

**TADASHİ SUZUKİ METODUNDA
OYUNCUNUN ÇALIŞMA, HAZIRLIK VE YARATIM SÜREÇLERİ**
Yüksek Lisans Tezi

Özge BOZDOĞAN

Eskişehir, 2017

**TADASHİ SUZUKİ METODUNDA OYUNCUNUN ÇALIŞMA, HAZIRLIK VE
YARATIM SÜREÇLERİ**

Özge BOZDOĞAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sahne Sanatları Anasanat Dalı

Danışman: Doç Dr. Mustafa SEKMEN

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Mayıs, 2017

Bu Tez Çalışması BAP Komisyonunca kabul edilen 1610E649 no.lu proje kapsamında desteklenmiştir.

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Özge BOZDOĞAN'ın “**Tadashi Suzuki Metodunda Oyuncunun Çalışma, Hazırlık ve Yaratım Süreçleri**” başlıklı tezi **23 Mayıs 2017** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Sahne Sanatları Anasanat Dalı Tiyatro Sanat Dalı Yüksek Lisans** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Doç. Dr. Mustafa SEKMEN

Üye : Prof. Erol İPEKLİ

Üye : Doç. Dr. Selçuk GÖLDERE

Prof. Sıdıka Sibel SEVİM
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZET

TADASHİ SUZUKİ METODUNDA

OYUNCUNUN ÇALIŞMA, HAZIRLIK VE YARATIM SÜREÇLERİ

Özge BOZDOĞAN

Sahne Sanatları Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Mayıs, 2017

Danışman: Doç. Dr. Mustafa SEKMEN

XX. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, tiyatronun ritüel karakterini ve özünü kaybetmiş olduğu yönündeki eleştiriler yeni arayışlara kapı aralamıştır. Bu doğrultuda aralarında Tadashi Suzuki'nin de bulunduğu kimi yönetmenler tarafından bu öze yeniden ulaşmanın olanakları araştırılmış ve Doğu'nun geleneksel dramatik türleri, hem eğitimi ve uygulamasıyla yaygınlık kazanmış gerçekçi tiyatro anlayışının sorgulanması hem de alternatif bir yaklaşımın geliştirilebilmesi açısından bir kaynak olarak kabul edilmiştir.

Bu çalışmada öncelikle, Geleneksel Japon Tiyatrosu türlerinden faydalanılarak, Japon yönetmen Tadashi Suzuki tarafından geliştirilmiş çağdaş bir oyunculuk metodu olan ve Tadashi Suzuki Metodu (TSM) olarak adlandırılan metodun oluşumuna etki eden türler ve koşullar incelenmiştir. Oluşumuna etki eden türlerin ve koşulların özelliklerinin saptanıp açıklanmasının ardından TSM'de oyuncunun çalışma, hazırlık ve yaratım süreçleri araştırılmıştır. Bu doğrultuda, TSM'de oyuncunun çalışma sürecini oluşturan alıştırmalar, ayrıntılı bir biçimde açıklanmış ve bu alıştırmaların amaçlarından ve uygulanma biçimlerinden hareketle metodun, oyuncunun hazırlık ve yaratım süreçlerini nasıl yönlendirdiği saptanmaya çalışılmıştır.

Sonuç olarak, oyuncunun hazırlık ve yaratım süreçlerine içkin olduğu bulgularan TSM'de oyuncu çalışması sürecinin, oyuncuya sunduğu olanaklar değerlendirilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Tadashi Suzuki, Geleneksel Japon Tiyatrosu, Oyunculuk metodu, Tadashi Suzuki Metodu.

ABSTRACT

TRAINING, PREPARATION AND CREATION PROCESSES OF ACTORS IN TADASHI SUZUKI METHOD

Özge BOZDOĞAN

Department of Performing Arts

Anadolu University, Graduate School of Fine Arts, May, 2017

Supervisor: Associate Proffessor Dr. Mustafa SEKMEN

From the second half of the twentieth century, criticism that the theater lost its ritualistic character and its essence, has opened doors to new quests. In this direction, possibilities of reaching this essence again have been researched by some directors including Tadashi Suzuki, and the traditional dramatic genres of the East have been regarded as a source for questioning the realistic theater understanding that has become widespread through its education and practice, as well as for developing an alternative approach.

In this study primarily, the types and conditions affecting the formation of the method called Tadashi Suzuki Method (TSM), which is a contemporary acting method developed by Japanese director Tadashi Suzuki, have been examined by using the traditional Japanese theater types. After identifying and explaining the characteristics of the types and conditions affecting the formation, the training, preparation and creation processes of the actors or actresses in TSM have been explored. Accordingly, the exercises that constitute the training process of the actors or actresses in TSM have been explained in detail and how the actors or actresses lead the preparation and creation processes of the method in terms of the aims and application forms of these exercises has been tried to be determined.

Consequently, the possibilities offered to the actors or actresses by the training period in TSM which is discovered to be immanent to their preparation and creation processes have been evaluated.

Keywords: Tadashi Suzuki, Traditional Japanese Theatre, Acting method, Tadashi Suzuki Method.

TEŐEKKÖR

Çalışmam boyunca beni destekleyen ve önerileriyle katkıda bulunan tez danışmanım Sayın Doç. Dr. Mustafa SEKMEN'e; tiyatro öğrenimim boyunca bana yol gösteren bütün hocalarıma; tiyatro çalışmalarına beraber başladığım ve tiyatro öğrenimi görmem için beni desteklemiş olan, Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakóltesi Tiyatro Topluluđu'ndaki bütün arkadaşlarıma; çalışmamın görsel içeriğini hazırlamamda bana yardım eden arkadaşlarım Duygu BİÇER ve Özgün Can KARABURUN'a; çalışmam boyunca desteklerini esirgemeyen Murat CANKARA'ya, Ozan Ekin DERİN'e, kardeşim Melike BOZDOĞAN'a ve aileme; ayrıca bütün çalışmam boyunca yanımda olan Suphi ÖZTAŞ'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

23.05.2017

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tez/proje çalışmasının bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumunda bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Özge BOZDOĞAN

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜR	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	ix
KISALTMALAR DİZİNİ	x
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	1
1.2. Amaç	2
1.3. Önem	2
1.4. Sınırlılıklar	2
1.5. Yöntem	3
2. TADASHİ SUZUKİ	4
3. TSM’NİN OLUŞUMUNU ETKİLEYEN TÜRLEER VE KOŞULLAR	6
3.1. TSM’de Geleneksel Japon Tiyatrosu Etkisi	6
3.2. Gerçekçi Japon Tiyatrosunun TSM’ye Etkisi	15
3.3. Anguranın ve Küçük Tiyatro Hareketinin TSM’ye Etkisi	23
3.4. Kùltürlerarası Tiyatro ve TSM	30
4. TSM’DE OYUNCUNUN ÇALIŞMA SÜRECİ	38
4.1. TSM’nin Dört Temel Serisi	42
4.1.1. Bir numaralı temel seri	43
4.1.2. İki numaralı temel seri	45
4.1.3. Üç numaralı temel seri	49
4.1.4. Dört numaralı temel seri	51
4.2. On Yürüme Şekli	54
4.2.1. Ayak vurma	54

4.2.2. Güvercin adımı	55
4.2.3. Ayaklar dışı doğru yürüyüş	56
4.2.4. Ayaklar içi doğru yürüyüş	56
4.2.5. Parmak ucunda yürüyüş	56
4.2.6. Yanlara kayan yürüyüş	57
4.2.7. İleri yönlü bedenle yanlara manevra	58
4.2.8. Yanlara ayak vuruşu	60
4.2.9. Kaydırmalı yürüyüş	60
4.2.10. Ördek yürüyüşü	61
4.3. Yavaş Ten Takka Ten	62
4.4. Shakuhachi Ayak Vuruşu	63
4.5. Ayakta ve Oturan Heykeller	64
4.6. TSM'de Ses Çalışması	66
5. TADASHİ SUZUKI METODUNDA OYUNCUNUN HAZIRLIK SÜRECİ	69
6. TADASHİ SUZUKI METODUNDA OYUNCUNUN YARATIM SÜRECİ	74
7. SONUÇ VE ÖNERİLER	79
KAYNAKÇA	82
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSELLER DİZİNİ¹

Sayfa

Görsel 4.1. Bir numaralı temel serinin başlangıç pozisyonu	43
Görsel 4.2. Bir numaralı temel serinin çömelme pozisyonu	44
Görsel 4.3. İki numaralı temel serinin başlangıç pozisyonu	46
Görsel 4.4. Yerle temasın tek ayakla sürdürüldüğü pozisyon.....	46
Görsel 4.5. Ayak vuruşuyla gerçekleşen pozisyon	47
Görsel 4.6. Parmak ucunda yükselme	47
Görsel 4.7. İki numaralı temel seri için kolun bükülü pozisyon	48
Görsel 4.8. Üç numaralı temel serinin başlangıç pozisyonu	50
Görsel 4.9. Üç numaralı temel seride roppo hareketi.....	51
Görsel 4.10. Dört numaralı temel seride bacakların açık ve kapalı pozisyonları.....	52
Görsel 4.11. Dört numaralı temel seride kılıç kullanımına benzer kol hareketleri	53
Görsel 4.12. Ayak uçları içe bakan güvercin adımı için başlangıç pozisyonu	55
Görsel 4.13. Parmak ucunda yürüyüşün ayak pozisyonu	57
Görsel 4.14. Yanlara kayan yürüyüşün adım pozisyonları	58
Görsel 4.15. İleri yönlü bedenle yana manevranın başlangıç adımı	59
Görsel 4.16. Sağ bacağın hareketi ve sağ ayakla atılan adım	59
Görsel 4.17. Yanlara ayak vuruşunda sol adım.....	60
Görsel 4.18. İki farklı açıdan ördek yürüyüşü başlangıç pozisyonu	61

¹ Çalışmanın görsel malzemesini oluşturan fotoğraflar, araştırmacının kendi olanaklarıyla, bu çalışma için gerçekleştirilen fotoğraf çekimiyle elde edilmiştir.

KISALTMALAR DİZİNİ

JPAC	: Japan Performing Arts Centre
SCOT	: Suzuki Company of Toga
SITI	: Saratoga International Theatre Institute
SPAC	: Shizuoka Performing Arts Center
TSM	: Tadashi Suzuki Metodu

1. GİRİŞ

1.1. Problem

XX. yüzyılda tiyatro teorisinde ve uygulamalarında çeşitli değişiklikler ve yenilikler meydana gelmiştir. Batı tiyatrosu, yüzyıl başlarında Japon, Çin, Bali gibi farklı kültürlerin tiyatro geleneklerinden beslenmeye başlamıştır. Bu sırada Doğu tiyatrosu ise Batı'nın tiyatro klasiklerinin, Batı tiyatrosunun biçim özelliklerinin gözetilerek uygulanmaya çalışıldığı bir alan görünümü kazanmıştır.

Japonya'da, Batı tiyatrosundaki gerçekçi yaklaşımın etkisiyle kurulmuş yeni bir tiyatro anlayışı olan *Shingeki*, Batı tiyatrosuna ait uygulama biçimlerini, bu tiyatronun sorunlarıyla birlikte tartışmasız olarak kopya etmeye çalışmıştır. Geleneksel Japon tiyatrosundan ve onun kültürel kaynaklarından beslenerek ortaya konmuş Tadashi Suzuki tiyatrosu, hem *Shingekiye* yöneltilebilen güçlü bir eleştiri hem de evrensel nitelikleriyle Batılı tiyatrocular için taze bir kaynak olarak kabul görmüştür.

Batı klasiklerinin Japon tiyatro geleneğinden faydalanarak uygulandığı sahnelemeler; Amerika, Avusturalya, Japonya ve Avrupa başta olmak üzere dünyanın hemen her yerinden oyuncunun katılımıyla gerçekleşen eğitim çalışmaları; uluslararası tiyatro festivalleri ve kendine has tiyatro yerleşkeleri ve tesisleriyle Tadashi Suzuki tiyatrosu, zaman içinde dönüşmüş ve gelişmiştir. Bu haliyle Tadashi Suzuki Metodu (TSM), hem yönetmenler için yeni bir sahneleme biçemi hem de oyuncular için özgün bir çalışma metodu önermektedir.

