

Makale Türü: Araştırma Makalesi

ÖYUNCULUK EĞİTİMİNDE MASKE VE KUKLANIN ÖNEMİ¹

Oğuzhan VARTOLİOĞLU²

ÖZ

Değişen ve gelişen dünya ile birlikte tiyatro sanatı da özellikle 20. yy. başlarında değişim rüzgârına kapılmış, klasik yapılar sorgulanarak yıkılmış ya da başka bir şekle bürünmüştür. Değişen tiyatro algısı ile birlikte tiyatronun temsil ve eğitim araçlarının da güncellenmesi bir gereksinim olarak görülmeye başlanmıştır. Bu dönemde oyunculuk eğitimi metotlaştırılmış, programlanmış ve günümüze kadar farklı birçok yöntem ve yaklaşım getirilmiştir.

Bu çalışmada, insanlık tarihi kadar eski olan maske ve kuklanın tarihçesine göz atarken, 20 yy.da güncellenerek tiyatro sanatında temsil aracının yanı sıra eğitim aracı da olarak kullanılmasının getirileri araştırılmış ve oyuncunun gelişiminde ne gibi katkılar sağladığı bulgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyunculuk Eğitimi, Bedensel İfade, Maske, Kukla

¹ Bu makalenin taslak metni, 15-17 Ocak 2021 tarihleri arasında çevrim içi gerçekleştirilen I. Ulusal Tiyatro Sempozyumu'nda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

² Devlet Tiyatroları Sanatçısı, Atatürk Üniversitesi Sahne Sanatları Yüksek Lisans Mezunlu. ORCID No.: 0000-0001-6996-624X, o.v@hotmail.com.tr

Makale Geliş Tarihi: 11 Nisan 2021 **Kabul Tarihi:** 17 Haziran 2021

THE IMPORTANCE OF MASK AND PUPPET IN ACTING TRAINING

ABSTRACT

Along with the changing and developing world, the art of theatre had changed at the beginning of the 20 century and within this alteration, classic understandings have either questioned and destructed or changed shapes to different understandings of art. In company with the dynamic perception of the theatre, modernization of representations and education tools became compulsory. During this period, acting education had been methodized, programmed and until now, various methods and approaches had been developed.

In this study, the benefits of using masks and puppets in art of theatre in terms of educational and representational purposes were investigated, and contributions of this usage on the development of the actor was determined.

Keywords: *Acting Education, Bodily Expression, Mask, Puppet*

Giriş

Oyuncunun beden ve uzam keşfinin bir aracı olarak kullanılan maskenin, sahne üzerinde karakter yaratımına özellikle de bedensel anlamda oyuncunun gelişimine katkısı büyüktür. Cansız bir nesne olan maske, ona nefes veren oyuncu ile birlikte bir karaktere dönüşür. Burada ne oyuncunun kalıplaşmış ifadeleri ne de maskenin sabit ifadesi görünür, böylelikle maske ve oyuncunun ortak yaratımı olan karakterin ifadesi, jesti ve tepkileri ortaya çıkar. Her maske başka bir ifadeyi, jesti ve tepkiyi getirir ve oyuncu kullandığı her farklı maskede başka bir beden keşfinin keyfini sürer. Maske oyuncunun zihinsel beden köklerini keşfetmesini, farklı kimliklere ve rollere bürünmesini sağlayan bir basamaktır. Maske çalışmalarının ardından bedeninin sınırlarını keşfeden oyuncu oynayacağı diğer oyunlarda daha zengin karakter yaratımı sağlayacaktır.

Oyunculuk eğitiminde maske kullanımının getirilerinden bahsettikten sonra ele alınacak ikinci çalışma olan kukla, maske gibi cansız bir nesne iken oynatıcısı ile birlikte nefes alıp vermeye başlar. Bir oyuncu kuklayı oynatmadan önce, karakterin nasıl tepki vereceği, oyun boyunca tutarlı olup olmadığı, verdiği duyguların seyirciye aktarılıp aktarılmadığı, hareketlerinin ne kadar gerçekçi olup olmadığına dair tıpkı bir yönetmen gibi sorular sorarak kuklanın karakterini yaratır. Böylece kukla duygulara ifade vermeye başlar. Kukla, oyuncuya sahne hâkimiyeti, karakter oluşturma ve sahneye dışarıdan bir gözle bakma gibi kazanımlar sağlar.

Bu çalışmada maske ve kuklanın tarihsel serüvenine göz atılarak nasıl ve hangi amaçlarla kullanıldığına dair bilgiler verilirken oyunculuk eğitiminde kullanılması durumunda oyuncuya ne gibi avantajlar sağladığı araştırılmış ve bu verilerin ışığı altında yapılan atölye çalışmasıyla birlikte maske ve kuklanın oyuncu gelişimi üzerine etkileri aktarılmıştır.

