanı ve yeri vardır. Bu kutsal törenler ve ona eşlik eden mitler, ya mevsimlerin dönüşüm zamanlarında, kıştan bahara, ya da yazdan sonbahara ve kışa geçişte yansılan oyunlardır. Ve mutlaka doğanın ölümüne ve canlanmasına, çoğalmasına katkıda bulunan bir işlevi vardır.

Huizinga'nın "*Oyun Kavramı*"yla ilgili ilkelerde de belirttiği üzere, bütün bu törenler insanın doğayı ve doğanın bir parçası olan kendi varlığını belirlemek, ifade etmek, anlamlandırmak, kendini ya da karşısındakini ve tüm bir toplumun sağaltımını sağlamak üzere bulunduğu ara yollardandır. Bu süreç insanın var olmasıyla birlikte spontane gelişmiştir. *Çatışma-Mücadele-Gerilim*'in yarattığı heyecan ve ardından gelen dinginlik, kaynağını kendini yenilemekten alan bir zevke yol açar. Bu zevkte, kuşkusuz bu törenlerin ardından insanın kendini güvende hissetme duygusu da vardır. Doğaya, ya da bilinmeyen güçlere karşı görevini yerine getirmenin verdiği bir ferahlama-rahatlama duygusu. Bu kutsal zevk, hayatı kesintiye uğratarak temsil etme ve soyutlama yoluyla hep birlikte tadılır, topluca kutlanır ve kutsanır. Tüm zevk verici ve rahatlatıcı yanına rağmen son derece ciddiyle gerçekleştirilen törenlerdir bunlar. Kuralları ve süresi bellidir. Kurallara toplumun tüm üyeleri birlikte ve gönüllü riayet eder. Bir döngü, belli bir zaman içinde başlamış, gelişmiş ve tamamlanmıştır. Yani kendine özgü ve mutlak bir düzen içinde çember tamamlanır. Dans, maske, ritm gibi öğelerden oluşan ritüeller, belli bir kurguyla ve gerçeküstü kişiliklerle, dilin kullanımından kaynaklanan belli bir tartımı olan hikayeler, yani mitler üsluplarıyla, oyunda da var olan "Ritm ve Armoni" ye de sahiptirler. En önemlisi de günlük yaşamın dışına çıkılarak gerçekleştirildiği için büyüsel bir yanılsama yaratır eyleme katılan topluluk üyeleri üzerinde.

¹⁸ Metin And, "Oyun ve Bugü", Türkiye İş Bankası Yayınları, I.B. 1974, İstanbul, s: 52.

Metin And, "Dramatik Köylü Oyunları Açısından Muharrem, Aşure ve Taziye", Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Dramatik Köylü Oyunları Özel Sayısı, Yıl: 1975, Sayı: 6, A.Ü. DTCF-Tiyatro Enstitüsü, s: 49.

Homo Ludens'in oyun oynama isteğinin eyleme dönüşmesinin en önemli göstergelerden biri olan ritüeller ve mitlerle başlayan süreç evrimleşerek, zamanla gelişip zenginleşmiş, teyatral bir nitelik kazanmış ve böylece insanın bir başka varlık nedeni olan ve temeli *taklit-eylem-kurgu-tasarım*'a dayanan *Tiyatro ve Dram Sanatı*'nı yaratmıştır.

Oyunda var olan gerilim, denge, tartım, birbirinin yerine geçme, karşıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm gibi öğelerle, bir şeyin temsili ve yanılısama yaratma, bu sürecin sonunda yaşanan haz duygusu gibi özellikler oyunla, ritüelle, dram ve tiyatro sanatını aynı kavşakta buluşturmaktadır. Bu kavşak aynı zamanda, insanda bir gizil güç olarak var olan ve onu geliştiren-yetkinleştiren "Yaratma Cesareti"ni de tetikleyen bir kavşaktır. İnsan, açığa çıkan bu yaratma cesareti aracılığıyla, kendine özgü duygularını-düşüncelerini-fantezilerini "Beden-Dil-Beyin" koordinasyonu ile dışa vurur. Böylece insan kendine, özgün bir hareket alanı açar ve kendini var eder.

*Cesaret yaratmanın ön koşuludur ve Camus'den Sartre'a; "daha çok umutsuzluğa rağmen kişinin ilerleyebilme yetisidir"*¹⁹. Rollo May bu tanımlamayı daha da ileri götürür ve cesareti kişinin kendi varlığıyla ilişkilendirir;

"Gerekli olan cesaret salt inatçılık da değildir. –mutlaka başkalarıyla birlikte yaratma durumunda kalacağız. Fakat eğer kendi özgün fikirlerinizi ifade etmezseniz, kendi varlığınızı dinlemezseniz, kendinize ihanet etmiş olacaksınız. Bütüne katkıda bulunmadığınız için ihanetiniz topluma karşı da olacak"²⁰.

Bu yüzden değer oluşturmanın, bir başka deyişle yaratmanın ön koşulu cesaret'tir.

"İnsan varlığında oluş (being) ve oluşuşu (becoming) olanaklı kılmak için cesaret şarttır. Eğer benlik bir gerçekliğe sahip olamazsa, benliğin bir ileri sürülüşü, bir bağlanması esas olmaktadır. Bu, insan varlığıyla doğanın geriye kalan kısmı arasındaki ayrımdır. Meşe

¹⁹ Rollo May, "Yaratma Cesareti", Çeviren: Alper Oysal, Metis Yayınları, IV. B. Eylül 1992, İstanbul, s: 40.