Çağdaş tiyatro anlayışıyla geliştirilmiş bir oyunculuk metodu olan TSM'de neden Japon tiyatrosunun geleneksel türlerinden faydalanılmıştır? TSM'nin oluşumuna Geleneksel Japon Tiyatrosunun hangi türleri etki etmiştir? XX. yüzyılda oluşturulmuş TSM'nin oluşumunda çağdaş koşulların etkileri nelerdir? TSM'de oyuncunun gündelik çalışması hangi basamaklardan oluşmaktadır? TSM, oyuncunun hazırlık süreçlerine ilişkin nasıl bir yol önermektedir? Böyle bir metotla çalışmak oyuncuya hangi yaratıcı olanakları sunmaktadır? Bu temel sorular çerçevesinde, TSM'nin oluşumuna etki eden tür ve koşullar tanımlanacak ve bu etkiler neden-sonuç ilişkisi içinde incelenecektir. TSM'nin oyuncu için nasıl bir çalışma ve hazırlık süreci öngördüğü ve bu metotla çalışan bir oyuncu için yaratım süreçlerinin nasıl gerçekleştiği bu araştırmada incelenen temel sorun olacaktır.

1.2. Amaç

Temel amacı TSM’de oyuncu için nasıl bir çalışmanın öngörüldüğü sorusunu yanıtlamak olan bu araştırma, söz konusu metodun ortaya çıkışını, koşulları, nedenleri ve sonuçlarıyla inceleyecektir. Böylelikle bu araştırmayla geleneksel tiyatrodan faydalanarak oyunculuk için bir çalışma yönteminin nasıl oluşturulduğunu, TSM’nin oyuncu için ne tür bir hazırlık gerektirdiğini ve bu metodun sunduğu yaratım süreçlerini bulgulamak amaçlanmaktadır.

Belirlenmiş bu amaçlar doğrultusunda şu sorulara cevap aranacaktır:

- TSM hangi tarihsel koşullar altında ortaya çıkmıştır?
- TSM’de Japon geleneksel tiyatrosundan nasıl faydalanılmıştır?
- TSM’de oyuncunun çalışma, hazırlık ve yaratım süreçleri nasıl gerçekleşmektedir?
- Bu metot, çağdaş tiyatrodan oyuncuya ne gibi olanaklar sunmaktadır?

1.3. Önem

Türkiye’de çağdaş bir yaklaşımla Geleneksel Türk Tiyatrosundan faydalanmanın olanaklarına dair çeşitli tartışmalar ve öneriler bulunmaktadır. Bu tartışmaları zenginleştirebilecek bir örnek olmasına rağmen Geleneksel Japon Tiyatrosu türlerinden faydalanmış çağdaş bir oyunculuk metodu olan TSM’ye ilişkin çalışmaların Türkiye’de son derece sınırlı ve TSM’nin uygulama düzeyini açıklamaktan uzak olduğu görülmüştür.

Bu araştırmanın, oyunculara, oyunculuk eğitimi veren kişilere ve oyunculuk öğrencilerine yeni bir çalışma metodunu tanıtmak anlamında bir kaynak olma özelliği taşıması umulmaktadır.

1.4. Sınırlılıklar

TSM ile ilgili bu araştırmada, metodun oyuncunun çalışmasını içeren yönleri ele alınacaktır. Oyuncunun çalışması, hazırlığı ve yaratım süreci dışında, metodun bir parçası olarak değerlendirilebilecek olan sahne uygulamalarına TSM’nin oyuncunun yaratım sürecine ilişkin önerilerinin araştırılması bakımından değinilecektir. Tadashi Suzuki’nin yönetmenliği ise bu çalışmanın konusuna dahil edilmemiştir.

Ayrıca, bu çalışmada incelenecek Geleneksel Japon Tiyatrosu türleri, TSM'ye etki edenlerle sınırlı tutulup; incelenen türler, TSM'ye etki eden yönleriyle ele alınacaktır.

1.5. Yöntem

Oyuncunun çalışması, hazırlığı ve yaratım süreçlerine ilişkin TSM'nin incelendiği bu çalışma, bir nitel vaka araştırmasıdır. Monografik bir çalışmanın gerçekleştirileceği bu araştırmada TSM'nin oyunculuk bakımından incelenmesi ve metodun oluşumunun tarihsel süreç içinde nasıl gerçekleştiği neden-sonuç ilişkisi gözetilerek analiz edilecektir.

2. TADASHİ SUZUKİ

Çağdaş tiyatronun önde gelen yönetmenlerinden biri olan Tadashi Suzuki, 1939 yılında, Japonya'nın Shimizu kentinde doğmuştur. Tadashi Suzuki, tiyatro çalışmalarına Ekonomi ve Siyaset Bilimi eğitimi aldığı Waseda Üniversitesi'nde öğrenci olduğu yıllarda (1958-1964), Waseda Özgür Sahnesi adlı öğrenci tiyatrosunda başlamıştır. Suzuki, üniversite yıllarının ardından Waseda Küçük Tiyatrosu'nu kurarak tiyatro çalışmalarını sürdürmüştür. Bu dönemde oyun yazarı Betsuyaku Minoru ile gerçekleştirdiği çalışmalarda tiyatro yaşamının ilk yıllarında etkili olmuş olan gerçekçi tiyatro çizgisinden uzaklaşmış ve farklı anlatım olanakları aramıştır. Ancak; Minoru'nun da içinde bulunduğu yeraltı tiyatrosu hareketi de Tadashi Suzuki'nin arayışını karşılamamıştır. 1970'li yılların başlarından itibaren, Suzuki, Kanze Hisao ve daha sonra uzun yıllar birlikte çalışacağı Kayoko Shiraishi gibi oyuncuların etkisiyle yönetmenlik anlayışını geliştirmiş, oyuncunun bedensel faaliyetini, tiyatro anlayışının merkezine koymuştur. Geleneksel Japon Tiyatrosu türlerinde oyuncunun bedensel çalışmasına odaklanmaya başlayan Tadashi Suzuki ve Waseda Küçük Tiyatrosu, 1976 yılında Tokyo'dan Toyama kenti yakınlarındaki Toga köyüne taşınmış ve araştırmalarını burada sürdürmüştür. 1984 yılından itibaren ise Waseda Küçük Tiyatrosu, Suzuki Company of Toga (SCOT) adıyla anılmaya başlanmıştır (Allain, 2003).

Tadashi Suzuki, Waseda Küçük Tiyatrosu ve SCOT bünyesinde gerçekleştirdiği çalışmalar doğrultusunda Tadashi Suzuki Metodu olarak anılan oyunculuk metodunu geliştirmiştir. Bu metot, aralarında The Juilliard Scholl, Royal Shakespeare Company ve Moskova Sanat Tiyatrosu'nun da yer aldığı, dünya çapındaki pek çok okulda ve tiyatrodaki öğretilmiştir. Tadashi Suzuki, geliştirmiş olduğu oyunculuk metodunun yanı sıra yönettiği oyunlar ve gerçekleştirdiği uluslararası festivaller ve işbirlikleriyle dünya çapında ün kazanmıştır. Japonya'nın ilk uluslararası tiyatro festivali olan Toga Festival'i ve International Theatre Olympics'i organize etmiş olan Tadashi Suzuki, 1988-1995 yılları arasında Acting Company of Mito ve 1995-2007 yılları arasında ise Shizuoka Performing Arts Center (SPAC) tiyatrolarının genel sanat yönetmenliğini üstlenmiştir (Goto, 2017, s. 310-312).

Sanat yaşamı boyunca pek çok başarılı işbirliğine imza atmış olan Tadashi Suzuki'nin en önemli ortaklaşa çalışmalarından biri 1992 yılında Amerikalı sanatçı Anne Bogart ile birlikte New York'ta kurduğu The Saratoga International Theatre Institute'dir

(SITI)². Her düzeyden oyuncuya TSM ve *viewpoints* tekniklerinin öğretildiği bu kurum, ayrıca, kendi üyeleri ve misafir sanatçıların yer aldığı çeşitli oyunların gösterimini de gerçekleştirmektedir.

Tadashi Suzuki'nin İngilizce'ye çevrilmiş kuramsal yapıtları: Tiyatroya ilişkin görüşlerini açıkladığı yazılarından derlenmiş olan "The Way of Acting" ve "Culture is the Body: The Theatre Writings of Tadashi Suzuki"dir.

Tadashi Suzuki'nin sahnelediği oyunların başlıcaları: "On the Dramatic Passions I, II" (Gekiteki naru Mono o Megutte, 1969), "Troyalı Kadınlar" (Toroia no onna, 1974), "Bakhalar" (Bakkosu no shinjo, 1981), "Klytaimestra" (Kuritemunesutora, 1983), "Dyonisos" (Duonisosu, 1990) ve "Elektra"dır (Erekutora, 1995) (Ortolani, 1995, s. 263; Powell, 2016, s. 182, 183).

Tadashi Suzuki'nin sanat yaşamında, geçmişte sahnelemiş olduğu kimi oyunları yıllar sonra yenileyip tekrar seyirciyle buluşturmasının çeşitli örneklerine rastlanmaktadır. Bu oyunlardan sonuncusu Haziran 2017'de gösterimi gerçekleşecek olan "Troyalı Kadınlar"dır. Yönetmenlik çalışmalarının ve International Theatre Olympics'teki komite üyeliğinin³ yanı sıra, Tadashi Suzuki, Toga'da SCOT üyeleri tarafından yürütülen eğitim çalışmalarını yönetmeye devam etmektedir. TSM'ye ilişkin eğitim çalışmaları Toga ile sınırlı değildir; bu çalışmalar, SCOT, SITI, Ozfrank gibi tiyatro ve kurumlarca Mısır, Peru, Norveç, Kanada gibi dünyanın pek çok yerinde atölye çalışması ve The Juilliard School, New York University ve Columbia University gibi kurumlarda ders düzeyinde gerçekleştirilmektedir.⁴

² <http://siti.org/content/about-us> (Erişim Tarihi: 07.05.2017)

³ <http://www.theatreolympics2016.pl/en/guests/tadashi-suzuki> (Erişim Tarihi: 07.05.2017)

⁴ <http://siti.org/training> (Erişim Tarihi: 07.05.2017)

3. TSM’NİN OLUŞUMUNU ETKİLEYEN TÜRLER VE KOŞULLAR

3.1. TSM’de Geleneksel Japon Tiyatrosu Etkisi

TSM’nin, hem özellikle *Kabuki* ve *No* olmak üzere Geleneksel Japon Tiyatrosunun hem de çağdaş tiyatro yaklaşımlarının etkilerinden hareketle oluşturulmuş olduğu görülmektedir. Geleneksel ve çağdaş öğelerin metot içindeki birlikteliği, metodun geçirdiği çeşitli dönüşüm evrelerinin bir sonucudur. Bu metoda kaynaklık eden tür ve yaklaşımların başında, metodun ortaya çıkışından itibaren onu çevreleyen Japon tiyatrosu gelmektedir.

Japon tiyatrosunun geleneksel türleri ile TSM arasındaki ilişkinin incelenebilmesi için, çok sayıdaki tür arasından metodun oluşumunda en çok beslenilmiş kaynaklar olan *Kabuki* ve *No* tiyatroları ele alınırken; diğer türler hakkında yalnızca, tarihsel süreç içinde bu iki türe etkileri nedeniyle, tanımlayıcı bilgiler verilecektir. Geleneksel Japon Tiyatrosunun en önemli türlerinden olan kukla tiyatrosu *Bunraku* ve geleneksel hikâye anlatma sanatı olan *Gidayyu* gibi türler ile *Kabuki*, *No* ve *Kyogen* türlerinde rastlanan mask ögesi, çalışmanın kapsamı dışında bırakılmıştır.