Maske ve Kuklanın Tarihsel Serüveni

Maske ve kukla kullanımının tarihsel serüvenine bakıldığında başlangıç noktası olarak tam bir tarih gösterilemez. Bundan ötürüdür ki bu konu üzerine birçok varsayım ve iddia bulunmaktadır. İnsanlık tarihi kadar eski olan maske ve kuklanın ilk olarak nerede ve ne zaman kullanıldığına dair ortak kanı ilkel törenlerde ve dini ritüellerde kullanılmasıdır. İletişim aracı olan dilin henüz gelişmemiş olduğundan bilgi, birikim ve tecrübeler törenler eşliğinde bedensel anlatım (taklit) yoluyla bir sonraki nesle aktarılmaktaydı. Bu törenlerde temel yaşamsal ihtiyaçların nasıl giderileceği, örneğin bir avın nasıl avlanacağı üzerine bilgiler ve tecrübeler aktarılırken taklit unsurundan yararlanılırdı. Hayvan postu giymiş biri avlanacak olan hayvanı taklit ederken avcı ise ona nasıl yaklaşacağını ve öldüreceğini göstermekteydi. M. İlin E. Segal'in "İnsan Nasıl İnsan Oldu" kitabında, taklidin sadece bilgi aktarımında değil aynı zamanda kendilerinden katça büyük olan hayvanları tuzağa düşürmek için bir araç olarak kullanıldığı aktarılmaktadır (İlin ve Segal, 1991, s. 34).

Maske ve kukla, çoğu topluluğun dini inançlarını desteklemek için de kullanılmıştır. Özellikle şaman ayinlerine bakıldığında maske; bir şamanın öte dünya ile iletişimini sağlayan, tanrıyı sembolize eden ve kötü ruhları kovmak için kullanılan bir araçtır. Kuklalar ise ilkel insanların ilk putları (tasvirleri) olarak kabul edilmiştir ve hâkim olan inancın tanrılarını ve şeytanlarını yatıştırmak için kullanılmıştır. Buna örnek olarak ata, tanrı, şeytan veya adak heykelciklerini gösterebiliriz (Tilakasiri, 2008, s. 15). İnsanoğlu tanrılarını, atalarını ve doğaüstü varlıklarını maske ve kukla aracılığıyla yeniden yaratmıştır. Kötü ruhları kovmak için dini bir araç olarak kullanılan maske ve kukla halen daha günümüzde çoğu inanç sisteminde yerini korumaktadır.

Maske ve kuklanın ilkel toplulukların mitlerine dayalı ritüellerinde mitsel karakterleri, doğaüstü varlıkları ve kahramanları yansılamak için kullanılmaya başlanmasıyla amacı, biçimi ve tekniği değişmiştir. Tiyatro sanatının başlangıcı olarak kabul ettiğimiz bu ritüellerle beraber maske ve kukla günümüze kadar gelişimini ve değişimini sürdürmeye devam etmiştir.

Maskenin tiyatro tarihi içerisindeki serüvenine bakacak olursak ilk durağımız Antik Yunan tiyatrosu olacaktır. Antik Yunan'da maskeler iki şekilde kullanılmaktaydı: ritüel maskeleri ve sahne maskeleri. Ritüel maskeleri, tanrı ve tanrıçaları simgelemek için, sahne maskeleri ise Satyros dramlarında ve komedyalarda kullanılmaktaydı. Antik Yunan tiyatrosunda kullanılan bu maskeler; oyuncuya birden fazla rol oynamayı, büyük maskeler sayesinde sahnede görünebilirliği ve maskelerin ağız kısmının huni şeklinde olması nedeniyle sesinin duyulabilmesi gibi teknik imkânlar da sunuyordu (Brockett ve Hildy, 2016, s. 39). Maskeler, tragedyalarda tanrılarını ve soylu kişileri simgelerken, komedyalarda ise daha grotesk bir ifade ile karşımıza çıkar. İkinci durağımız olan Roma tiyatrosunda ise maskeler, Antik Yunan tiyatrosunda kullanılan maskelerden beslenmiştir. Estetik yerine eğlence kaygısı güden Roma tiyatrosunda maskeler daha grotesk bir ifadeye bürünmüştür (Brockett ve Hildy, 2016, s. 79). Üçüncü durağımız Commedia dell'Arte'de ise maskeler tekniksel işlevden ziyade karakterin devamlılığını yaratmak için kullanılmıştır. Antik Yunan ve Roma tiyatrolarındaki sabit ifadeli olan maskeler yerine oyuncunun bedeni ile bütünleşen ve karaktere dönüşen maskeler vardır. Her karakterin maskesi ve beden ifadeleri sabittir (Brockett ve Hildy, 2016, s. 162).



Görsel 1. Antik Yunan Dönemine Ait Maske

([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ancient_Greek_theatrical_mask_of_Zeus,_replica\(8380375983\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ancient_Greek_theatrical_mask_of_Zeus,_replica(8380375983).jpg))



Görsel 2. Roma Dönemine Ait Maske

(<https://www.ancient.eu/image/7070/roman-comedy-theatre-mask/>)

Batı tiyatrosunu etkilemiş olan Asya tiyatrosuna baktığımızda, dini inançların ve ritüellerin şekillendirdiği maskeler, olduğu gibi tiyatroya aktarılmıştır. Ağırlıklı olarak soyut maske (makyaj-maske) kullanılan Asya tiyatrosunda Şamanizm, Budizm ve Hinduizm inanışlarının etkileri hâkimdir (Üstündağ, 2011, s. 5). Ülkelerin (Çin, Hindistan ve Japonya) ve dinlerin hikâyelerini, mitlerini ve ritüellerini anlatmakta maske önemli bir araçtır.