²⁰ Rollo May, A.g.e., s: 40.

palamudunun meşe olması otomatik büyüme iledir; herhangi bir kendini bağlama şart değildir. Enik de benzeri şekilde iç güdülerine dayanarak kedi olur. Bu gibi yaratıklarda doğa ve varlık özdeştir. Oysa bir kişinin tümüyle insan olabilmesi sadece kendi kararlarına ve kendini bu kararlara bağlayışına dayanır. İnsanlar değer ve onura, günden güne verdikleri karar yığınyıyla ulaşır. Bu kararlar cesaret gerektirir²¹”.

Fiziksel cesaret, moral cesaret, toplumsal cesaretin bulunduğu nokta oyun, dram ve tiyatro sanatının da bulunduğu noktadır. Gövdenin kas gücüne dayanan insanı geliştirmek için değil, duyarlılığının serpilmesi, başka bir deyişle gövdeyle düşünmek anlamına gelen fiziksel cesaret, kişinin kendi duyarlılığını diğer insanların acısıyla özdeşleştirmesinde bulması, bir tür, kişinin kendi benliğini diğer insanların acısını göremeye yöneltebilmesine dayanan algılama cesareti anlamına gelen moral cesaret, kişinin anlamlı bir yakınlık kurma umuduyla tehlikeye atılabilecek yetisi, kısaca kişinin diğer insani varlıklarla ilişkiye girme cesareti diye de ifade edilebilecek toplumsal cesaretin buluşma noktası “yaratma” dır. Elbette esneklik, kuşku, mutlak ve dogmatik olmama durumu gibi özellikleriyle var olan bir girişimdir yaratma cesareti; “Yeni doğruya karşı kendini hendeklerle çeviren fanatiğin tersine, hem inanabilme, hem de kendi şüphelerini kabul etme cesareti olan kişi yeniden öğrenmeye açık ve esnektir²²”. Böylece insan yaratma cesaretini keşfederek, onu kullanarak, “Ben” ve “Biz” arasındaki diyalektik süreci ve ilişkiyi kavrar. Ben’in Biz içinde var olması ve Biz’in Ben’e bağlı olmasına olanak sağlayan Oyun, Ritüel, Dram ve Tiyatro Sanatı, tetiklediği yaratma cesaretiyle insanın bir eylem, bir etkinlik, bir süreç, ya da bir yaşantı ortaya koymasını sağlar. Dolayısıyla bu etkinlikler insanı geliştirir, uygarlaştırır, kendiyile yüzleşmesine, kendinin ve karşısındakinin derinliğini kavramasına katkıda bulunur.

²¹ Rollo May, “Yaratma Cesareti”, Çeviren: Alper Oysal, Metis Yayınları, IV. B. Eylül 1992, İstanbul, s: 42.

²² Rollo May, A.g.e., s: 48.

İnsanın yaratıcı cesaretini kullandığı ilk ve belki de en önemli alan olan; “Oyun” ve “Oyun Oynama İsteği” ni biçimlendiren *karşıtlık* ve *karşıtların mücadelesi* tiyatro ve dram sanatını da var eden en temel özelliktir. *İnsanın , kendini geçitlerde veya kavşaklar-*

da sınıdığı, vicdaniyla yüzleştığı, belli bir estetik formu olan bir eylem sanatıdır Dram ve Tiyatro Sanatı. “Drama” sözcüğü Eski Yunanca’da “Bir şey yapma” ya da “Oynama” anlamına gelir. Süreç içinde bu yapma eylemi, herhangi birinin sıradan bir şey yapmasından, “belli birinin, katılanlara anlamlı bir şey yapması-na” dönüşmüştür.²³

Oyunda olduğu gibi dram ve tiyatro sanatında da, dramatik çatışmanın neden olduğu, eylemin işleniş ve sunuluş biçiminden kaynaklanan belli bir ritm ve armoni, yani belli bir estetik form ya da düzen vardır. Bu formlar döneme ve o dönemin felsefesine göre değişir. Değişmeyen; her yapının öz ve biçiminin organik bütünlüğünden kaynaklanan bir formu-düzeni olmasıdır. Örneğin; *dramatik yapıda*; kahramanın dramatik çatışma bağlamında eylemini seçmesi, eylemin, olası ya da olması gerektiği gibi başlayıp gelişip sonuçlanması, yani tamamlanmış bir bütünlük içermesi ve illüzyon yaratarak, katharsis (duyguların iyileştirici boşaltımı) sağlaması, *epik yapıda*, dramatik yapının tersine parçalardan-tablolardan oluşan bir yapı içermesi ve tek kişinin eyleminden daha çok, bir dünya tablosu sunarak, insanı bu tablonun içinde yeniden konumlandırması, çeşitli yabancılaştırma teknikleriyle illüzyonu kesintiye uğratarak insanı eleştirel düşünceye yönlendirmesi gibi.

Tiyatro ve Dram Sanatı'ni Oyun kavramıyla buluşturan bir başka özellik de, gündelik hayatın dışında, belli bir zaman diliminde “şimdi” ve “burada” gerçekleşmesidir. Bu şimdi ve burada gerçekleşme; ister dramatik yapıda olduğu gibi eylemin akla uygun bir zaman dilimi içinde gerçekleşmesi biçiminde olsun, ister modern ve epik tiyatrodaki olduğu gibi zamanda sıçramalarla ya da zamanı durdurma bağlamında bir durumun sergilenmesi biçiminde olsun, ister beş yüz yıl öncesini, ister günümüzü anlatsın, dram ve tiyatro sanatı; günlük hayatın dışında “şimdi” ve “burada” gerçekleşen bir eylemdir.