Japon tiyatrosunun, M.Ö. 300 yılı civarında, pirinç tarımının yaygınlaşmasıyla göçebe toplulukların yerleşik hayata geçtiği ve böylece tarım toplumunun olduğu *Yayoi Dönemi*’nde (M.Ö. 250-M.S. 300) başladığı sanılmaktadır. Bu dönemde ritüeller, köy kutlamalarının ritminde temel öneme sahip olan ekip biçme, pirincin hasat edilmesi gibi tarımsal evrelerle ilişkili olmuş; yeterli besinin sağlanması arzusuyla yapılan büyüsel oyunlar şeklinde gerçekleşmiştir. Bu oyunlar; pantomim, müzik ve dansın birleşiminden oluşan, kutsal kabul edilen saraylarda, bu iş için yetiştirilen kişilerce oynanan, tanrılar için eğlence ya da tanrıların eğlencesi anlamına gelen *Kagura* türünün oluşumuna etki etmiştir. *Kaguranın* eğlence ve inanç olarak iki temel ekseni olduğu görülmektedir. Yüzyıllar içinde bu türün eğlence boyutunun, köylerde kutlanan ve *Matsuri* denen köy festivallerinde ön plana çıkarak, belli bir özün korunmasıyla birlikte, inanç boyutunun zayıfladığı; rahiplerin tanrılar için yaptığı oyunlar olmaktan uzaklaşıp oyunların insanlara yönelmeye başladığı görülmüştür. Bununla birlikte *No*, *Kyogen* ve *Kabuki* gibi daha geç dönemlere ait türlerde, ve hatta kimi modern yaklaşımlarda, Japon uygarlığının köklerinden gelen kimi arketip özelliklerin hâlâ belli ölçülerde korunup yansıtılmakta olduğunu söylemek mümkündür (Ortolani, 1995, s. 1, 15, 305; Birkiye, s. 3).

M.S. 300-1192 yılları arasındaki *Kodai* adı verilen antik dönemde, dört yeni türe rastlanmaktadır: *Gigaku*, *Bugaku*, *Dengaku* ve *Sangaku/Sarukagu*. Bunlardan en eskisi olan *Gigaku*, Japonya'ya VII. yüzyıl başlarında Güney Çin'den gelmiş, Budizmin dinî gereklerini yerine getirmek üzere yapılan müzik ve gösterilerden oluşan bir türdür. Kelime anlamı “dans-müzik” ya da “dans-eğlence” olarak açıklanan *Bugaku*, aynı zamanda “saray için yapılan doğru ve zarif müzik” anlamı da taşımaktadır. Japonya'ya VIII. yüzyılda Çin'den gelmiş olan bu tür, hâlâ biçimi değişmemiş olarak sürmektedir. Köylülerin bereket için yaptıkları ayinlerden ortaya çıkmış olan ve “pirinç tarlası eğlencesi” olarak adlandırılan *Dengaku*, zamanla loncalar halinde örgütlenmiş profesyonel oyuncularca oynanmaya başlamış bir türdür. Ancak; *Dengaku*, XVI. yüzyılda tamamen ortadan kalkmıştır. Japonya'da VIII. yüzyılda görülmeye başlanan *Sangaku*, akrobasi, sihirbazlık, komik skeçler, halk dansları, müzik ve çeşitli oyunlardan oluşan bir türdür. *Sangaku* da tıpkı *Gigaku* ve *Bugaku* gibi Çin'den alınmıştır. Maymun eğlencesi anlamındaki *Sarugaku* ise mimiğin ön plana çıkmasının yanı sıra *Sangaku* ile aynı eğlendirici malzemelerden yararlanmaktadır. X. yüzyılda ortaya çıkmış olan *Sarugaku* zamanla tapınakların dar sınırlarını aşmış ve barındırdığı komik pantomim öğelerinin gelişmesine etki ederek *monomane* (taklit) ve *Nonun* doğuşunda rol oynamıştır (Birkiye, s. 3,4; Oida ve Marshall, 2015, s. xii; Ortolani, 1995; Scott, 1999, s. 34, 35).

Oluşumunda *Sarugakunun* etkili olduğu *Nogaku*, *No* ve *Kyogen* olmak üzere iki farklı türü barındırmaktadır. M.S. 1192-1568 yılları arasındaki *Chūsei* adı verilen orta çağın, M.S. 1333-1537 yılları arasındaki *Ashikaga Dönemi*'nde ortaya çıkıp gelişmiştir. *Noya* paralel olarak gelişmiş olan *Kyogen*, bir komedi türüdür. *Nodaki* ağırbaşlı ayin atmosferinin aksine *Kyogen*, güvenilmez uşakların hileleri gibi gündelik olayları, hastalık hastası tanrılar gibi gülünç konuları işler (Oida ve Marshall, 2015, s. x; Ortolani, 1995).

Kyogenin, *No* ile kıyaslandığında, eğlendirici işlevinin daha ön planda olduğu görülmektedir. *Noda* karşılaşılan Budist vurgu, burada daha zayıftır; tanrılar ise bir komedi türü olan *Kyogende* güldürü amacına hizmet etmektedir.

No ve *Kyogen* tümüyle farklı oyun metinleri ve uygulamaları kullanan iki tür olsa da aynı gösterim geleneğinin birer parçasıdır. Gösterim sırasında aynı müzisyenler farklı üsluplarda, her iki tür için de müzik yapar. Bu müzisyenler flüt ve davullarla hem *Noya* hem de *Kyogene* eşlik ederler. *No* oyuncularının *Kyogende* rol almamalarına karşın, çoğu *No* oyununda *Kyogen* oyuncularının rol alabildiği de görülmektedir. Bu iki geleneksel tür, aynı sahneyi kullanır ve genellikle oyunlarını aynı gösterim programı

içinde sergiler. Ancak; “ciddi” bir sanat olarak kabul görmeyi başarmış olan *No*, *Kyogenden* üstün tutulmuştur (Brazell, 1998, s. 115-117).

Ciddi ve ağır olduğu kabul edilen *No* oyunlarının en tipik konusunu, oyun kahramanlarının dünyadan kopmak istemeyen kötü ruhlarla ve dünyada sıkışıp kalmış hayaletlerle mücadelesi oluşturmaktadır. Bu tipik konunun, bireysel isteklerin anlamsız, dünyanın geçici olduğunu; nihai barışa ulaşmak için tüm varlıklarla bir olmak gerekliliğini vurgulayan Zen Budizmi’nden⁵ kaynaklandığı düşünülmektedir. Çok sayıda *No* oyunu çeşidi olmasına karşın, bunların hepsinde bu tür dinî vurgular yer almaktadır (Birkiye, s. 5; Brockett, 2000, s. 263).

Toplam iki bin oyunluk bir klasik oyun repertuarı olan *No* oyunlarında kategorik olarak beş bölüm bulunmaktadır. 1573-1600 yılları arasındaki *Edo Dönemi*’nde, bir *No* oyunu içinde bu beş kategoriden birer oyun oynanması gelenekselleşmiştir (Birkiye, s. 6).

Belli bir sıraya göre oynanan bütün bir *No* oyunun parçaları olan bu kategorik oyunların konuları şu şekildedir:

Geleneksel olarak, ilk *Nō* oyunu tanrılar üzerinedir, ikincisi bir savaşçının hikâyesini anlatır, üçüncüsü ise ana kahraman olarak bir kadını seçer. Dördüncü grup oyunlar, önceden sergilenen karakterlere oranla, daha karmaşık psikolojiye sahip karakterleri (çoğunlukla kadınlar) sergiler. Bu sebeple bu oyunlara, her ne kadar adının çağrıştırdığından daha derin konular işlese de, ‘deli kadın’ parçaları denilir. Beşinci ve son grup ise iblisler hakkında hikâyeler anlatır. (...) Tanrı oyunu daha ağırbaşlı ve heybetli oynanırken, savaşçı oyunu biraz daha fazla dramatik derinlikle beraber, fiziksel olarak daha hareketlidir. Kadın ve ‘deli kadın’ oyunlarına doğru ilerlerken artan bir dramatik karmaşa ve duygusal hengâme vardır ve en sonunda iblis oyunlarına sıra geldiğinde hızlanır ve daha seyirlik hale gelir (Oida ve Marshall, 2015, s. xi).

Kan’ami ve iki yüz elliden fazla oyun yazmış olan oğlu Zeami; oyunculuk, oyun yazarlığı, beste, oyuncu yetiştirilmesi konularında yaptıkları çalışmalarla *No* tiyatrosunun estetik ilkelerinde belirleyici bir rol oynamışlardır. *No* tiyatrosunun olgunlaşmasında özel bir yeri olan Kan’ami, XIV. yüzyıl ortalarında profesyonel çalışmalarını gerçekleştirmeye başlamıştır. Bu yıllar, *shogunluğun*⁶ Kamakura’dan Kyoto’ya taşındığı yıllardır. İçinde

⁵ Çoğunlukla soylu asker sınıfının benimsediği bir Budizm yorumudur. Japonya’ya Çin’den gelen Zen Budizmi, aslında şiddete başvurmayı yasaklamaktadır; ancak samurayların yorumuyla dönüşmüştür. Zen Budizmi’nin özgürlüğe ulaşabilmek, uykudaki içgüdüleri tümüyle serbest bırakabilmek için her yolun denenmesi şeklindeki öğretisi, samuraylar tarafından “askerce güdülere dayanak” olarak algılanmıştır (Braudel, 1996, s. 304; Öztürk, 2009, s. 5).

⁶ *Shogun*: İmparatorun sembolik otoritesi altında büyük ve baskıcı bir gücü elinde bulunduran askeri yönetimin başıdır. Sarayın ince eğlence tarzından anlamayan *shogunlar* ilerleyen dönemlerde, popüler bir halk tiyatrosu olan *Kabuki*yi ve *Noyu* desteklemiştir. *Shogunluk*, 1185-1868 yılları arasında, Meiji Dönemi’ne kadar etkili olmuştur (Ortolani, 1995, s. 320; Birkiye, s. 4).

bulunulan siyasi ve idari atmosfer ve Kan'ami'nin Kyoto'daki *shogunluğu* destekleyen bir samuray⁷ ailesinden geliyor olması, onun taşralı *Sarugaku No* türünü yüksek klasik üsluptaki *Noya* taşıyan kişi olmasında etkili olmuştur. Kan'ami, henüz bir çırak olarak oyunculığa başladığında çok sayıda *Sarugaku No* ekibi tanrılara ve tapınaklara hizmet etmek amacıyla oyunlar oynamaktaydı. Bu dönemde çok genç olmasına rağmen Kan'ami, geliştirmiş olduğu yeni ekolle XXI. yüzyıla ulaşmayı başarmış ve güçlü bir *za*⁸ olan *Kanze*'yi⁹ kurmuştur. Kan'ami, o dönemde tiyatronun hamileri haline gelmiş olan *shogunların* kendine has aristokratik zevkleri ile döneminin popüler dramatik türlerinin mimetik unsurlarını ve zarif ve karmaşık törenlerini birleştirmiştir. Oğlu Zeami ise Kan'ami'nin 1384 yılındaki ölümünün ardından, yirmi iki yaşında genç bir oyuncu olarak *zanın* liderliğini üstlenmiştir. Onun liderliğinde *Kanze* hanesi güçlenmiş diğer bazı *zaları* bünyesine katmıştır. Kendi yazdığı oyunlar dışında Kan'ami'ye ait olarak bilinen kimi oyunları da yazmış olabileceği düşünülen Zeami, ayrıca *Nonun* gizli geleneği hakkındaki savlarını da kaleme almıştır. Onun bu çalışmaları XXI. yüzyılda bile oyuncunun çalışması ve oyunculüğün özü gibi konularda en önemli kaynaklardan sayılmaktadır (Ortolani, 1995).

Bu yeni sanat formu filizlenmeye başladığında, Zeami, asıl konuyu icra şekli ve oyunculuk şekli olarak belirledi. Fikirlerini gelecek nesil oyuncularına iletebilmek için de birkaç tez yazdı. Bu belgeler sadece *Nō* tiyatrosu ailesi içinde gizlice elden ele dağıtıldı. Ancak 1908'de bu yazılardan derlenmiş bir bölüm ikinci el kitap satan bir sahafta tesadüfen bulundu ve işte ancak o zaman gün yüzüne çıktı. Zeami'nin kitapları yüzlerce yıl önce yazılmış olsalar bile, hem modern (Batılı) oyuncular için tamamıyla uygundu hem de fikirleri büyüleyiciydi (Oida ve Marshall, 2015, s. 48, 49).