Görsel 3. Commedia dell'Arte Mask (<https://tr.pinterest.com/pin/37717715614664161/>)



Görsel 4. Kathakali Tiyatrosuna Ait Makyaj-maske
(https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_theatre)

Bundan sonraki dönemlerde mask oyunları karşımıza pek çıkmaz. Sanat anlayışı ve aktarılıları konusunda fikirlerin gelişmesiyle/değişmesiyle maskeler oyunlarda nadiren kullanılmıştır. Elizabeth Dönemi tiyatro oyunlarında sınıf farklılıklarını belirtmek için ve doğaüstü varlıkları göstermek için kullanılan maskeler, 20. yy.a kadar varlığını az da olsa korumaya çalışmıştır. Burada belirtmemiz gereken önemli unsur şudur ki bu dönem aralığında maske tamamen yok olmadı, sadece yeni tiyatro anlayış ve aktarılış biçimlerinde maske kullanımına az yer verildi. Commedia dell'Arte ve Asya tiyatrosundaki örnekleri günümüze kadar özünü koruyarak devam etmektedir. 20 yy.da değişen dünya ile birlikte gelişen tiyatro akımları maskeyi yeniden kullanmaya başlamıştır. Burada ilginç olan maskenin temsil aracı olmaktan ziyade bir eğitim aracı olarak kullanılmaya başlanmasıdır. 20 yy.da maske kullanımına vereceğimiz ilk örnek Artaud'nun Vahşet tiyatrosu olacaktır. Büyüye, ritüele ve efsanelere geri dönme

kanısında olan Artaud, tiyatrosunda devasa maskeler kullanmıştır. Ayrıca Artaud oyuncunun bireysel maske yaratmasından ziyade, her şeyi içine alan ve her aktörü karakteriyle yüzleştiren oyun maskesi yaratmaya çalışmış ve oyuncuları metafizik maskeler oluşturmaya yönlendirmiştir (Mitchell, 1985, s. 79). 20. yy.da maskeyi oyunculuk eğitiminde kullanan ve yaptığı çalışmalarla oyuncuya kendi bedenini tanıyabileceği ve hatalarını görebileceği özgür bir alanı yaratmasını sağlayan Jacques Copeau, maskeyi role yaklaşım için bir anahtar olarak düşünmüştür. Kullandığı nötr maske ile oyuncunun karakter yaratabileceği nötr bir zemin oluşturmayı amaçlamıştır (Sears ve Hollis, 1978, s. 24). Modern fiziksel tiyatronun gelişiminde önemli katlıları olan Meyerhold da oyunculuk sanatının esasen hareket sanatı olduğunu ve maskenin oyuncunun hareket yetilerinin gelişiminde önemli bir anahtar olduğunu düşünmüştür (Karaboğa, 2014, s. 101). Diyalektik tiyatronun kurusu Brecht ise Çin tiyatrosundan etkilenmesinin bir getirisi olarak *yabancılaştırma efektine* hizmet ettiğini düşündüğü maskeleri oyunlarında sıkça kullanmıştır (Smith, 1984, s. 135). Bu çalışmada üzerinde sıkça duracağımız isim olan ve fiziksel tiyatroyu pedagojik bir yaklaşımla yöntem haline getirmiş Jacques Lecoq ise ana ifadeyi mimikle değil bedenle vermesinden dolayı maske çalışmalarına önem vermiştir (Lecoq, 2015, s. 54).

Kuklanın gösterim tarihi serüvenine kısaca bakacak olursak ilk durağımız Asya kıtası olacaktır. Kuklalar, dinsel bir figür olarak kullanılmaya başlanmış ve zamanla insanların canlı tasvirlerle olan eğilimi ile hareket edebilen nesnelere dönüştürülmüştür. Ayin ve ritüellerde yararlılığını kaybeden kuklalar, sonraki dönemlerde eğlence ve anlatım aracı olarak kullanılmaya başlanmış, özellikle de çocuklar tarafından benimsenmiştir. Arkeolojik kazılarda, bez bebeklerin, ip bağlanabilen hayvan kafataslarının ve oyuncakların bulunması bize kuklanın oyun kavramı ile bütünleştiğini gösterir (Tilakasiri, 2008, s. 15). Mitlerde ve dini hikâyelerde anlatım aracı olarak kullanılan kuklaların, MÖ 8 yy.dan beri Çin’de kullanıldığı bazı kaynaklarca kabul edilse de kukla sanatının tam olarak nereden çıktığı bir bilinmezliktir. MÖ 200’de Mahabharata destanının ipli kuklalar tarafından oynatıldığı ve Hintçe *Sutradhara* kelimesinin Sanskrit oyunlarında *iplerin sahibi* anlamına gelmesi nedeniyle kuklaların yaklaşık dört bin yıl önce Hindistan’da doğduğu varsayılmaktadır (Tilakasiri, 2008, s. 24). Herodot’un eski uygarlıklarda oynatılan ipli kuklalardan söz etmesi bizi bu uygarlıklardan en önemlilerinden biri olan Mısır’a götürmektedir. İncelenen Mısır kabartmalarında keşfedilen kukla oynatan kuklacı figürü, kukla sanatını eski zamanlardan beri Mısır’da yapıldığını göstermektedir (Kaye, 1994, s. 52).