“Herhangi bir dramatik yapıt için seçilen eylemler ve olaylar, ister yüz yıl önce ister bin yıl önce ya da bin yıl sonra geçsin, onları yine de ‘şu anda’ oluyor’muş gibi seyrederek, nasıl sonuçlanacaklarını merak ederiz.

²³ Özdemir Nutku, “Dram Sanatı”, Kabalcı Yayınevi, II.B. Temmuz 1990, İstanbul, s: 29.

Örneğin herhangi bir oyuna ya da filme konu olarak seçilen bir tarihsel olaydaki kişinin idam edildiğini tarihsel bir bilgi olarak biliyor olsak bile, yine de, o kişinin hayatını ve akıbetini merakla izleriz. Dramatik bir yapıtın konu ettiği kişiler ve olaylar, gerçekte ‘o anda oluyor’ değildir. Ama söz konusu sanat, bu biçimlemesiyle, o yanılısımayı yaratmaktadır²⁴.”

Bu *şu anda oluyor*’muş gibi yanılısıması, aynı zamanda *gündelik zamanın dışına çıkma* anlamına da gelmektedir. Tıpkı oyun kavramında olduğu gibi. Bu yanılısıma aynı zamanda “*burada*” alımlamasını da beraberinde getirir.

“Dram sanatında konu edilen olaylar nasıl ki hangi zamanda geçerse geçsin biz onları ‘şu anda’ geçiyor’muş gibi alımlıyorsak, aynı biçimde ‘burada’ olup bitiyormuş gibi de alımlarız. Ya da olayların olup bittiği yerde hissederiz kendimizi. Dram sanatı bizi o yanılısıma içine sokar²⁵”.

Tiyatro ve Dram Sanatı’nın oyunla örtüşen bir başka özelliği de “*hoşlanma duygusu*” yaratmasıdır. Tıpkı diğer sanat alanlarında yaratılan yapıtların hoşlanma ve zevk alma duygusu uyandırması gibi. Aristoteles, şiir sanatı dediği tragedyanın varlığını borçlu olduğu iki temel nedenden söz ederken; birinin insanlarda doğuştan var olan taklit iç tepisi olduğunu, diğerinin de hoşlanma duygusu uyandırması olduğunu belirtir ve devam eder:

“hoşlanma insan için karakteristiktir. Sanat eserleri karşısındaki yaşantılarımız bunu kanıtlar. Çünkü, gerçeklikte hoşlanmayarak baktığımız bir nesneye özellikle tamamlanmış bir resim haline geldiğinde, bu kez hoşlanarak bakarız; örneğin tiksinti uyandıran hayvanların ve cesetlerin resimlerinde olduğu gibi. Bunun nedeni, öğrenmenin verdiği derin bir hoşlanmadır; bu hoşlanma, yalnızca filozoflara değil, tüm insanlara özgüdür²⁶”.

Görüldüğü üzere *Dram ve Tiyatro Sanatı; Homo Ludens*’te (Oy-

²⁴ Hasan Erkek, “Oyun İçinde Anlatı”, T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, I.B. 2001, Ankara, s: 4-5.

²⁵ Hasan Erkek, A.g.e., s: 5.

²⁶ Aristoteles, “Poetika”, Çeviren: İsmail Tunalı, Remzi Kitabevi, 1976, İstanbul, s: 16.

nayan İnsan) doğal olarak var olan *oyun oynama etkinliğiyle* içerik ve yapı açısından olduğu gibi işlev bakımından da pek çok noktada örtüşmektedir.

İNSANIN KENDİNİ YENİDEN KEŞFETMESİ'NDE DRAMA VE DRAMATİK EĞİTİM'İN ÖNEMİ

Kültürü kendinde doğuran ve insanın asla vazgeçemeyeceği “*Oyun*” ile, “*Ben*” ve “*Biz*” arasında karşılıklı akıp duran yaratıcı enerji ve zevk duygusuna yol açan oynama eylemi, özellikle 20. Yüzyıl'ın ikinci yarısından itibaren, sanayi ve teknolojinin hızla gelişmesi, üretimin tanrısallaştırılmasına koşut olarak gelişen tüketim çılgınlığı, bilimin rasyonalite adına mutlaklaştırılması ve kutanması, kitle kültürünün yarattığı toplumsal baskı Rönesans'tan bu yana gelişimini sürdüren bireyin artık sönmeye, ya da araçsallaşmasıyla yerini popüler kültürün insanı edilginleştiren *sahte oyuna, eğlence anlayışına* bırakır.

Sosyal yaşamda artık birey duyarlılığını, yaratıcılığını, bireyselliğini ve toplumsallığını yitirmeye başlar. Birey giderek toplumdan kopmaya, kendine ve topluma yabancılaşmayı yaşamaya başlar. Bireycilik ve duyarsızlaşma eğitimden kültüre, eğlence anlayışından, zevk anlayışına toplumsal yaşamın her alanına yansır. Sözü edilen “*bireycilik*” bir tür *gemisini kurtaran kaptan* söylemine hizmet eden bir bireyciliktir. Zedelenen, tahrip edilen “*Biz*” içinde “*Ben*” olarak tezahür eden birey olma düşüncesi değil.