Japon orta çağında yetişen ve *No* türünün biçimlenmesinde önemli ölçüde belirleyici olan Zeami, yazmış olduğu savlarında oyunculığa özel bir yer ayırarak hem sanatın oyuncular arasında nesilden nesle aktarılmasına hizmet etmiş hem de XX. yüzyılda bile tiyatro insanlarına ilham verebilecek bir oyunculuk perspektifini oldukça erken bir tarihte oluşturmuştur.

Allain (2003, s. 19), Zeami'nin yazdıklarıyla Japon tiyatrocuları olduğu kadar Eugenio Barba ve Jerzy Grotowski gibi Batılı tiyatrocuları da etkilemiş olduğundan

⁷ XII. yüzyıldan XIX. yüzyıla kadar Japon toplumunu domine eden asker sınıfı (Ortolani, 1995, s. 316).

⁸ *Za*, *No* tiyatrosu için kumpanya, okul ve tiyatro işlevleri bulunan bir yapıdır (Ortolani, 1995, s. 326).

⁹ *Kanze* adı, daha sonraları yüzyıllar boyu *No* sanatıyla uğraşmış olan ailenin adı olarak anılmaya başlanmıştır. Burada söz konusu olan "aile" kan bağından ziyade yetenekle bağlantılıdır ve aile mirası da sanatın bizzatı kendisidir. Bu nedenle kan bağına bakılmaksızın, ataların ruhlarına saygı gösterip aile adının özünü temsil edebilen ve bu sanatı haiz olan kişiler *Kanze* adıyla anılmaktadır (Suzuki, 2003, s. 25-28).

bahsetmektedir. Tadashi Suzuki de hem yazılarının derlemesinden oluşan “The Way of Acting” (2003) adlı kitabında sıkça Zeami’den bahsetmektedir hem de geliştirdiği metot göz önüne alındığında, olgunlaşmasında Zeami’nin çok önemli bir rol oynamış olduğu nodan büyük ölçüde beslenmiştir. Dolayısıyla, Tadashi Suzuki de Zeami’nin etkilediği tiyatro insanlarından biridir.

TSM’de oyuncunun bedensel faaliyetinin yüzyıllar önceki No oyuncularıninkiyle büyük bir benzerlik taşıdığını söylemek mümkündür. Zira Tadashi Suzuki’nin No ile kurduğu ilişki basitçe esinlenmenin çok ötesindedir. TSM’deki ve nodaki oyuncunun çalışma, hazırlık ve yaratım süreçleri karşılaştırıldığında kimi No çalışma biçimlerinin TSM’de doğrudan kullanıldığı görülmektedir.

“Beceri-yetenek” anlamına gelen ve Geleneksel Japon Tiyatrosunun yaşayan en önemli türlerinden biri olan *noda* (Birkiye, s. 4), oyuncunun devinimi genel olarak, temel vücut duruşlarından ve temel dans kalıplarından oluşmaktadır.

Akrobatik bir karmaşıklık önem taşımaz; bunun yerine oyuncunun rahat ama yoğun bir enerjiyi yansıtmasıyla sonuçlanan içsel süreç üzerinde derin bir konsantrasyon sağlayabilmesi beklenir. Oyuncunun ayakta durulan temel pozisyonda, sırtı düz olacak biçimde, belden hafifçe bükülü ve üst bedeninin ileri doğru olması gerekir. Baş dik tutulur ve çene geriye çekilmiştir; vücudun hafifçe önünde tutulan kollar kavisli bir biçimde aşağı doğru sarkar. Dizler bitişik, ayaklar paraleldir. Bedenin bu pozisyonuyla tasarlanmış görüntü, kostümün uzun ve uçlara doğru genişleyen kollarıyla enerjinin akışını güçlendirme amacı taşımaktadır. Bedenin farklı kısımlarının bir bütün olarak eşzamanlı hareketlerini alışkanlık haline getirebilmek ve alt karın bölgesinde yer alan, yer çekiminin bedendeki karşılığı olduğu farz edilen merkez noktasını kontrol edebilmek için düzenli çaba ve çalışma gereklidir. Bu süreç, yer çekiminin bu merkezde güçlendirilip ağırlık ve güç olarak oyuncu tarafından yansıtılmasını sağlar. Ayrıca, bedenin merkezinden çıktığı farz edilen hayali çizgiler de enerjinin yansıtılmasına yardımcı olur. Oyuncu sanki karşısındaki bir güç tarafından çekiliyormuş gibi hareket eder. Bir ustanın gerginlik ve katılık olmaksızın yukarıdakilerin hepsini gerçekleştirebileceği, dengeli nefes alacağı ve en yüksek konsantrasyonla derin bir gevşeme hissettiği seviyeye ulaşmış olduğu varsayılır. Böylelikle basit bir başlangıç pozisyonu, ilk andan itibaren Nonun ruhunu yansıtmak için güçlü bir araca dönüşmüş olur. Yürüyüşün *hakobi* denen temel hareket biçimi, oyuncunun başlangıç pozisyonunu korumasını gerektirir. Kalçadan gelen yukarı ve aşağı yönlü sıçrama benzeri bir titreşimin olmaması gerekir. Bu ilerleme, sanki

dünyasal olmayan bir varlığın havada süzülmesi gibi bir pürüzsüzlükte olmalıdır (Ortolani, 1995, s. 142, 143, 313).

Bu türde karşılaşılan konsantrasyon, denge ve merkez noktası ve enerjinin aktarılması gibi konular, TSM'nin uygulanmasında da birer anahtar kavram olarak yer almaktadır. Ancak *noda* oyuncunun gerginlikten ve katılıktan kurtulması gerekirken; TSM'de bu gerginlik ve katılık oyuncunun uygulamasına güç katabilen birer araca dönüştürülmektedir.

Noda dans kalıpları nispeten azdır; kapsamlı bir stilizasyon ve sadeleştirmeye uğramışlardır. *No* dansı *çoğunlukla* betimsel anlamdan yoksundur ve soyut dansın işlevini yerine getirir. Müziğin kullanımı ise *Noya* benzersiz, eğlenceli ve törensel bir anlatım kazandırmaktadır. *Noda* yer alan dinî şarkılar kaynağını, Hindistan'dan izler barındıran zengin ve karmaşık Budist ilahilerinden almaktadır (Ortolani, 1995, s. 142, 143).

Noda oyuncunun fiziksel çalışmasının ve sahne uygulamasının ayrıntılı biçimde oluşturulmuş kalıplar bütünü olduğu görülmektedir. Aynı yaklaşımla, TSM'de de oyuncunun çalışma, hazırlık ve yaratım süreçlerini belirleyen temel eksen olarak karşılaşılmaktadır. TSM'nin *noda* bu biçimde faydalanmasının ardında Tadashi Suzuki'nin Fransa'da Kanze Hisao ile karşılaşması yatmaktadır.

Bu karşılaşma 1972'de Paris'teki Théâtre des Nations Festivali'nde gerçekleşmiştir. Japonya'da dört sütunu ve bir köprüsü olan geleneksel *No* sahnelerinde sergilenen oyununu, Kanze Hisao bu festivalde tümüyle farklı bir sahnede oynamak durumunda kalmıştır. Sahne, önceleri çiftlik evi olarak kullanılmış olan ve sonrasında yönetmen Jean-Louis Barrault tarafından tiyatroya dönüştürülmüş bir yapıda bulunmaktadır. Kanze Hisao burada "Dojoji Tapınağı" adlı bir metinden bir pasajı, festivalin kalabalık seyirci grubu nedeniyle oldukça küçülmüş bir alanda, dört yanından merdivenle yükseltilmiş kare şeklindeki bir platformda oynamıştır. Tadashi Suzuki, tesadüfen gerçekleşmiş, alışılmadık bu sentez hâlinde çok etkilenmiş ve bu gösterim onun tiyatro kavrayışında bir dönüm noktası olmuştur (Goto, 1989, s. 103-123; Goto, 2009, s. 34, 35; Suzuki, 2003, s. 73).

Tadashi Suzuki tiyatro yaşantısının erken dönemlerinde *Noyu* ve diğer Geleneksel Japon Tiyatrosu türlerini, yüzlerce yıl önce oluşmuş koreografileri hep aynı yöntemle icra ettikleri için tüm enerjisini kaybetmiş ve sönmekte olan biçimler olarak eleştirmektedir (Goto, 1989, s. 103-123; Goto, 2009, s. 35). Buna karşın; Kanze Hisao'nun oyunuyla

Tadashi Suzuki'nin, hem Zeami'nin görüşleri hem de geleneksel ögeler hakkındaki kavrayışı derinleşmiştir.

Noyu hep geleneksel biçimde sergilenirken izlemiştim; şimdi, bu sıra dışı şartlar altında izlerken onun ne kadar teatral olduğunun farkına varıyordum. Oyuncunun bedenini kuvvetlendirip biçimlendirmiş sıkı çalışma, hareketin en küçük ayrıntısına kadar, sahnede göz kamaştırıcı bir canlılık yarattı. Son derece aşına olduğum masklar ve kostümler, yeni bir ışık altında çok güzel parlıyordu. Paris'teki *no* harikulâdeydi; seyirciler büyülenmişti. İlk kez Zeami'nin *yugen*¹⁰den, performanstaki dinginlik ya da görünürün ötesindekini görmekten bahsederken neyi kastettiğini anlıyordum. Gördüğüm şey, bana büyük bir motivasyon verdi. Benim için bu performans, normalde gerekli görülen geleneksel şartlarda sergilenen *no* tiyatrosunun gerçek ruhundan fazlasını açığa çıkardı (Suzuki, 2003, s. 71, 72).

Kanze Hisao'nun bu sıra dışı şartlarda gerçekleşmiş oyununu izledikten sonra çalışmalarına yeni bir yön vermiş olan Tadashi Suzuki, ilerleyen yıllarda, hem oyuncu eğitiminde hem de yönettiği oyunlarda, *No* üslubundan ve onun hareket kalıplarından çokça faydalanmıştır.

Tadashi Suzuki (2003, s. 29-31), metodunda, oyuncunun çalışma, hazırlık ve yaratım süreçlerine etkileri bakımından izleri açıkça görülen *No* ilkelerini şu şekilde tespit etmiştir:

- Provadan başlanarak oyunun seyirci karşısına çıkmasına kadar, salt bedensel enerji olarak açıklanabilecek “hayvansal enerji” dışında hiçbir enerjiyle karşılaşılmaz.
- *No* üslup bakımından gerçekçi değildir.
- *No* sahnesi, *No* sanatının önemli bir bileşenidir.
- *No* oyunu sırasında oyuncu sahnede ölse bile oyun devam eder.

Tadashi Suzuki'nin en çok etkilendiği diğer Geleneksel Japon Tiyatrosu türü olan *Kabuki* ise 1603-1868 yılları arasında, Tokugawa rejiminin etkili olduğu dönemde ortaya çıkmıştır. Uzun yıllardır varlığını ve popülaritesini korumakta olan *Kabukinin*, bir Şinto Tapınağı rahibesi olan, Izumo Okuni adlı kadın dansçı tarafından, Kyoto'da nehir kenarına kurulmuş bir sahnede başlatıldığı görüşü yaygındır. Bu sahnede yapılan gösterilerde, zaman zaman erkek kılığında seyirci karşısına çıkan ve çoğunlukla kadınlardan oluşan oyuncular, erotik hikâyeler sergilemekteydi. 1629 yılında, *shogunlar* tarafından, toplum ahlâkını korumak adına, kadınların sahneye çıkması yasaklanmıştır.