Antik çağlarda kukla sanatı ilk kez 6. yy.da Yunan toplumunda dinsel törenlerden ayrılarak bir sanat dalı haline gelmiş ve estetik ölçütlerle değerlendiren oyuna dönüşmüştür. Kuklalar şarap ve bereket tanrısı olan Dionysos için yapılan şenliklerde kullanılmıştır. Bu kuklalar için küçük taşınabilir sahneler yapılmış, farklı konular ve anlatım biçimleri denenmiştir. Roma uygarlığında ise kuklalar, kaynakların belirttiği üzere MÖ 400’e kadar uzanmaktadır. Yaygın bir şekilde yapılan bu kukla gösterilerinde kahramanlık, mitsel ve dini hikâyeler anlatılmaktaydı. 5. yy.da imparatorluğun

parçalanması ve Hristiyan kilisenin kukla oyunlarını ilk önce serbest bırakması daha sonra da yasaklaması kuklacıları olumsuz etkilemiştir. Gösterilerini sokaklarda yapmak zorunda kalan kuklacılar, sirklerin de kapatılmasıyla birlikte gezgin kukla toplulukları olarak tüm Avrupa'yı gezmek zorunda kalmışlardır. Kukla toplulukları şehir şehir dolaşarak oluşturdukları repertuvarlarını sergiliyorlardı. Avrupa'da 13. yy.dan itibaren kukla sanatının gelişmesine en önemli katkıyı *gezgin kukla toplulukları* yapmıştır. Bu toplulukların etkisiyle her ülke kendi kuklasını yaratmış ve benzer eğilimler ortaya çıkmıştır (Ana Britannica, 1993, s. 426). Çoğu kukla tiyatrosunun meşhur ve çok sevilen tipleri birbirine benzerlik gösterir. İtalya'da doğan *Purcinella* kuklası, birçok ülke kuklasının tipine örnek olmuştur: İngiltere'de *Punch*, Avusturya ve Almanya'da *Kasper*, Rusya'da *Petruşka*, Türkiye'de ise *İbiş*.



Görsel 5. Purcinella Kuklası

(https://wepa.unima.org/wp-content/uploads/2017/09/pulcinella_04-3.jpg)



Görsel 6. Petruşka Kuklası

(https://wepa.unima.org/wp-content/uploads/2017/09/petrushka_04-3.jpg)



Görsel 7. Punch Kuklası

(https://thepuppetmaker.com/x/cdn/?https://storage.googleapis.com/wzukusers/user21967308/images/5734e3ea8c866D4SwSxN/Punch6-side-view_d400.jpg)



Görsel 8. İbiş Kuklası

(https://wepa.unima.org/wp-content/uploads/2017/09/turkey_01-3.jpg)

Gezginci olan kuklacıların Avrupa'nın farklı noktalarına tiyatrolar açması kukla sanatının gelişmesine ve hızla yayılmasına neden olmuştur. Gösteriler çoğunlukla çağdaş operaların taklitleridir. Josef Haydn ve Alessandro Scarlatti gibi opera bestecileri kukla oyunları için özel yapıtlar bestelemişlerdir (Arnott, 1964, s. 41). Kukla karakterleri birçok kültürden beslenmiş, bulunduğu ülkenin coğrafi özelliklerine ve insan çeşitliliğine göre şekillendirilmiştir. Bunun en büyük örneği olarak Türk kukla sanatındaki tipler ve oynatılış şekilleri gösterilebilir. Dünyadaki kukla sanatı bir yandan geleneksel olanı korurken diğer bir yandan alternatif olanı yakalamaya çalışmaktadır. Günümüz kukla yaratıcıları farklı formlar, farklı malzemeler ve farklı oynatılış şekilleriyle deneysel bir ortam oluşturmuşlardır.

Oyunculuk Eğitiminde Maske

Tiyatro tarihi boyunca maske ve oyuncu arasındaki ilişki, *birleşik bir ifade ve anlam alanı arayışı* olarak nitelendirilmiştir. 20. yy.da özellikle oyunculuk eğitiminde maskenin bir araç olarak kullanılması üzerine çalışmalar yürütülmüş, maskenin çeşitli kullanımlarının oyuncuya ne gibi katkılar sağladığı sorgulanmış ve oyuncunun beden- zihin arasındaki ilişkiyi kurmasında maskenin rolü araştırılmıştır. Bu çalışmaları uygulayan ilk okul ise Autant Lara'nın kurduğu *Theatre Art et Action* laboratuvarıdır (Chancerel, 1953, s. 127). Bununla birlikte oyunculuk eğitiminde maskenin bir araç olarak kullanması savunan diğer önemli isimler de şöyledir: Copeau, Dullin, Decroux, Saint-Denis, Devine ve Lecoq.