(...)Herkes kendi başının çaresine bakmaya girişince bireysellik zedelenmektedir. Sıradan insan siyasete karışmaktan vazgeçtiği zaman toplum orman kanunlarına geri dönmekte; bu da bireyselliğin son kalıntıları bile silip süpürmektedir. Toplumdan mutlak olarak kopmuş birey her zaman bir yanılısamaydı. Bağımsızlık, özgürlük tutkusu, halden anlamak ve adalet duygusu gibi en beğendiğimiz insanı özellikler bireysel olduğu kadar toplumsal özelliklerdir. Gelişmiş birey, gelişmiş toplumun ürünüdür. Bireyin kuruluşu, toplumdan kurtuluş değil, toplumun atomlaş

madan kurtuluşudur – doruk noktasına kolektifleşme ve kitle kültürü dönemlerinde çıkabilen bir atomlaş-madan kurtuluşu²⁷”.

Böylece “Ben” ve “Biz” arasındaki diyalektik ilişki kopar bir bakıma. Horkheimer, bu kopukluğu üretim sloganının bir tür dinsel inanç haline getirilmesine bağlar ve devleşmiş, canavarlaşmış sınıai güçler çağının, sürekli ve kalıcı görünen mülkiyet ilişkilerinin doğurduğu istikrarlı bir geçmiş ve gelecek perspektifini yok ederek, bireyi de tasfiye ettiğini belirtir. Kitle kültürünün sunduğu bütün araçlar ve kolaylıklar, bireysellik üzerindeki toplumsal baskıları güçlendirmekte, bireyin direnme ve kendini koruma gücünü tahrip etmektedir. “*Toplumun karayollarında biraz durmak için arabanızı çekeceğiniz bir bekleme şeridi kalmamıştır artık. Herkes yola devam etmek zorundadır*”²⁸. Öyle bir yolculuktur ki bu, adeta bir uzun yol sürücüsünün gözü açık uyurken direksiyon kullanmasına benzemektedir. *Bireysel ve toplumsal anlamda bir körleşmedir yaşanan.*

İşte bu körleşme problemine çözüm bulma yollarından biridir Oyun ve Drama. *Bireyin kendisiyle ve diğer bireylerle ilişkisini, yeniden toplumsallaşmasını, Ben ile Biz arasındaki köprüyü yeniden kurma yollarından biri. Ben’in Biz içinde kendi kimliğiyle var olduğu, yaratıcı cesareti ve düş gücünü kullanarak kendini ifade ettiği, kendisiyle yüzleştiği, hayatı anlamlı hale getiren farkındalığı, duyarlılığı, bilinci bireyde oluşturan, kendini var etmenin ve yarattığı yanılısamanın etkisiyle kişide haz duygusunu yeniden uyandıran bir alandır çünkü Oyun ve Drama.*

İnsana, kendi becerisiyle oluşturduğu bir yaşantı sunan ve böylece insanı özgürleştiren drama bütün bu özellikleriyle insanın insanla buluşmasını sağlayan en iyi etkileşim alanlarındandır. *Çünkü insanın gönüllü ve özgür iradesiyle eylediği ve insana “biz” duygusu veren Oyun kavramıyla doğrudan ilişkilidir.* Etkileşim, Oyun ve Drama birbiriyle sıkı bağları olan edimlerdir.

²⁷ Max Horkheimer, “Akıl Tutulması”, Çeviren: Orhan Koçak, Metis Yayınları, II.B. 1990, 1st., s: 150.

²⁸ Max Horkheimer, A.g.e., s: 166.

“Etkileşim, bir insanın bir diğerine göre kendini uydurması, karşılıklı koşullandırmalı davranışlarda, birinin etkinliğini, diğerinin izlemesi, ama ikincisinin eyleminin aynı zamanda gene onun etkinliğinden devinim kazanmasıdır. Böylesi bir etkileşimin oluşabilmesi için, bu durumu paylaşanların, bir eylemin anlamı hakkında aynı düşünüyü sahip olmaları, temelde anlaşmaları gereklidir. Söz gelimi karşılıklı top oynayan iki kişiyi ele alalım: Topu atanın ‘Haydi Tut’ diye bağırması bir sözsel uyarandır. Topu tutmak için kollarını yukarı kaldıran, ellerini kullanan ve yüzündeki anlatım ile de bu eyleme katılan karşıdaki kişi dikkatini de yoğunlaştırarak sözsel olmayan uyarıyı da işe koşacaktır. Demek ki bir etkileşimde, böylesine kullanılan çeşitli sözsel ya da bedensel işaretler bulunmaktadır. Bunlar karşılıklı kullanılır, algılanıp yorumlanır. Bu oldukça karmaşık bir düzenektir (mekanizma) ama kuşkusuz öğrenilen bir süreçler bütünüdür²⁹”.

Oyun, Drama ve Tiyatro Sanatı'nın insana kazandırdığı bütün bu olumlu değerler, toplumsal ket vurmalarla, sistemin ve kitle kültürünün baskısıyla “şeyleşen” veya “hiçleşen”, ya da “körleşen” kişinin, tekrar kendiyi ve toplumla etkileşim kurmasını sağlayarak, onu özgürleştirdiği gibi uygarlaştırır da. Viola Spolin toplumsal çevrenin yarattığı körleşme ve özgürlük yitirilşinden şöyle söz eder: “Çevreye en basit yönelişimiz bile yerleşik otoritenin onaylayan yargı ya da yorumlarına duyulan gereksinimle ketlenmektedir. Ya onaylanmayacağımızdan ürküyoruz ya da dışardan gelen yargı ya da yorumları tartışmasız kabul ediyoruz. Onaylama/Onaylamamanın, çaba ve konumların yasal düzenleyici haline geldiği ve çoğu zamanda sevginin yerine geçtiği bir kültürde, kişisel özgürlüklerimiz ortadan kalkar, silinir. Başkalarının kaygılarıyla şaşkına dönmüş bir halde, üretici olmadan, öncelikle sevebilme isteği ve reddedilme korkusuyla her gün oradan oraya sürükleniriz. Doğuştan ‘iyi’ ya da ‘kötü’ olarak sınıflanarak Onaylanma/Onaylanmamanın ürkütücü tehditleri altında öyle eziliriz ki, yaratıcılık açısından tutuklaşırız. Başkalarının gözleri ile görür, başkalarının burunlarıyla koku alırız³⁰”. Oysa; “Deneyimlerle öğreniriz,