¹⁰ *Yugen*; Zeami'nin döneminde şiir için kullanılan estetik bir ölçüttür. Zeami, bunu pür zarafet anlamında kullanarak *noya* uyarlamıştır. Daha geç dönemlerdeki yazılarında ise kavrama daha derin bir anlam katarak, *yugeni* evrenin derin ve esrarengiz güzelliği ve insanın çektiği acıların hazin güzelliği anlamlarında kullanmıştır (Ortolani, 1995, s. 325).

Yasağın ardından *onnagata* denen kadın rollerini de erkekler oynamaya başlamıştır. *Kabukinin* yaygınlaşmaya başladığı yıllarda kadınların sahneye çıkmasını yasaklamış bir güç olsa da sarayın ince eğlence tarzından anlamayan *shogunlar*, ilerleyen dönemlerde, popüler bir halk tiyatrosu olan *Kabuki*yi desteklemiştir (Abbit, 2001, s. 250; Birkiye, s. 4, 8; Brandon ve Leiter, 2004, s. 12; Brockett, 2000, s. 268; Ortolani, 1995, s. 320).

Gösterimi çoğunlukla sabah başlayıp akşama kadar devam eden bu türe ait oyunlarda dans, şarkı, müzik ve abartılı kostümler kullanılmaktadır. Canlı bir gösteri yaratarak seyircinin büyülenmesinin amaçlandığı *Kabukide*, oyun metinleri; aşıkların intihar etmesi, hakkını aramak için savaşılan samuraylar gibi duygusal ve heyecan yüklü olaylar konu edilmektedir. “Şok yaratan olaylara, erotik güzelliğe, korkuya, acıya ve kaybetme hissine yetenekli oyuncular tarafından bir biçim verilir ve seyirci tarafından beğeni toplamak için bu yetenek ‘sergilenir’. (...) *Kabuki* oyunları oyuncunun fiziksel, vokal ve duygusal maharetlerini sergilemek amacıyla tasarlanmıştır.” (Oida ve Marshall, 2015, s. xi, xii)

Oyuncunun bedensel becerisini ön plana çıkarmasıyla *Kabuki*, TSM için oldukça işlevsel bir kaynak olmuştur. Tadashi Suzuki’nin *Kabukinin* bu yönünü hem yönetmen hem de eğitimci olarak değerlendiği görülmektedir. Bununla birlikte *Kabukinin* stilize hareket yapısı ve oyuncunun hareketsiz anlarında bile sürdürdüğü enerji yüklü anların açığa çıkarılma yolları da TSM alıştırmalarına büyük ölçüde etki etmiştir.

Başlangıcından beri *Kabukinin* büyük başarısında dans, temel bir faktör olmuştur. Japon dramında, ünlü oyuncuların rollerini yorumlama biçimlerini, *kata* denen, katmanlı hareket kalıpları olarak takipçilerine miras bırakmaları geleneğiyle karşılaşilmektedir. Kelime anlamı “biçimler” olan *kata*, sabit dans kalıplarını ve geleneksel gösterim biçimlerini, özellikle de oyunculığa atıfta bulunanları, ifade etmek için kullanılır. *Kata*, genelde ustaları gözlemleyip taklit edilerek öğrenilir. *Katanın* öğrenilmesi çoğu zaman düşünüp tartışılmaya yer bırakmayacak bir “alışkanlık hâline getirme” sonucu olmaktadır. Bu tür için yetiştirilen çoğu oyuncu, bir *Kabuki* ailesi çevresinde büyür ve danslarında ve oyunculığında, kullanacağı *katayı* doğal olarak, neredeyse kendiliğinden, ezberler. *Kabukinin* stilize hareket yapısı, *kata* dizileri olarak açıklanabilir. Bir statik pozisyondan diğerine geçerken aralarda *ma* denen pozlar ve ardından, aniden tek ve bütünlüklü bir poz olan *mie* gerçekleştirilir. *Ma*, Japon tiyatrosunun estetiği bakımından temel bir kavramdır; görünüp kaybolan hareketten gelen zaman/uzam boşluğunu temsil eder. Uygulamada ise *ma* zamanlamanın ne kadar önemli olduğunu yansıtır. *Mada*

ustalaşmak, gerçekleştirilmesi oldukça zor bir durumdur. *Man*ın derecesi ya da kapsamı (*hodo*), yalnızca kısmen öğretilen bir şeydir; bunun dışında tek yol gösterici, sanatsal içgüdüdür. *Mie* pozu ise ifade edilmesi gereken duyguları büyük yoğunlukta özetler ve *Kabuki* sanatının en karakteristik, en üst noktalarından birini temsil eder. Açıkça belirlenmiş bir ritim ile uyum içinde hareket eden oyuncu, bir pozisyon alır, başını yavaş yavaş döndürür, son bir adım atıp ifadesini güçlü bir bakış içinde dondurur. *Mien*in işlevi, hareket dizisinin finalini vurgulamaktır. *Kabukide* seyircinin yüksek beklentisini karşılayabilmek amacıyla sahneye giriş ve çıkışlarda uygulanan, *roppo* adında özel bir yürüyüş biçimi bulunmaktadır (Ortolani, 1995, s. 188-190). Bu yürüyüşe has kol hareketleriyle TSM'nin “temel seri” olarak adlandırılan yürüyüş kalıplarında da karşılaşılmaktadır.

No ve *Kabukideki* gibi TSM'de de oyuncunun çalışma, hazırlık ve yaratım süreçlerinin, sıkı bir disiplinle ve yoğun bir konsantrasyonla gerçekleştirilen özel yürüyüşler ve hareket kalıplarına dayandığı görülmektedir. Bu açıdan TSM'nin, Japon tiyatrosunda Zeami'den beri vurgulanmakta olan oyuncunun beceri ve ustalık gerektiren özel konumunu koruduğunu söylemek mümkündür.

Tadashi Suzuki verdiği bir röportajda (Beeman, Kadogami, Suzuki, 1982, s. 89), yönetmenin işlevini “oyuncuda bulunan görünürün ardındaki gizli enerjiyi ortaya çıkarmak” olarak açıklamaktadır. TSM'de açığa çıkarılması hedeflenen ve metodun anahtar kavramı olan enerjiyi, Tadashi Suzuki, modernizm öncesi insanın yalın ve güçlü kavrayışına atıfta bulunarak *hayvansal enerji* olarak adlandırmaktadır (Allain, 2003, s. 4).

Köken itibarıyla Japonya'da pirinç tarımının başladığı dönemin ritüellerine ve Çin'den gelen Budizm'in Japonya'ya özgü bir yorumu olan Şinto dini ayinlerine dayanan Geleneksel Japon Tiyatrosu türlerinin, TSM üzerinde büyük ölçüde etkili olduğu görülmektedir.

Campbell, “Doğu Mitolojisi” (2003, s. 451, 452) adlı kitabında, Şinto'yu şu sözlerle açıklamaktadır:

Şinto ayini, varlığın doğasına ilişkin huşu ve şükran uyandıran uygulama olarak tanımlanabilir. Bu tanımla duygulara –tanımlama yeteneklerine değil- yönelen bir sanattır (müzik, bahçecilik, mimari, dans, vb.). Yaşayan Şinto belirlenmiş ahlak kurallarını izlemek değil, şeylerin gizemi içinde huşu ve şükranla yaşamaktır. Ve bu duyguyu yaşatmak için yetenekler açılır, temizlenir, arındırılır. Ritüel saflığın anlamı budur.

Ayaklarını yere vurarak dans eden ve bu şekilde ruhlarla ilişki kuran rahibeler ya da toprağa kök salmış haldeki pirinç; TSM’de oyuncunun, ayakları aracılığıyla dünyayla kurduğu ilişkiyi belirlemesi olarak karşılık bulmaktadır. Eleştirmen ve çevirmen Goodman (1988, s. 418-420) Japon tiyatrosunun kökleriyle kurulan bu ilişkiyi “tanrıların geri dönüşü” olarak adlandırmaktadır.

3.2. Gerçekçi Japon Tiyatrosunun TSM’ye Etkisi

Japonya’da gerçekçi tiyatronun, modernleşme hareketine koşut olarak geliştiği görülmektedir. Tarihçiler, Japon modernleşmesinin 1868’de Japonya’da yeni hanedanla değişen politikalar sonucu, Batı’ya duyulan ilginin artmasıyla ilişkili olduğu görüşündedir.

Bir takımda olan Japonya, idari gücü elinde bulunduran *Tokugawa Shogunluğu* tarafından, Hristiyan misyonerlerden ve olası savaş tehditlerinden korunmak amacıyla, 1639 yılında, sınırlı sayıdaki Çin ve Hollanda teknelerinin Nagasaki Limanı’na girmesine izin vermesi dışında, kendini dünyanın geri kalanına kapatmıştır. Batı ile neredeyse tüm ilişkisini kesmiştir. Bu dönemi izleyen Meiji Dönemi’ni başlatan devrimle, Meiji Hanedanı *shogunlara* karşı üstünlük sağlamayı ve bin yıl boyunca etkili olmuş askeri aristokrasinin etkinliğine son vermeyi başarmıştır. Böylece, 1868 yılında, iki yüz yılı aşkın sürmüş bu “dünyadan kopuk” olma hâli sona ermiştir (Braudel, 1996, s. 300-304; Sander, 2005, s. 276).

Meiji Dönemi’nden itibaren Batı ile yeniden tanışan Japonya, özellikle II. Dünya Savaşı’nın ardından Amerikan işgaliyle hızla Batılılaşmaya ve bu etkinin beraberinde modernleşmeye başlamıştır. Japonya’da hem siyasal hem de toplumsal bakımdan büyük reformları beraberinde getiren Meiji Dönemi’nde *Shimpa* olarak adlandırılmış yeni bir tiyatro türü ortaya çıkmıştır.

Shimpa, “yeni drama okulu” anlamına gelen *Shimpageki* sözcüğünün kısaltılmışı halidir. Japon dramını modernleştirme ve Batılılaştırma amacındaki bir anlayışın ürünüdür. Bu modernleşme deneyleri içinde profesyonel oyuncuların olmayışı, bu öncü harekette oyunculuk becerisinin düşük seviyede olduğu bir amatörlükle sonuçlanmıştır. Bu duruma ve önlerinde modernleşme bakımından bir model bulunmamasına karşın *Shimpanın* kurucusu olarak anılan Sudo Sadanori’nin (1867-1907) önemli tespiti, modernleşme gayreti içindeki Japon tiyatrosunu büyük ölçüde etkilemiştir: Tiyatro,

muhafazakâr rejime karşı bir propaganda aracıdır. İlk *Shimpa* gösterimleri de bu bakış açısıyla, Sadanori'nin liderliğinde bir araya gelmiş genç amatör oyuncularca gerçekleştirilmiştir. Ancak; bu tiyatro profesyonel *Kabuki* tiyatrosuyla uzun süre rekabet edememiştir. Japon tiyatrosunun modernleşme serüveninde önemli bir yere sahip bir diğer oyuncu ise Kawakami Otojiro'dur. Kawakami, kendi *Shimpa* grubuyla Japon tiyatrosunun ülke dışına yapılan ilk turnesini, İngiltere, Amerika, Fransa, Almanya ve Rusya'ya giderek gerçekleştirmiştir. Ayrıca 1903 yılında çeşitli uyarlama çalışmaları yaparak Japon seyircisini Shakespeare ile tanıştırmıştır (Ortolani, 1995, s. 233-239).

1904 yılında başlayan Rus-Japon Savaşı, seyircinin savaşıla ilgili oyunlar sahneleyen *Shimpaya* duyduğu ilginin artmasında etkili olmuştur. XX. yüzyılın ilk yıllarından itibaren çok sayıda roman sahneye uyarlanmış, özgün oyun metinleri yazılmış, yeni oyuncular yetiştirilmiş ve *Shimpa* hızla yayılmaya başlamıştır. Ancak; II. Dünya Savaşı'nın ardından savrulmuş ve bir daha Meiji Dönemi'ndeki parlaklığına ulaşamamış, işlevini yitirmiş ve eski moda bir tür olarak görülmeye başlanmıştır. Kimi oyunları *Shingekide* karşılaşılan gerçekçiliğe oldukça yaklaşılmış olsa da *Shimpa*, üslup bakımından geleneksel tiyatro ile *Shingeki* arasında bir ara tür olarak da değerlendirilebilir (Ortolani, 1995, s. 240, 241).