Maskenin oyuncu üzerindeki etkisi ile ilgili araştırma yapan ve bunu bir öğretim yaklaşımı haline getiren ilk isim J. Copeau'dur. Copeau, eğitim aracı olarak kullanılan maskenin oyuncunun vokal ve fiziksel transformasyonunu benzersiz bir şekilde artırdığını ve geliştirdiğini savunmuştur (Knight, 2004, s. 36). Maske takmış bir oyuncu rolünün gerçeğini alır ve maske tarafından kontrol edilir. Oyuncu buna uymak zorundadır. Maskenin aktardığı varlığı kesintisiz bir şekilde bedeninde ve tüm kişiliğinde yansıtmalıdır. Eğer oyuncu, maskenin ona sağladığı akışı kesip kendi istediği gibi hareket ederse maske oyuncuyu reddeder ve o bedende yaşam bulamaz. Copeau'un maske kullanımındaki amacı oyuncunun basit jestlerle büyük hikâyeler anlatmasıdır. Onu bu düşünceye iten güç ise kendi deyimiyle ticari olan aktörlerin kalıp oyunculukları ve doğal olmayan, gerçekten uzak histerikli duygularıdır. Oyuncunun, bu kalıpları yıkabilmesi için başlangıç noktasının sakin, sessiz ve sadelik hali olan nötr durumunda olması gerekmektedir. Eğer oyuncu bu nötr anı yakalayabilirse o zaman kendini açıkça ve basitçe ifade edebilir. Copeau, oyuncunun bu nötr durumunu sağlayabilmesi için nötr ve dışavurumcu maskelerdeki doğaçlama çalışmalarını kullanmıştır (Knight, 2004, s. 74).

Copeau'ya göre maske, karakteri mükemmel şekilde sembolize eden ve bunu oyuncunun bedenine aktaran bir araçtır. Maske takan oyuncu, maske-karakterinin duygularını, reflekslerini ve hareketlerini yapmaya başlar. Oyuncu eğer bir duyguyu veya hissi içsel bir kuvvetten güç olarak aktaramıyorsa maske ile bağlantı kurulamamış demektir. Maske oyuncuya samimiyet ve doğallık kazandırır. İşte Copeau'nun da oyuncuda yakalamak istediği budur: Canlı ve teatral bir samimiyet. Teatrallığın bir simgesi olan maske, oyuncunun yapaylığını gidererek bunu oyuncunun tavırlarına yansıtır. Copeau, yaptığı çalışmalar sırasında gergin olan bir oyuncunun yüzünü bez parçasıyla kapatınca oyuncunun sakinlediğini, kendini daha az korkak hissettiğini, daha özgür ve cesur olduğunu gözlemledi. Daha sonraki çalışmalarda heykeltıraş Albert Marque ile birlikte 18. yy.da aristokratların tanınmamak için taktıkları maskelerden yola çıkarak yalnızca bedenin ifadesini taşıyan ve hiçbir mimik olmayan nötr maskeyi tasarladılar. Bu maske, oyuncunun yolculuğunda önemli bir araçtı. Oyuncu bu maske ile birlikte beş duyu organının farkına varır (tuttuğu bir nesnenin dokusunu, şeklini, hacmini, kokusunu algılama), duygu ve eylemlerini basit bir şekilde ifade eder, jestlerinin keskin ve net

olmasını keşfeder (Eldredge, 1975, s. 101). Kısaca özetleyecek olursa nötr mask sayesinde oyuncu:

- Yüz ifadesinin yanı sıra fiziksel ifadenin gereksiniminin farkına varır,
- Basit ve gündelik fiziksel eylemlerin duygu aktarımındaki önemini kavrar,
- Bedensel ifadesini saflaştırır ve basitleştirir,
- Hareketsizlik ve eylem arasındaki ilişkinin somutlaştırılmasını sağlar.



Görsel 9. Nötr Mask

(<https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQzuk9LDR74fgedBHHuJ76TryD2jtKOSSVYw&usqp=CAU>)

Copeau daha sonra karakter çalışmalarını kolaylaştırmak için farklı maskeler tasarladı. Yeni tasarlanan bu maskeler oyuncuya hareket özgürlüğü ve ses arayışı alanı sağlıyordu. Tip özellikleri olan bu maskeler oyuncuya karakteristik duruş oluşturma konusunda yardımcı oluyordu (Becker, 1997, s. 49).