²⁹ Hans-Wolfgang Nickel, “Spiel, Theater und Interaktion Spaedagogik”, Recklinghausen, 1976.
Hans-Wolfgang Nickel, “Eğitimde Dramatizasyon Birinci Semineri Açış Konuşması”, 1985, Ankara, Çoğaltma, 32 s. (Özellikle s: 2-3)
İnci San, “Sanat ve Yaratıcılık Eğitimi Olarak Tiyatro”, A.Ü. Eğ. Bil. Fak. Dergisi, C: 18, sayı: 1-2, 1986, Ankara, s: 99-112.

³⁰ Viola Spolin, “Improvisation for the Theatre”, Northwestern University Press, U.S.A., 1987:s: 119-120'den alan Selda Ergün, A.g.e., s: 62-63.

hiç kimse kimseye bir şey öğretmez. Çevre etmenleri izin verirse istediği her şeyi öğrenebilir. 'Yetenek' veya 'Yeteneksizlik'in bunda payı çok azdır³¹.

Oyun ve Drama'nın insana kazandırdığı bütün bu değerlerin bilincine varan ve tek tek ve birlikte yaratma, üretmenin tadına varan kişi yaşadığının da farkına varır. Kendisi ve kendi gibiler için daha güzel, daha yaşanılır bir dünyanın var olabileceği umudunu da taşır içinde. Elbette bu umut, boş bir umut olmayacaktır. Bu umudun gerçekleşmesi adına etkin, eyleyen, değişen, değişti-ren bir bireye de dönüşecektir.

Özetle; kaynağını, özellikle insanlarda doğal olarak var olan oyun (game) ve oynama dürtüsüyle birlikte, bu dürtünün farklı ifadelerinden büyü, ritüel ve mitlerin kaynaşmasından alan Dram ve Tiyatro Sanatı, ya da Drama, insana, var olan değerlerini anımsatan, onun kendisiyle yüzleşip özgürleşmesini sağlayarak, insanı geliştiren ve topluca yaşanan bir sanat, bir eylem, bir yaşantı ve bir süreçtir. Yalnızlaşan bireyin, yeniden kendini ve toplumunu bulmasında yadsınamayacak katkısı olan, beynin her iki yarım küresinin eş güdümlü olarak çalışmasını ve gelişmesini sağladığı için, insanın algılama yetisini, yaratıcılığını, düş gücünü, konsantrasyonunu, düşünme ve ifade gücünü yetkinleştirdiği gibi, duygularının da incelmelerini sağlayarak, onu zihinsel, duysal, kültürel, kısaca her boyutta zenginleştiren Drama, insanı ilk çocukluktan itibaren bilgi ve beceriyle donatarak mesleki ve toplumsal hayata hazırlamayı hedefleyen Eğitim alanında da uzun yıllardır yararlanılan ve yararlanılması da gereken bir etkinliktir.

Nitekim, 20 yüzyılın ilk çeyreğinde, kalıplaşmış, ezberci, öğretici merkezli, çocuğu ve genci edilginleştirerek toplumdaki körleşme sürecine katkıda bulunan eğitim anlayışının çıkmazı görülerek, bireyin coşkusunu ve yaratıcılığını ateşleyerek çok boyutlu ve geniş bir perspektif kazanmasına doğru yönelen, öğrenci merkezli eğitim anlayışının temelleri atılmaya başlandığında, dramadan da, eğitim sürecinde yararlanılabileceği düşüncesinin ilk çabaları görülmeye başlanır. *"John Dewey 1921'lerde şu gözlemlerde bulunmuştu: 'Eski eğitim sisteminde ağırlık çocuğun dışındaydı; öğret-*

³¹ Viola Spolin, A.g.e. s: 15-16'dan alan Selda Ergün, A.g.e., s: 61.

mende, ders kitabında, çocuğun iç güdü ve içtepisel etkinliklerinin bulunmadığı, yer alamadığı her yerdedir... Şimdi yapmaya çalıştığımız değişikliklerle ağırlık noktası da değişmektedir... Çocuk eğitim uygulamalarının çevresinde döndüğü bir güneşe dönüşmektedir³². Eğitim alanındaki “Boş Konserve Kutusu” ile “Çiçek Açan Tohum” anlayışları arasındaki mücadele, eğitimde dramanın ve oyun'un kullanımında etkili olur.