Amatör çabalarla oluşturulmuş *Shimpanın* aksine, Japon gerçekçi tiyatrosu olarak değerlendirilen *Shingekin* oldukça yoğun bir çalışmayla ve çok daha profesyonel bir yaklaşımla inşa edildiği görülmektedir.

Shingekin başlangıcından önce, *Shimpa* kumpanyaları tarafından nadiren gerçekleştirilen büyük Batılı oyunların gösterimleri heyecan uyandıran yüzeysel deneyler olmaktan öteye gidememiştir; *Shimpanın* altın çağında bile repertuar öncelikle eğreti, edebi değer kazanma kaygısında olmayan Japon oyunlardan oluşmuştur. Tokyo'daki iki büyük üniversitede temelleri atılmış *Shingeki* ise Batılı dramatik yazının çevirisi ve bu eserlerin gösterimi üzerine ciddi çalışmaların sonucunda doğmuştur. Batılı eserlerin titizlikle incelendiği *Shingeki* çevresi, aynı zamanda Japon dramatik yazınına da çok sayıda yerli eser kazandırmıştır (Ortolani, 1995, s. 243).

Geleneksel Japon Tiyatrosundan hem biçim hem içerik bakımından tümüyle farklı olan *Shingekin* en temel dayanağının Batılı gerçekçi tiyatro olduğu görülmektedir. Bu dayanağa *Shingeki* çevresinde öylesine özel bir yer verilmiştir ki neredeyse geleneksel tiyatronun tanrıları, yerini Konstantin Stanislavski, Anton Çehov, Henrik İbsen gibi Batılı tiyatro insanlarına bırakmıştır.

XIX. yüzyılın ikinci yarısından itibaren güç kazanmaya başlayan ve XX. yüzyıl başlarından itibaren de neredeyse tüm dünyada etkili olan gerçekçi tiyatronun, modern tiyatroyu başlattığı görüşü yaygındır. Sıradan insanı ve onun gündelik sorunlarını işlerken, geçmişin romantik, idealist bakış açısını eleştirip tiyatroya bilimsel bir nosyon katma çabasındaki gerçekçi tiyatro; oyun yazımından sahneleme pratiklerine, yönetmenlikten oyunculuğa her yönüyle yeni bir tiyatro inşa etmeye girişmiştir (Şener, 2003, s.163-219).

Gerçekçi tiyatronun estetik ilkelerinin ve modern tiyatrodaki yönetmenin ve oyuncunun konumunun belirlenmesinde büyük ölçüde etkili olmuş Stanislavski, tiyatroyu bilimsel bir bakışla kavrama çabasında Darwin, Ribot, Pavlov gibi dönemin önemli bilim insanlarının çalışmalarından faydalanmıştır (Şener, 2003, s. 178, 180, 213; Benedetti, 2012, s. 46, 47; Moore, 2006, s. 34, 43).

Brockett (2000, s. 504, 505), Stanislavski'nin oyunculuk çalışmalarını kusursuzlaştırmak amacıyla oluşturduğu ve ölümüne dek üzerinde değişiklikler yapmayı sürdürdüğü sistemin ilkelerini şu şekilde sıralamaktadır:

- 1) Oyuncunun bedeni ve sesi her türlü talebi karşılayacak biçimde özenle eğitilmelidir.
- 2) Oyuncu, izleyicide, yarattığı karakteri herhangi bir sahne hilesi ile aktardığı izlenimini bırakmamak için sahne teknikleri konusunda eğitim almalıdır.
- 3) Gerçeğinden yola çıkarak rolünü oluşturacağı için oyuncu, gerçeğin yetenekli bir gözlemcisi olmalıdır.
- 4) Oyuncu sahnede yapılan her şey için bir iç neden bulmalıdır. Bunu yaparken kısmen “büyülü eğer”e (diğer bir anlatımla, oyuncu “eğer ben bu durumla karşılaşan olsaydım, şöyle yapardım...” der) ve “duygusal belleği”ne (oyuncunun tanımadığı dramatik durumu kendi yaşamından herhangi bir benzer duyguya bağlaması süreci, ancak Stanislavski giderek duygusal belleğine önem vermeyi aza indirmişti) dayanır.
- 5) Eğer oyuncu kendini oynamayacaksa metni titizlikle çözümlemeli ve metinde “verilen ayrıntılı durumlar” üzerinde çalışma yapmalıdır. Oyuncu karakterin her sahnedeki, oyunun tümündeki ve diğer rollerle ilişki içindeki davranış nedenlerini (motivasyon) tanımlamalıdır. Karakterin asal “hedef”i (objective) rolün, her şeyin etrafında döndüğü, “araç replik”i [“through line”] haline gelir.
- 6) Sahnede, oyuncu, anbean sonuca doğru çözülerek akan aksiyonun her anına dikkatini odaklamalıdır. Böylesi bir dikkat [concentration] “ilk defanın yanılsaması”na [“illusion of the first time”] yol açacak ve oyuncuya egosunu bastırıp, oyunun sanatsal taleplerini karşılamada rehberlik edecektir.
- 7) Oyuncu kavrayışını ve becerisini ustalaştırmak için savaşmalıdır.

Stanislavski'nin, geliřtirdiđi oyunculuk sisteminin yanı sıra oyun metnini ele alışı ve sahneleme anlayışıyla da gerçekçi tiyatro yaklaşımını benimsemiř pek çok kiřiyi etkilemiř olduđu görölmektedir.

1897 yılında Vladimir Nemiroviç Dançenko ile birlikte kurduđu Moskova Sanat Tiyatrosu'nda Vaktangov, Meyerhold ve Tairov gibi isimlerden oluřan bir yönetmen kuřađının yetiřmesine destek olan Stanislavski'nin (Candan, 2013, s. 32-35) etki alanı Rusya ile sınırlı olmamıştır. XX. yüzyılın ilk yıllarından itibaren, hem kendi geleneksel tiyatrosunun stilizasyonundan sıyrılmaya hem de Batılı ve çağdař tiyatroyu yakalamaya çalıřan Japonya'da da Stanislavski'nin ve gerçekçi tiyatronun etkileri görölmeye başlanmıştır.

*Shingekin*in kurucularından sayılan Osanai Kaoru, Rusya'ya, Moskova Sanat Tiyatrosu'na gidip Stanislavski'nin çalıřmasını izlemiř ve büyük bir titizlikle ayrıntılı notlar almış; ardından Japonya'ya dönüp bu notlar ışığında, gözlemlemiř olduđu Moskova Sanat Tiyatrosu'nu taklit etmeye çalıřmıştır. Osanai, yeni ve özgür bir tiyatro arzusuyla “*Kabukinin* kalıplarını kırma gerekliliđi”ni vurgulamıştır. Ancak; bu defa da gerçekçi tiyatro anlayışı Japonya'da ortodoksiye dönüşmüştür. Özgür bir tiyatro amacıyla ve sol siyasete yakın söylemlerle yola çıkmış olan *Shingeki*, geleneksel tiyatronun ve bu tiyatronun seyircisinin eleřtirilmesinde çođu zaman elitist bir tutum takınarak halkın kültürel konumunu deđerlendirmekte başarısız olmuştur (Allain, 2003, s. 14, 15; Takahashi, 2009, s. 90, 91).

1914-1923 yılları arasında *Shingeki* hızla ticarileřmiştir. Bu dönemde gösterimlerin kalitesi konusunda özel bir başarı kaydedemeden bir dizi *Shingeki* kumpanyasının bir araya geldiđi ve dağıldıđı görölmektedir. Eleřtirilere göre bu dönemin *Shingekisi* cořkuyu yitirmiř ve kendinden önceki dönemlerin kusurlarını miras almıştır. Sayısız bölünme ve çoğunlukla kısa ömürlü, küçük kumpanyalar, niteliđin iyileřmesini sağlayamamıştır. “Dönemin entelektüelleri, sadece ağızlarında pipolar ve omuzlarını řömine rafına yaslamış felsefi bir tartışmayla uğrařan ya da çatal bıçağıyla tabağındaki eti kesen kızıl saçlı insanlar görmekten hoşnuttular.” Oyun yazarı Takada Tamotsu tarafından yapılan bu saptama, Batı'yı bir kurtarıcı/koruyucu olarak gören entelektüellerin abartılı umutları hakkında çok eleřtirel bir hâl almış olan çağdařlarının hislerini yansıtmaktadır (Ortolani, 1995, s. 247, 248).

Bütün bu eleřtirilere rađmen *Shingekin*in, çağdař Japon tiyatrosunun başat türü olmayı sürdürdüđu bu dönemde yařanan büyük bir deprem, yıkıcı sonuçlarıyla Japon

tiyatrosunun yeni bir başlangıç yapmasına etki etmiştir. Depremi ardından yaralarını sarmaya çalışan Japonya, yollarını, kentlerini ve dolayısıyla tiyatrolarını modern mimariye göre yeniden inşa etmiştir.

1923'teki büyük Tokyo depremi, başkentteki muazzam yıkım nedeniyle, Tokyo'ya görünüşünü modernize etmek için bir olanak olarak değerlendirilmiştir. Deprem sırasında çağdaş tiyatro hareketleri üzerine çalışmak için Almanya'da bulunan Hijikata Yoshi (1898-1959), deprem haberiyle derhal Tokyo'ya dönmüş ve önceki çoğu *Shingeki* oyunlarının yer aldığı bir eğlence bölgesindeki Little Theatre at Tsukiji'nin (Tsukiji Shogekijo) inşasını finanse etmiştir. Tsukiji'nin taşınması, yabancı oyunlarla ilgilenen, entelektüel, elit, az sayıdaki seyirciye hizmet etmek anlamına geliyordu. Moskova'daki çalışmalarının ardından modern tiyatroyu Japon seyircisine sunmuş olan Osanai, bu dönemde Batı'daki tiyatro mimarisindeki son gelişmelere göre tasarlanmış ve ışık ve sahne efektleri için ekipmanlarla desteklenmiş yeni beş yüz koltuklu tiyatronun ruhu haline gelmiştir. Yeni tiyatro, gerçekçilikten dışavurumculuğa, empresyonizmden sembolizme kadar tüm avant-garde yeniliklerin dahil olduğu çeşitli Batılı stillerin denendiği ve onlarla tanıştırmak üzere halkın beğenisine sunulduğu bir araştırma laboratuvarı olarak tasarlanmıştı. Böylelikle Tokyo depreminin ardından kurulan Tsukiji Shogekijo, *Shingekin*in yeni kuşağından olan tiyatro insanların şekillendiği, bir merkez haline gelmiştir (Ortolani, 1195, s. 249).

Shingeki içinde sosyalist gerçekçilik ve psikolojik gerçekçilik olarak iki temel akım görülmektedir. Ancak bu tür içinde sosyalist gerçekçiliğin ağırlık kazanması uzun zaman almıştır. Yaklaşık yirmi yıl boyunca *Shingeki* yalnızca Batılı tiyatroyu psikolojik gerçekçilik yönüyle taklit etmeye çalışmıştır. Bunun en önemli nedeninin *Shingekin*in kurucularından olan Osanai'nin gerçekçi tiyatroyu politik boyutundan ziyade estetik boyutuyla ele alan tutumu olduğu anlaşılmaktadır.