Jacques Lecoq ise Copeau'un yaptığı bu çalışmaları devam ettirerek maskeyi yarattığı eğitim pedagojisinin önemli bir basamağı haline getirdi. Lecoq hareketten, insan vücudundan ve mimodinamikten oluşan bir eğitim modeli geliştirdi ve maske bu modelde önemli bir araç oldu (Becker, 1997, s. 58). Lecoq'a göre oyuncu kendini nötr maskeye teslim etmelidir. Yüz ifadesini ve sesini kesen bu maskeye karşılık oyuncu, bedeni ile ifade vermeyi öğrenmelidir. Nötr mask bir başlangıç noktasıdır; hareketin, mekânın, zamanın ve enerji seviyelerinin sıfır noktası. Nötr mask ile oyuncu, eylemlerinde neyin doğru neyin yanlış olduğunu anladığı bir sürecin içerisine girer. Nötr mask, oyuncunun eylemini gerçekleştirebilmesi için ihtiyaç duyulan azami enerjinin keşif aracıdır ve fiziksel varlığın dinamik temsilidir (Becker, 1997, s. 81). Geçmiş ve geleceğe yönelik ihtiyacı olmayan nötr mask oyuncuya şimdinin keşfini sağlar. Nötr mask gülmez, ağlamaz, kaşlarını çatmaz ve konuşmaz. Oyuncu nötr mask ile keşfe çıkmadan önce belli konular üzerine eğitim alması gerekmektedir. Bunlar; koşullanma, akrobasi ve vücudun eklemlerinin uzamda yansıtacakları görüntülere bir farkındalık oluşturmaktır. Daha sonra

maskeyi takan oyuncu kökensel bir yolculuğa çıkar. Bu sembolik bir yolculuktur. Doğa ile bütünleşen nötr mask nötr durumu arar (Lecoq, 2015, s. 54).

Lecoq oyunculara nötr maskı tecrübe ettirdikten sonra onlara farklı maskeler deneyimletmiştir. İfadeli maskeler başlığı altında toplanan bu maskeler oyuncuya oyun seviyesi önerir ya da daha iyi bir ihtimalle oyun seviyesini dayatır. İfadeli maskelerin altında oynamak oyuncuya, teatral oyunun temel unsurunu yakalamasını, bütün bedenini oyuna dahil etmesini ve bir kez daha referans olacak coşku ve ifade yoğunluğu hissetmesini sağlar. İfadeli maskeler oyuncuya temel duruşlar yükler ve karakterin ana hatlarını ortaya çıkarır. Bu maskeler gündelik hayattan alınmış karakterleri temsil etmektedir (Lecoq, 2015, s. 72).



Görsel 10. Karakter Maskesiyle İfade Veren Oyuncu³



Görsel 11. Aynı İfadeyi Maskesiz Veren Oyuncu



Görsel 12. Karakter Maskesiyle İfade Veren Oyuncu



Görsel 13. Aynı İfadeyi Maskesiz Veren Oyuncu

³ Görsel 10, 11, 12, 13 Oğuzhan Vartolioğlu tarafından yapılan “Mask, Kukla ve Oyunculuk” Atölyesi sırasında çekilmiştir.

Oyunculuk Eğitiminde Kukla

Kukla, oynatıcısı ile birlikte nefes alan ve onun verdiği hareket alanı kadar hareket edebilen cansız bir nesnedir. Ona hayat veren oynatıcı eşliğinde duygulara tepkiler verir. Oynatıcının kuklanın tipine uygun doğru postürü ve beden dilini bulması önemlidir çünkü bu ifadeler sayesinde duyguyu doğru bir şekilde seyirciye aktarabilir. Kuklanın sabit yüz ifadesine karşılık hareket edebilen bedeni sayesinde her türlü duyguyu anlatma imkânı bulur. Bu durumu tıpkı maske takmış bir oyuncuya benzetebiliriz. Sabit ifadeli maskeyi bedeniyle yaşatmaya çalışan oyuncu ile kukla oynatıcısı aynı durumdadır. Oynatıcı, kuklanın fiziksel özelliklerine göre (yaşlı, genç, kambur vb.) doğru beden duruşunu arar ve temel tepkileri (korkmak, gülmek, ağlamak vb.) bu beden üzerinde aktarmaya çalışır. Esasen oynatıcı ve oyuncu işlevsel olarak çok farklı değildir, ikisi de sahnede bir oyun kişisini-karakterini yaratır ve aktarmaya çalışır. Oyuncu bir role yaklaşırken karakterin fizyolojik, sosyolojik ve psikolojik durumlarını inceler ve bir alt metin oluşturur. Bu durum, kuklanın yapım aşamasında oluşturulan kukla alt metnine benzer. Kukla yapımında bu alt metinden yola çıkarak onun genç mi yaşlı mı; zengin mi, fakir mi gibi karakteristik özellikler oluşturulan nesneye aktarır. Yüzündeki ifade, renk seçimi, giyimi ve malzemesi kuklanın temsil edeceği karakteri yansıtır. Yaratılan karakterlerin alt metnine bağlı kalarak uygun beden ifadesi, ağırlık merkezi ve hareketin hızı bulunur. Oynatıcı ve oyuncu yarattıkları karaktere nefes vererek onu harekete geçirirler.