Drama ve Tiyatro'nun, eğitimde, hem bir öğretme yöntemi, hem de kişinin yaratıcılığını, ifade gücünü ve diğer becerilerini geliştirmesinde başlı başına bir yöntem olarak kullanılabileceği konusunda ilk düşünceler ve adımlar İngiltere ve Amerika'da atılır. İngiltere'de Harriet-Finley Johnson ve Caldwell Cook, Amerika'da Winifred Ward bu işin öncüleridir.³³ Süreç içinde drama, kimi zaman amaç, kimi zaman araç, bazen ikisi bir arada kullanılarak, eğitim programlarında Eğitimde Drama ya da Dramatik Eğitim, Yaratıcı Drama, Dramatizasyon-Canlandırma, Doğaçlama, Rol Oyunları, Yap-İnan, Gelişimci Drama ve Tiyatro Pedagojisi, Katılımcı Oyun, Çocuk Tiyatrosu, Eğitimde Tiyatro gibi adlarla, terminolojisini de zenginleştirerek, yer almaya başlar. Bu arada drama kullanımında farklı yaklaşımlar ve teknikler de ortaya çıkar. ABD'de daha çok “Yaratıcı Drama-Creative Drama”, İngiltere'de daha çok “Eğitimde Drama-Drama in Education”, Almanya'da da “Okul Oyunu-Schulspiel”, ya da “Oyun ve Etkileşim-Spiel und Interaktion” adıyla kullanılan Drama ya da Dramatik Eğitim'in kökeninde yine “Oyun Kavramı” vardır.³⁴ Dramatik oyun, doğumdan ölüme yaşam boyu insanın kendini ve çevresini tanımak ve daha çok şey öğrenmek üzere kullandığı en önemli yöntemlerden biridir. Slade'e göre oyun; çocuğun düşünme, kanıtlama, rahatlama, çalışma, hatırlama, cesaret etme, deneme, yaratma ve anlatma yoludur.³⁵ Oyun insanın doğasında spontane olarak var olan ve onun zihinsel ve duygusal yaşantısını ve karar verme yetisini geliştiren en önemli aktivitedir. Bu yüzden;

“Çocuk daha neredeyse doğar doğmaz hareket etmeye başlar ve üç yaşına geldiğinde çocukların çoğu dramatik oyunu başlıca öğrenme yöntemi olarak kullanırlar. Dramatik oyun en genel tanımıyla yaşamı daha iyi anlayabilmek için onu taklit etmek ve oynamaktır. Dramatik oyunda çocuk bir rol alır ve başka

³² John Dewey, “The School and Society”, 1921 Chicago, Gavin Balton, “Changes in Thinking About Drama, in Education, in: Educating Through Drama”, Vol: 24, Nr. 3, 1985, Ohio, s: 151-158.

İnci San, “Eğitimde Yaratıcı Drama”, 27-28 Nisan, 1989'da, A.Ü. Eğitim Fakültesi'nde Gerçekleştirilen “Aile, Evlilik, Cinsellik, Ana-Baba Olmak: Eğitsel ve Psikolojik Çözümler” adlı Seminer'de Sunulmuş Bildiri. Türk-Alman İşbirliği Kurulu, “Ankara'da Yaratıcı Drama”, Haziran: 1990, Ankara, s: 77.

³³ Tülin Sağlam, “Dramatik Eğitim Amaç mı? Araç mı?”, A.Ü. DTÇF-Tiyatro Bölümü, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı: 17, Haziran: 2004, Ankara, s: 3.

³⁴ İnci San, “Eğitimde Yaratıcı Drama”, 27-28 Nisan, 1989'da, A.Ü. Eğitim Fakültesi'nde Gerçekleştirilen “Aile, Evlilik, Cinsellik, Ana-Baba Olmak: Eğitsel ve Psikolojik Çözümler” adlı Seminer'de Sunulmuş Bildiri. Türk-Alman İşbirliği Kurulu, “Ankara'da Yaratıcı Drama”, Haziran: 1990, Ankara, s: 74.

³⁵ Tülin Sağlam, A.g.e., s: 5 Peter Slade, “Child Drama”, University of London, 1971, London, s: 42.

birisiymiş gibi davranır. Dramatik oyun süreci taklit, rolle özdeşleşme ve dönüştürme eylemlerini kapsar. Bu özgür oyun yoluyla çocuk kendisi için bir çevre yaratır. Bu hayali dünyada, olup bitenlere bir anlam verebilmek, olanları kavrayabilmek için, çevresinde duyduğu, gördüğü, hissettiği şeyleri taklit eder. Rolle özdeşleşmede çocuk kendini başka birisinin yerine koymaya çalışır ve bu süreç onun kendini ve diğerlerini daha iyi anlamasını sağlar³⁶.

Dramatik oyunlarda çocuğun spontane olarak yaşadığı bu sürecin kazandırdıkları ile *Yaratıcı Drama* ya da *Eğitimde Drama* yönteminin kazandırdıkları arasında pek çok ortak noktalar bulunmaktadır. Buradaki drama sözcüğüyle kast edilen; yaratıcı düşüncenin, hayal gücünün, empati, yanılısma ve kendini bir başkasının kişiliği aracılığıyla ifade etme yoluyla eyleme dönüşmesidir. Bu süreç çocuk oyunları, doğaçlama ve rol oynama gibi etkinlikleri içerir. Amaç; katılımcıların bir süreci yaşamaları ve yaratıcı hayal güçlerini, belli bir estetik formla özgürce ifade etmeleri olduğu için bir gösteri çıkarma kaygısı da yoktur bu etkinlikler sırasında. Yaratıcı, esnek, kararlı, birikimli bir lider eşliğinde çocuklar ve gençler dramatik deneyimler yaşar ve oyunlar oynarlar. Sürecin sonucunda ortaya bir gösteri de çıkabilir de, çıkmayabilir de. Çünkü bu etkinliklerde önemli olan, katılımcıların bir deneyimin yaşanması, paylaşılması ve ortaya çıkan ürünün gruba ait olmasıdır.³⁷

SONUÇ

İnsanın var oluşundan bu yana doğasında var olan “Oyun” ve “Oynama İsteği”; belli bir zaman ve mekan çerçevesinde gündelik hayatın dışına çıkarak, gerilim, denge, tartım, birbirinin yerine geçme, karşıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm gibi özellikleriyle, belli bir zaman ve mekan çerçevesinde hayatın dışına çıkarak gerçekleştirilen bir etkinliktir. Oyun öncelikle gönüllü bir eylemdir. Bu nedenle insanı özgürleştirdiği gibi insana haz duygusu yaşatır. Oyun insanın en temel gereksinimlerinden biridir. Dolayısıyla bireysel ve toplumsal hayatın her alanına, felsefeden hukuka, hukuktan dile, ritüellerden folklorla, edebiyattan

³⁶ Tülin Sağlam, “Dramatik Eğitim Amaç mı? Araç mı?”, A.Ü. DTCF-Tiyatro Bölümü, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı: 17, Haziran: 2004, Ankara, s: 5.