Shingeki için bir cazibe merkezi olan Tsukiji Shogekijo'nun kurucusu Hijikata ise sosyalist düşünceye Osanai kadar kayıtsız değildir. Sosyalizme sempati duyan bakış açısı nedeniyle Hijikata'nın çalışmaları, hem *Shingekin*in hem de modern Japon tiyatrosunun ileriki safhalarında karşılaşılan politik tartışmaları etkileyen bir başlangıç noktası olarak görülebilir. Osanai Japonya dışında, özellikle dönemin Batılı iki büyük yönetmeninden, Berlin'de Max Reinhardt'tan ve Moskova'da Stanislavski'den ve onların şahsında, tiyatrodaki yönetmenin öneminden etkilenmişti. Stanislavski'nin kendi topluluğunu kurma süreci, Osanai'nin hafızasında, gelecekte Japonya'da yapacağı çalışma için taklit edilecek

en önemli model olarak kalmıştır. Osanai, enerjisinin tümünü önde gelen çağdaş Batılı oyunların çevirilerine vermeye ve “yönetmen kültü”nü inşa etmeye yoğunlaşır. Osanai ve Hijikata arasındaki beğeni farkı zamanla daha açık hale gelmiştir. Osanai, öncelikle sanatsal bir mesajla ilgilenir. Osanai, Stanislavski ile geçirdiği zaman boyunca inceleme fırsatı bulmuş olduğu, psikolojik gerçekçi yönü ağır basan yazarları tercih eder. Hijikata ise tam tersine, Rusya yolculuğu sırasında, özellikle Meyerhold’un çalışmalarındaki canlı teatralizmin, cüretkâr stilizasyonun ve siyasi mesajın kombinasyonuna hayran kalmıştır. Bunun sonucu olarak, Hijikata’nın tercihi politik oyunlar olmuştur. Hijikata, Osanai’nin 1928’deki erken ölümüyle liderliğinin son bulmasının hemen ardından, *Shingeki* dünyasının büyük bölümünde gittikçe artan sosyalizm eğiliminin bir parçası haline gelmiştir (Ortolani, 1995, s. 249, 250).

Gerçekçi akımın, Japon tiyatrosunda 1920’li yıllardan II. Dünya Savaşı’na kadarki dönemde hem sanatsal açıdan pek çok tartışmaya neden olduğu hem de Japon yöneticilerin katı tutumları nedeniyle kimi baskı ve kısıtlamalarla karşılaştığı görülmektedir. Rusya’dan gelen gerçekçi tiyatronun Japonya’da zamanla sol görüşe ait bir sanatsal ifade olarak karşılık bulmasının, aslında çelişkili bir yönünün bulunduğunu da söylemek mümkün görünmektedir. Zira Stanislavskici gerçekçiliğin, devrimi ve onun düşünsel arka planını yansıtmakta ne derece başarılı olduğu tartışma konusudur.

Rusya’da devrim sonrasında Stanislavski, her ne kadar devrime bağlılığına açıklamışsa da, başında bulunduğu Moskova Sanat Tiyatrosu, burjuva tiyatrosu yapmakla eleştirilmiştir. Ancak; Moskova Sanat Tiyatrosu’nun tüm dünyaca tanınan bir Rus kültür kurumu haline gelmiş olmasının da etkisiyle bu eleştiriler, devlet nazarında karşılıksız kalmış gibi görünmektedir. Halk Eğitimi Komiserliği tarafından Stanislavski ve grubu, Avrupa ve Amerika’yı kapsayan iki yıllık bir turneye gönderilmiştir. Bu iki yılın ardından döndüklerinde ülkede farklı bir kültür sanat atmosferinin egemenliğiyle karşılaşmışlardır. Devrimin ilk yıllarında etkili olan proletkült¹¹ hareketi bastırılmıştır. İzleyen yıllarda Stalin’in de desteğini alan Stanislavski ve tiyatrosu, Sovyetler’in kültür politikası ilkesi sayılan toplumcu gerçekçi sanat anlayışının temsilcisi sayılmıştır (Candan, 2013, s.30).

Stanislavski’nin ve Moskova Sanat Tiyatrosunun sosyalizmle kurduğu ilişkinin derinliği Rusya’da sanat çevrelerince tartışılan ve eleştirilen bir durum olsa da Japonya’da

¹¹ Proletkült: Proleter kültürün kısaltmasıdır. Rusya’da devrim sonrasında sanatsal, siyasal ve örgütsel olarak öncü bir misyon üstlenmiş, tamamıyla bağımsız ve yeni bir kültürün inşa edilebileceğine inanan deneysel bir harekettir (Artun, 2015, s.110-113).

*Shingekin*in işçi örgütlenmeleri için, sol söylemin sanatsal ifadesi olarak varlık göstermiş olduğu görülmektedir.

Japonya’da 1920’li yıllarda ekonomik krizin de etkisiyle artan işçi örgütlenmeleri için tiyatro bir odak haline gelmiştir. Hem oyun yazarlığı hem gösterim bakımından oldukça zengin geçen bu dönemin *Shingekisi*, sosyalizm karşıtı eleştirmenlerce, “naif şiirselliğin yerine sınıflar mücadelesini koymak”la eleştirilmiş; oyunlar ilhamdan yoksun ve sıkıcı bulunmuştur. Ancak bu dönemde Rodo Gekidan (İşçilerin Tiyatrosu), Toranku Gekijo, Sayoku Gekijo (Solcu Tiyatro) ve Hijikata’nın da yer aldığı Proletaria Gekijo (Proletarya Tiyatrosu) gibi çok sayıda *Shingeki* tiyatrosunun kurulmuş olduğu ve bu türün yaygınlaşmış olduğu görülmektedir. Bu tiyatrolar, her ne kadar Osanai’nin apolitik bakış açısından tümüyle uzaklaşmışsa da onun yerleştirmeye çalıştığı “yönetmen kültü” ve oyuncuyu yazarın ve yönetmenin hizmetine tabi gören sahneleme anlayışı, *Shingeki* tiyatrolarında bu dönemde yaygınlık kazanmıştır. Kurulan çok sayıda tiyatronun yanı sıra pek çok Japon oyun yazarının da yetiştiği bu verimli dönem, önde gelen tiyatro insanlarının tutuklanması ve tiyatroların kapatılmasıyla sonlanmıştır. Bu tutuklamaların ardından yalnızca ulusal değerleri öven, sol görüşle ilişkilendirilebilecek imalardan kaçınan *Shingeki* grupları ayakta kalabilmiştir. Gerçekçiliğin yalnızca psikolojik boyutuna odaklanan bu tiyatrolar, yönetimin baskısından kurtulmayı başarmış ve II. Dünya Savaşı yıllarında bile açık kalabilmiştir; ancak *Shingekin*in gittikçe yüzeyselleşmesini önleyememişlerdir (Ortolani, 1995, s. 250, 251).

Ağustos 1945’te Hiroşima ve Nagazaki kentlerine atılan atom bombaları ve savaşın ardından yaşanan Amerikan işgali Japonya’da yaşamın her alanında büyük dönüşümlere neden olmuştur. Savaşı başlatan ve kaybeden ülkelerden biri olan Japonya, uygulanan ekonomik yaptırımlar nedeniyle silah sektörüne yatırım yapamaz hale gelmiştir. Bu durumun uzun vadeli sonuçlarından biri Japonya’nın kaynaklarını teknoloji ve eğitim alanlarına aktararak endüstriyel bir atılım yapıp dünyanın en büyük ekonomilerinden biri haline gelmesi olmuştur. Savaştan büyük bir yoksullukla çıkan Japonya’nın kısa sürede zenginleşmeye başlamasının diğer nedenleri de işgal devleti olan Amerika’nın eski feodal tröstlerin ekonomik etkinliklerini sürdürmelerine izin vermiş ve Kore ve Vietnam Savaşları’nda üs olarak kullandığı Japon topraklarında büyük yatırımlar yapmış olmasıdır. Ekonomik açıdan yaşanan hızlı değişimler, yaşamın diğer alanlarında da görülmektedir. Meiji Dönemi’nden sonra, Amerikan işgaliyle birlikte Japonya’nın ikinci Batılılaşma dalgası yaşanmıştır. Bu dönemde, ekonominin iyileşmesine karşın gelir

dağılımındaki adaletsizlik derinleşmiş; işgalle gelen dış etkilere karşı milliyetçilik güçlenmiş; artan ithalat sonucu halkın tüketim alışkanlıkları değişmiştir (Braudel, 1996, s. 291-313; Öztürk, 2009, s. 4, 8).

II. Dünya Savaşı'nın yıkıcı etkilerini ve ardından gelen refah döneminde yaşanan toplumsal dönüşümleri kavramakta ve seyircinin beklentisini karşılamakta yetersiz kalan *Shingeki*, savaş sonrası dönemde de çeşitli eleştirilerle karşılaşmıştır.

II. Dünya Savaşı'nın ardından *Shingekin* yeniden sol çevrelerde örgütlendiği görülmektedir. Savaş sonrasında Japon Komünist Partisi'ne bağlı bir tiyatro olan Roen'in (İşçi Tiyatrosu Birliği) çalışmaları Japon tiyatrosu içinde ağırlık kazanmaya başlamıştır. Ancak politikaları gereği kendini iş dünyasının sponsorluğuna kapatmış olan bu tiyatrolarda çalışan oyuncuların tiyatro dışında başka bir geçim kaynağı bulmaları gerekmektedir. XX. yüzyılın ikinci yarısında bu durum yalnızca mali açıdan ayakta kalabilmekten çıkıp *Shingeki* kumpanyalarını da ayakta tutabilmek amacıyla televizyon için yapılan popüler işlerde çalışmanın yaygınlaşmasıyla sonuçlanmıştır. Başlangıçtaki politik amaçlardan ve sanatsal parametrelerden uzaklaşmaya başlanması, iç çatışmalara ve politik tartışmalara neden olmuştur. Genç sanatçılar 1960'lardan itibaren *Shingekiden* uzaklaşmaya başlamıştır (Allain, 2003, s. 15).

Shingekin 1960'lı yıllardan itibaren gözden düşmesindeki önemli bir etken ise 1960 yılında Amerika'yla Japonya arasında imzalanan Ortak Güvenlik Antlaşması (Ampo) olmuştur. Amerika'nın Japonya'da askeri üs kurabilmesine olanak tanıyan bu antlaşmanın imzalanması sürecinde toplumda bir kamplaşma görülmüş ve tepkilerin ifade edilmesinde yetersiz kaldığı düşünülen sol kanat ve onun sanatsal ifade aracı *Shingeki*, büyük bir hayal kırıklığına neden olmuştur. Bir zamanlar devrimci amaçları olan *Shingeki* de bu dönemde siyasal gelişmeleri izlemekte yetersiz kalmış, saygınlığını yitirmiş ve yerini Japonya'ya özgü bir yeraltı tiyatrosu yapılanması olan ve *angura* denen yeni bir tiyatro anlayışına bırakmıştır (Allain, 2003, s. 12-16).

1939 yılında dünyaya gelmiş olan Tadashi Suzuki, sanatsal çalışmalarını gerçekleştirmeye her ne kadar Japonya'nın refah döneminde başlamış olsa da II. Dünya Savaşı'nın neden olduğu yoksulluk ve acılar onun yönetmenliğinde belirleyici olmuştur. Yaşanan toplumsal dönüşümün yarattığı çelişkiler, Suzuki'nin tiyatro anlayışında bir öz-biçim ikiliği olarak karşılığını bulmuştur. Waseda Üniversitesi'nde Siyaset Bilimi ve Ekonomi öğrenimi gördüğü 1958-1964 yılları arasında tiyatroyla ilgilenmeye başlayan Tadashi Suzuki hem II. Dünya Savaşı'nın yarattığı toplumsal sorunlarla hem de tiyatro

alışmalarının ilk dnemlerinde iinde yer aldığı *Shingeki* dnyasının işlevsizleşmiş kalıntılarıyla karşı karşıya kalmıştır (Allain, 2003, s. 11-20, 142, 143).

Tadashi Suzuki'nin sanat anlayışının 1960'lı yıllarda, diğer pek çok genç Japon sanatıda da olduğu gibi, deėişmeye başladığı görlmektedir. Japon Komnist Partisi'nin sanatsal sembol haline gelmiş olan *Shingekiden* uzaklaşıp yeni anlatım araçlarına yönelen bu genç sanatılar, apolitik oldukları gerekesiyle çeşitli eleştirilerle karşı karşıya kalmıştır. Ancak; hem Ampo'nun ardından sol kanadın tepkilerini dile getirmekte başarısız olmuş hem de sanatsal açıdan gittike yüzeyselleşmiş olan *Shingeki*, Tadashi Suzuki'nin de aralarında bulunduğu genç kuşağın aradığı anlatım olanaklarını karşılamaya yetmemiştir.