Günlük hayatta ve sahnede bir duygunun aktarımında beden dili önemli araçlardan bir tanesidir. Oyuncu sahnede doğal ve gerçekçi ifadeleri yakalayabilmek için gündelik hayattan gözlemler yapar. Bu gözlemlerin neticesini yarattığı karakterlere uygular. Aynı şekilde kukla oynatıcı da gündelik hayatta gözlemlediği insan ifadelerini yarattığı kuklaya yansıtır. Kukla da maske gibi uygun ifadenin bulunamaması sonucu gerçekliğini ve inandırıcılığını yitirir. Aynı durum oyuncu için de geçerlidir. Yarattığı karakterin ifadeleri gerçekten uzaksa o karakter inandırıcılığını yitirir. Kuklalar canlı bir varlık olduğu illüzyonunu yaratmak için kendilerine ait nefes, ağırlık ve karakteristik bir ifadeye sahip olmalıdır (Tilroe, 1996, s. 4).

Oyuncunun rol yaklaşımında önemli olan karakter yürüyüşü kuklalar için de geçerlidir. Sahne yorumunun temeli olan beden duruşunu ayaklar belirlemektedir. Yürüyüş biçimi, yaratılan karakter hakkında seyirciye ipuçları verir. Beden duruşu da belli duyguları ve karakteristik özellikleri verdiği için oyuncu ve kukla için önemlidir. Yaşlı bir tipin oynatmasını ele alalım. Ağırlık merkezi yaşlı insanlarda dizlere yakın olduğundan eğik bir beden formu sağlamaktadır. Bu eğik form, kukla ve oyuncu için belli bir hareket imkânı sağlar. Duygu aktarımında ise eğik beden formu seyirciye üzüntü, çöküş ve yıkılmışlık gibi duyguları hissettirir. Stanislavski'nin oyunculuk kuramında da işaret ettiği bu fiziksel durumlar, kostüm ve aksesuarlarla beraber seyircide görsel bir veri oluşturarak tipin yaşlı biri olduğu yargısına vardırır. Bu kukla için de geçerli bir durumdur (Ersan, 2018, s. 220). Oyuncu; bir karakterin hareket uzamını, biçimini ve ritmini araştırarak onu eyleme geçirir. Hareketin temel prensibi olan ritim, zamanlama, hız ve enerji seviyelerini kullanarak karakterin hareket alanını oluşturur. Oyuncu bu hareket

alanını oluştururken karakterin özelliklerinden yola çıkar. Aynı temel hareket prensipleri kukla tipleri için de geçerlidir. Kuklanın hareket alanı oluşumu onun yapımı esnasında oluşturulan özelliklere göre şekillenir.



Görsel 14. Yaşlı Marionette,

(<https://i.pinimg.com/originals/f7/47/18/f74718ddc071ca764f43aaddc56e9d5d.jpg>)

Yüz ifadesi sabit olmayan ve değişebilen kuklalarda (muppet veya yüz ifadesi verebilen kuklalar gibi) oynatıcı beden ifadesinin yanı sıra kuklanın yüz ifadelerini de kontrol etmelidir. Kuklanın duygu durumuna göre şekillen yüz ifadeleri, onun eylemini güçlendirir ve aktarır. Oyuncu da yarattığı karakterlerin yüz ifadesini yaşadığı olay ve duygulara göre şekillendirir. Kukla da aynı şekilde durum ve duygulara göre tepki vermelidir.



Görsel 15. Kukla ve Oyuncu Tepkisi - I⁴



Görsel 16. Kukla ve Oyuncu Tepkisi –II

⁴ Görsel 15 ve 16 Oğuzhan Vartolioğlu tarafından yapılan “Mask, Kukla ve Oyunculuk” Atölyesi sırasında çekilmiştir.

Yaratım aşamasında kukla oynatıcı ve oyuncunun ortak noktalarından biri de sestir. Ses, en az beden yaratımı kadar önemlidir. İnanırcılık konusunda en güçlü etkenlerden biri olan tipin/karakterin sesi, beden arayışındaki prensiplerle benzer şekilde aranmaktadır. Karakteristik özelliklere göre sesin aranışı yapılır. Tiz, pes, kekeme, hızlı, yavaş gibi konuşma seviyeleri karakterin fiziksel, psikolojik ve sosyolojik durumuna göre belirlenir. Duygulara göre ise sesin şiddeti değişir. Oyuncu ve kukla oynatıcı durumlara ve duygulara göre ses seviyesini iyi analiz etmeli ve karaktere özgü sesi bulmalıdır.

Sonuç

Maske ve kukla oyuncuya farklı alanları keşfetmesi için fırsat verir. Maske beden keşfinin önemli bir aracıken, kukla hem beden keşfinde hem de oyuncuya üçüncü bir göz kazanımında önemli araçtır. Oyuncunun gelişim sürecinde maske ve kukla önemli bir rol oynar. Günümüz oyunculuk eğitimlerinde farklı metotların aranması ve üretilmesi maske ve kuklaya olan ilgiyi arttırmaktadır. Oyuncunun anlatımdaki en güçlü silahlarından biri olan bedenin eğitiminde özellikle maske oyuncunun keşif alanını büyütmüş ve ifadelerini güçlendirmiştir.