³⁷ Tülin Sağlam, “Eğitimde Tiyatro”, Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim Dergisi, Yıl: 4, Sayı: 37, (Mart, 2003), s: 1-2.

sanata, müzikten dram sanatına, çocuk oyunlarından yaratıcı dramaya pek çok alana çeşitli formlarla yansıyan bir olgudur. Zaman zaman, insanın kendi özgür iradesiyle hayatın dışına çıkarak kendini ifade ettiği, yaratıcılığını düş gücüyle harmanlayarak, kendini iyileştirmek ve tekrar gündelik yaşama hazır hale getirmek üzere topluca gerçekleştirdiği aktivitelerdir. Gönüllülük temelinde oynanan oyun bütün bu özellikleriyle insanı geliştiren, zenginleştiren, özgürleştiren bir yaşantıdır. Schiller'in de dediği gibi; *İnsan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, ancak oyun oynadığı yerde tam insandır. İçtenlikle ve dürüstçe oyuna katılmak koşuluyla. Yani "Oyun Bozan" olmamak koşuluyla. Çünkü;*

"Oyun bozan, bizzat kültürü bozmaktadır. Uygarlığın oyunsal içeriğinin kültür yaratıcısı olması veya kültürü teşvik etmesi için, bu içeriğin saf olması gerekir. Aklın, insanlığın veya imanın koyduğu ölçülerin bozulmasına veya reddine ilişkin bir içerik söz konusu olmamalıdır. Oyunsal biçimlerin amaçlı gelişimi aracılığıyla belirlenmiş olan hedeflere ulaşma niyetini gizleyen 'gibi yapma' şeklinde olmamalıdır. Gerçek oyun, her tür propagandayı dışarıda bırakır. Kendisi bizatihi bir amaçtır. Onun ruhu ve iklimi, histerik bir ateşliliğin değil, neşeli bir coşkunun ruh ve iklimidir. Hayatın bütün alanlarını eline geçiren bugünkü propaganda, kitlelerin histerik tepkilerinden yararlanmaktadır. Bu nedenle, oyunsal biçimlere büründüğünde bile, modern oyun ruhu olarak değil, yalnızca onun bozulmuş ve sahte hali olarak kabul edilebilir³⁸".

Çılgıncasına gelişen teknoloji ve üretim-tüketim ilişkisinin –eşitsizliklere rağmen- tanrısallaştırıldığı, kişilerin, yabancı olduğu dev bir makinenin küçük parçaları haline geldiği dünyamızda, yeniden insan olduğumuzu anımsamamız ve çocuklarımıza, daha güzel, insancıl ve barışçıl bir gelecek adına, tüm derinliği, zenginliği ve farklılığıyla insanı anlatmamız gerekiyor. Yeniden özgürleşmek, ütopyalar oluşturmak, bunun için cesaret ve kararlılıkla yeniden bir keşif yolculuğuna çıkmamız gerekiyor. Bu yolculuğa çıkabilmek için de körleşmenin tersine, zihin ve düşünce berraklığı, duyarlılık, yaratıcılık, hayal gücü, cesaret, kararlılık, özgün-

³⁸ Johan Huizinga, "Homo Ludens", Çeviren: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, II. B. 2006, İstanbul, s: 198.

lük, özgürlük, toplu katılım, duyguların sağlıklı boşalım ve elbette beraberinde gelen haz duygusu gibi nitelikleri kendimizde ve çocuklarımızda oluşturmamız şart. İşte *Oyun, Sanat, Drama* ve günümüzde eğitim programlarında yer alan *Yaratıcı* ya da *Eğitimde Drama ve Eğitimde Tiyatro* gibi isimlerle anılan *Dramatik Eğitim* bize ve çocuklarımıza bu fırsatları sunmaktadır.



Kaynakça

- And, Metin, "Dionisos ve Anadolu Köylüsü", Elif Yayınları, 1962.
- And, Metin, "Dramatik Köylü Oyunları Açısından Muharrem, Aşure ve Taziye", Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Dramatik Köylü Oyunları Özel Sayısı, Yıl: 1975, Sayı: 6, A.Ü. DTCF-Tiyatro Enstitüsü, Ankara.
- And, Metin, "Geleneksel Türk Tiyatrosu", Bilgi Yayınevi, I.B. Mayıs 1969, Ankara.
- And, Metin "Oyun ve Bugü", Türkiye İş Bankası Yayınları, I.B. 1974, İstanbul.
- And, Metin, "Ritüelden Drama, Kerbelâ-Muharrem-Taziye", YKY, I.B. Ocak 2002, İstanbul.
- Aristoteles, "Poetika", Çeviren: İsmail Tunalı, Remzi Kitabevi, 1976, İstanbul.
- Balton, Gavin, "Changes in Thinking About Drama, in Education, in: Educating Through Drama", Vol: 24, Nr. 3, 1985, Ohio.
- Boal, Augusto, "Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar", Çevirenler: Berk Ataman - Özgürol Öztürk - Kerem Rızvanoğlu, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, I.B. 2003, İstanbul.
- Boratav, Pertev Naili, "100 Soruda Türk Folkloru", Gerçek Yayınevi, 3.B. Ekim 1994, İstanbul.
- Dewey, John, "The School and Society", 1921, Chicago.
- Eliade, Mircea, "Mitlerin Özellikleri", Çeviren: Sema Rifat, Simavi Yayınları, 1993, İstanbul.
- Ergün, Selda, "Çağdaş Doğaçlama", Dokuz Eylül Yayınları, 2003, İzmir.
- Erkek, Hasan, "Oyun İçinde Anlatı", T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, I.B. 2001, Ankara.
- Ficher, Ernst, "Sanatın Gerekliliği", Çeviren: Cevat Çapan, Payel Yayınevi, 8.B. 1995, İstanbul.
- Hermann, Ned, "The Creative Brain", 1988, Lake Lure North Caroline.
- Horkheimer, Max, "Akıl Tutulması", Çeviren: Orhan Koçak, Metis Yayınları, II.B. 1990, İstanbul.
- Huizinga, Johan, "Homo Ludens", Çeviren: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, II. B. 2006, İstanbul.
- İnan, Abdülkadir, "Tarihte ve Bugün Şamanizm", Türk Tarih Kurumu Yayınları, 1972, Ankara.
- Karadağ, Nurhan, "Köy Seyirlik Oyunları", Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1978, Ankara.
- May, Rollo, "Yaratma Cesareti", Çeviren: Alper OYSAL, Metis Yayınları, IV. B. Eylül 1992, İstanbul.
- McCaslin, Nellie, "Creative Drama in the Classroom" 1968, Çeviren: Nur-

han Tekerek, by Longman, 1984, Newyork.

Mitchell, Elmer- Mason, Bernard, "The Theory of Play", 1948, Newyork.

Nickel, Hans-Wolfgang, "Eğitimde Dramatizasyon Birinci Semineri Açış Konuşması", 1985, Ankara.

Nickel, Hans-Wolfgang , "Spiel, Theater und Interaktion Spaedagogik", 1976, Recklinghausen.

Nutku, Özdemir, "Dram Sanatı" Kabalıcı Yayınevi, II.B. Temmuz 1990, İstanbul.

Nutku, Özdemir, "Dünya Tiyatrosu", C: I, Remzi Kitabevi, 1985, İstanbul.

Nutku, Özdemir, "Oyunculuk Tarihi", C: I, Dost Yayınevi, Mart 2002, Ankara.

Oflazoğlu, Turan, "Shakespeare", 1977, İstanbul.

Platon, "Yasalar", VII, 803.

Sağlam, Tülin, "Dramatik Eğitim Amaç mı? Araç mı?", A.Ü. DTCF-Tiyatro Bölümü, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı: 17, Haziran: 2004, Ankara.

Sağlam, Tülin, "Eğitimde Tiyatro", Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim Dergisi, Yıl: 4, Sayı: 37, (Mart, 2003), Ankara.

San, İnci, "Beyin, Devinim, Tümel Öğrenme ve Drama", Türkiye 5. Drama Liderleri Buluşması ve Ulusal Drama Semineri Bildirileri, Yayına Hazırlayan: Naci Aslan, Oluşum Tiyatrosu ve Drama Atölyesi Yayınları, 2003, Ankara.

San, İnci, "Eğitimde Yaratıcı Drama", 27-28 Nisan, 1989'da, A.Ü. Eğitim Fakültesi'nde Gerçekleştirilen "Aile, Evlilik, Cinsellik, Ana-Baba Olmak: Eğitsel ve Psikolojik Çözümlmeler" adlı Seminer'de Sunulmuş Bildiri. Türk-Alman İşbirliği Kurulu, "Ankara'da Yaratıcı Drama", Haziran: 1990, Ankara.

San, İnci, "Sanat ve Yaratıcılık Eğitimi Olarak Tiyatro", A.Ü. Eğ. Bil. Fak. Dergisi, C: 18, sayı: 1-2, 1986, Ankara.

Schiller, "İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup", Çeviren: Melahtat Özgü, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, 1990, İstanbul.

Spolin, Viola, "Improvisation for the Theatre", Northwestern University Press, 1987, U.S.A.

Şener, Sevda, "Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi", Dost Yayınevi, 1998, Ankara.

Şener, Sevda, "Oyundan Düşünceye", Gündoğan Yayınları, I.B. 1993, Ankara.

Şener, Sevda, "Tiyatronun Kaynağına İlişkin Kuramlar", Tiyatro Araştırmaları Dergisi-Dramatik Köylü Oyunları Özel Sayısı, Yıl: 1975, Sayı: 6, A.Ü., DTCF- Tiyatro Estitüsü, Ankara.

Şener, Sevda, "Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı", Yapı Kredi Yayınları, I.B. Mayıs 1997, İstanbul.

OYUN KAVRAMI'NDAN DRAMA'YA DRAMA'DAN DRAMATİK EĞİTİM'E

Tekerek, Nurhan, "Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımızı Yansıtmalar", T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, 2001, Ankara.

Tuna, Erhan, "Şamanlık ve Oyunculuk", Okyanus Yayınları, I.B. 2000, İstanbul.

Wilkinson, Joyce, "The Symbolic Dramatic Play-Literary Connection: Whole Brain, Hole Body, Holistic Learning", Ginn Press, Needham Heights, 1993, USA.