Kuklanın oyuncu üzerine etkisini bir yönetmenin oyuncu üzerindeki etkisine benzetebiliriz. Oyuncu temel olarak kaslarını, ifadelerini ve mimiklerini kontrol eder. Anlatımında bu kontrol sayesinde gerçekliğe ve inandırıcılığa ulaşır. Kuklayı kontrol eden oynatıcıda bedenini cansız kuklanın bedenine aktarır. Aynı kontrol mekanizması bu sefer kukla için geçerli olur. Bu durum E. G. Craig'ın "üstün kukla" kavramı ile örtüşmektedir. Craig, kuklacının kuklayı yönlendirdiği gibi yönetmenin de oyuncuyu yönlendirmesi gereğinin üzerinde durmuştur. Oyuncu yönetmenin hayali yansıtan bir araçtır. Craig'ın de vurguladığı gibi asıl amaç ruhsal problemlerden, kişilik çelişkilerinden, zaafardan ve araç olmaktan arınmış, eylemlerinin bilincinde olan disiplinli oyuncular yetiştirmektir (Candan, 2003, s. 21). Bu doğrultuda kukla ile çalışan oyuncu kuklanın hareketlerini bilinçli bir şekilde seçerek onu inandırıcı kılmaya çalışır. Doğallığı ve gerçekliği arar.

Maske ve kukla oyuncunun farklı rollere ve kimliklere bürünmesinde önemli bir basamaktır. Bu çalışmalar oyunun karakter yaratımında farkındalık ve çeşitlilik kazandırır. Oyuncu maske ve kukla sayesinde çok fazla karaktere bürünür. Her seferinde başka ses ve beden deneyimleyerek karakter yaratım çeşitliliğini artırır. Yapılan atölye çalışması sırasında oyuncular maske ve kuklada yakaladıkları deneyimleri normal oyun kişileri üzerine uygulamaları gözlemlendiğinde, karakterlere daha hâkim oldukları ve zengin bir yaratım yaptıkları bulgulanmıştır. Oyuncular aynı maske ve kuklanın beden arayışında yaptıkları gibi normal oyun kişilerinin bedenlerini arama yolculuğuna çıkmışlar ve kişilerin sesleri üzerine denemeler yaparak karakterin doğru sesini bulmaya çalışmışlardır.

Yapılan çalışmalar, incelemeler, arařtırmalar maske ve kuklanın oyuncu üzerindeki etkisini göstermektedir. Günümüz oyunculuk eğitiminde kullanılan metot ve çalışmaların yanı sıra bu çalışmaların yapılması oyuncunun eğitim serüveninde önemli bir basamak olacaktır. Özellikle beden kullanımında farkındalık kazanacak oyuncu anlatımını güçlendirecektir.

Kaynakça

- Ana Britannica. (1993). Hürriyet Yayıncılık.
- Arnott, P. D. (1964). *Plays without people*. Indiana University Press.
- Becker, J. K. (1997). *The actor architect of the empty space a study of the pedagogical approach of Jacques Lecoq* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). The University of Akron.
- Brockett, O. ve Hildy, F. (2016). *Tiyatro Tarihi*. Mitos-Boyut Yayınları.
- Candan, A. (2003). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*. Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Chancerel, L. (1953). *Le Theatre et la Jeunesse*. Bourrelier Yayınları.
- Eldredge, S. (1975). *Mask: Their Use and Effectiveness in Actor Training Programs*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Michigan State University .
- Ersan, I. (2018). *21. Yüzyıl Kukla Tiyatrosunda İmge-İleti İlişkisi Bağlamında Kukla ve Oynatıcı Dinamiği* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi
- İlin, M. ve Segal, E. (1991). *İnsan Nasıl İnsan Oldu*. (A. Zekerya Çev.). Say Yayınları.
- Üstündağ, P. (2011). *Asya Tiyatrosunda Maske*. Beta Yayınları .
- Karaboğa, K. (2014). Copeau'dan Terzopoulos'a Oyuncu ve Maske. K. Karaboğa, & O. Arıcı (Ed.) içinde, *Maske Kitabı* (s. 94-107). Habitus Yayıncılık.
- Kaye, N. (1994). *Postmodernism and Performance*. Macmillan Education.
- Knight, M. Y. (2004). *Masks Praxis: Theories and Practices in Modern Drama*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). University of Glasgow.
- Lecoq, J. (2015). *Şiirsel Beden Yaratıcı Tiyatro Eğitimi*. (M. Çerçi Çev.). NotaBene Yayınları.
- Mitchell, M. (1985). *The Development Of The Mask As a Critical Tool For an Examination of Character and Performer Action* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Texas Tech University.
- Sears, A. ve Hollis, W. (1978). Actor Training in the Neutral Mask. *The Drama Review*, 19-28.
- Smith, S. (1984). *Masks in Modern Drama*. University of California Press.

Tilakasiri, J. (2008). *Asya Kukla Tiyatrosu*. (Ç. Yılmaz Çev.). Mitos-Boyut Yayınları.
Tilroe, N. (1996). *Movement in Puppetry Performance*. DaSilva Puppet Books.