Allain (2003, s. 11-20), bu dönemde, Tadashi Suzuki'nin Japon Komnist Partisi'nin bir üyesi olmasıyla birlikte, liderliğini üstlenmiş olduğu Waseda Özgür Sahnesi'ndeki alışmalarında politik tartışmalardan uzak kalıp; yaratıcı bir yenilenme kaygısı gözeterek, seyirciyi, sanatıları ve tiyatroyu yeniden yapılandırmakla ilgilendiğini aktarmaktadır.

*Shingekin*in işlevini yitirmiş kalıplarından uzaklaşmaya alışmasıyla birlikte Tadashi Suzuki'nin kimi bakımlardan bu türden etkilenmiş olduğunu söylemek mümkündür.

Özellikle, Stanislavski tarafından geliştirilmiş sanatsal ilkeler bağlamında oyuncunun modern tiyatrodaki özel konumunun belirlenmiş olması, Tadashi Suzuki'nin ileriki yıllarda oyuncuyu merkeze koyan metodunun olgunlaşmasına etki etmiştir. Bununla birlikte Tadashi Suzuki, *Shingekide* belirleyici bir unsur olarak görlen oyun yazarına atfedilen önemi eleştirmiş ve seyirciyle kurulan ilişkide yazardan ziyade oyuncunun etkili olduğu tespitiyle, alışmalarını oyunculuk üzerine yoğunlaştırmıştır (Goto, 1989, s. 103-123; Suzuki, 2003, s. 16).

3.3. Anguranın ve Küçük Tiyatro Hareketinin TSM'ye Etkisi

Angura, yazarın ön planda tutulduğu, oyun metnine dayalı; izleyicisini eğittiğine dair derin bir inan duyulan ve böylece izleyicinin pasif bir konuma yerleştirildiği; klasik çereve sahnenin kullanıldığı konvansiyonel Batı tiyatrosuyla aynı ilkeleri benimsemiş olan *Shingeki*yi reddeden bir tiyatro hareketidir (Birkiye, s. 13; Ortolani, 1995, s. 259).

Takahashi (2009, s. 91), *Shingekin*in başarısızlığını, oyuncunun varlık koşulunu yanlış değerlendirip kendi teatral estetiğini inşa edemeyişine bağlamaktadır:

Oyun yazarından gelen yazılı metnin önceliği asla sorgulanmamış, oyuncular ve yönetmen için gereken tek şeyin, yazarın, yetkili kişi olarak oyun içine yerleştirdiği anlamı açığa çıkarmaktan başka bir şey olmadığı fikri kabullenilmiştir. *Shingeki* gerçekçiliğin basit öykünmecî doktrinine naif bir şekilde bağlı kalmıştır; buna göre oyuncu sadece sıradan dünyanın yaşam benzeri ve yaşam ebadındaki gerçekliğini taklit etme ve yeniden üretme yükümlülüğünü taşımaktadır.

1960'lı yıllarda *Shingeki*, protesto ve deney işlevlerini kaybetmiş bir biçim olarak görülmeye başlanmış ve bu işlevler, Japonya'da ilk avant-garde tiyatro denemelerini gerçekleştiren, yeraltı tiyatrosu olarak açıklanabilecek olan, *angura* tarafından benimsenmiştir. Üniversite çatısı altında gerçekleştirilen planlı ve kapsamlı çalışmaların sonucu ortaya çıkmış *Shingekin* aksine; *anguranın* ortaya çıkışı, 1960 yılında imzalanan Ampo'ya karşı solcu öğrencilerin düzenledikleri sokak protestoları ile ilişkilendirilmektedir.

Protestolardan ilham almış gençlerin çoğu; pek açık olmayan bir biçimde, zayıf bir anlatımla yazılmış oyunlardan, olgunlaşmamış bir oyuncuk üslubundan, yüksek sesli müziklerden, kostümde ve makyajda çoğunlukla grotesk öğelerden ve kimi zaman da “şok edici” bir çıplaklıktan oluşan oyunlar sergilemiştir. Estetik ilkeleri bu şekilde, protesto gösterilerinden esinle gelişmeye başlayan *angura*, açıkça Amerikan karşıtı bir tepkiden doğmasına rağmen, 1960'ların New York'undaki avant-garde tiyatro ile benzerlik göstermiştir. Biçimsel benzerliğin yanı sıra, her ikisi de yeni bir karşı kültür yaratma amacındadır (Ortolani, 1995, s. 258, 259).

Angura grupları, *Shingeki* ilkelerini reddetmeleri ve yeni bir karşı kültür yaratma amacı taşımaları nedeniyle “tiyatronun devrimcileri” olarak görülmüş ve küçük, ticari olmayan bir ölçekte faaliyet göstermiş oldukları için ilerleyen yıllarda *angura* hareketi “küçük tiyatro” olarak da anılmaya başlanmıştır. Bu grupların başlıcaları Kurotento 68/71, the Jokyo Gekijo, Tenjo Sajiki, Tenkei Gekijo ve Waseda Shogekijo'dur (Allain, 2003, s. 14; Ortolani, 1995, s. 260).

Waseda Shogekijo (Waseda Küçük Tiyatrosu), Waseda Üniversitesi'nde faaliyet gösteren bir öğrenci topluluğu olan Waseda Özgür Sahnesi'nin geçirdiği dönüşümler sonucunda kurulmuştur.

Suzuki'nin teatral keşifleri, 1958-1964 yılları arasında, Siyaset Bilimi ve Ekonomi eğitimi aldığı Waseda Üniversitesi'nde başlamıştır. Kendi kuşağındaki pek çok

yönetimde görüldüğü gibi tiyatro üzerine formal bir eğitimi yoktur. Fakat 1960'tan 1961'e kadar başında bulunduğu Waseda Özgür Sahnesi adlı öğrenci kulübünde aktif olarak çalışmıştır. Waseda Özgür Sahnesi, genel olarak kendine sol eğilimli politikaları ve sanatsal ilkeleriyle *Shingeki* yapısını model alıyordu. Bu nedenle Suzuki'nin başlangıçta Batılı gerçekçi metinler üzerine çalışması şaşırtıcı değildir. Ancak Suzuki Batı metinlerini kullanıyor olmasına rağmen, bu metinler için öngörülen çalışma yöntemleri hakkında şüpheliydi. Moskova Sanat Tiyatrosu oyuncularının Waseda Üniversitesi'ni ziyaret etmesiyle, Suzuki, bu çalışma yöntemini daha yakından tanıma fırsatı bulmuştur. Bu karşılaşmayla Suzuki, yönetmenin takdirini kazanmak için istediğinde ağlayabilecek bir oyunculuk anlayışının kendisini etkilemediğini fark etmiştir. Suzuki'ye göre bu iyi oyunculuğun bir göstergesi değildir (Allain, 2003, s. 142, 143).

Suzuki'nin *Shingeki*ye şüpheyi bakmasının yanı sıra farklı ve yeni bir anlatım olanağını araştırmaya başlamasında, bu dönemde okumuş olduğu Jean-Paul Sartre ve Samuel Beckett gibi isimlerden etkilenmesinin de payı olduğu görülmektedir.

Tadashi Suzuki 1961 yılında Japon oyun yazarı ve Waseda Özgür Sahnesi'nin bir üyesi olan Minoru Betsuyaku'nun "A and B and One Woman" ile Sartre'ın "Sinekler" adlı oyunlarını *Shingeki* kalıplarının dışına çıkarak yeni bir bakışla yönetmiştir. Aynı yılın Aralık ayında, aralarında Tadashi Suzuki'nin de bulunduğu Waseda Özgür Sahnesi'nin çekirdek kadrosu, kendi profesyonel kumpanyalarını üniversitenin dışında Jiyu Butai (Özgür Sahne) adıyla kurmuştur. Özgür Sahne'nin en önemli oyunu, 1962'de sahnelenen Betsuyaku tarafından yazılıp Suzuki tarafından yönetilmiş olan "Zo" (Fil) adlı oyunu olmuştur. "Fil" oyununda, *post-shingeki* de denen bu döneme ait oyunlarda yaygın olduğu üzere, karakterler arasındaki psikolojik etkileşimden yola çıkılarak, kara mizah ile sosyal eleştiriler sunulmaktadır. "Fil'de Beckett etkileri açıkça görülür (Williams, 2010, s. 518) ve oyun aksiyon yokluğu, boşunalık hissi ve hayatta kapana kısılmış insanın umutsuzluğu, bir palyaçonun acizliğiyle yansıtılan karanlık ve karamsarlık, gibi temalar etrafında örülmüştür. Bu oyun, eleştirmenlerce radikal bulunmuş ve beğenilmemiştir; ancak benzer temalar Suzuki'nin daha sonraki eserlerinde başarıyla yeniden ortaya çıkmıştır. 1962 yılında ise seyirciler de eleştirmenler gibi bu yeni tarzı sıcak karşılamamıştır. Betsuyaku ve Suzuki'nin öncü hevesleri "Fil'in başarısızlığıyla gölgelenmiş olsa da çalışmalarını aynı doğrultuda sürdürmüşlerdir (Allain, 2003, s. 143, 144; Ortolani, 1995, s. 263).

Her ne kadar Özgür Sahne’de yeni bir anlatımın araçları araştırılmış olsa da TSM’ye en çok etki eden ve metodun olgunlaşmasını sağlayan gelişmelerin Waseda Küçük Tiyatrosu döneminde gerçekleştiği görülmektedir.

1966 yılında Özgür Sahne, adını Waseda Küçük Tiyatrosu (Waseda Shogekijo) olarak değiştirmiş ve Waseda Üniversitesi yakınlarında, Tokyo’nun Shinjuku bölgesinde bir kahve dükkânı üzerindeki küçük salona taşınmıştır. Topluluk üyelerinin maddi katkıları dışında hiçbir kaynak olmadan kurulmuş bu küçük mekânda *angura* hareketi içinden yetişmiş olan önemli oyun yazarları Betsuyaku, Sato Makoto ve Juro Kara’nın oyunları sahnelenmiş ve başarılı sonuçlar elde edilmiştir. Tadashi Suzuki, bu genç ve başarılı oyun yazarlarına bağlılığına karşın, yorumlayıcı bir konumdan ziyade yaratıcı bir yönetmenlik geliştirmeyi denemeye başlamıştır. Suzuki’yi bu denemelere teşvik eden etkenlerden biri Waseda Küçük Tiyatrosu’nun küçük ve teknik imkânları oldukça sınırlı olan sahnesidir. Böylelikle Suzuki, oyuncunun bedenini ve enerjisini vurgulama yoluna gitmiştir. Oyuncunun konumunun yeniden bu şekilde belirlenmesi, başlangıçta Betsuyaku’nun minimalist çizgisiyle uyumlu olmuş; ancak Suzuki yeni teknikler ve alıştırmalar geliştirmek üzere oyuncularla daha çok vakit geçirdikçe kendi oyun metinlerini tasarlama düşüncesi Suzuki’nin çalışmaları içinde ağırlık kazanmaya başlamıştır (Ortolani, 1995; s. 263; Takayuki, 2017, s. 299).

Tadashi Suzuki’yi yeni bir yönetmenlik anlayışı geliştirme konusunda tetikleyen bir diğer unsurun, Suzuki’nin 1967 yılında oyuncu Kayoko Shiraishi ile çalışmaya başlaması olduğu düşünülmektedir. Shiraishi, güçlü ve hareketli oyunculuk üslubuyla, Betsuyaku’nun metinlerinin sakin çizgisine uyum sağlamayı başaramamıştır. Ancak Shiraishi; 1969 yılında Betsuyaku’nun Waseda Küçük Tiyatrosu’ndan ayrılmasıyla kendi oyunculuk anlayışını daha etkili bir biçimde ortaya koymayı ve hem Suzuki’yi hem de Waseda Küçük Tiyatrosu’nu etkilemeyi başarmıştır. Bu etkiyle Suzuki, oyuncuların çeşitliliğini ve yeteneklerini, Betsuyaku gibi çağdaş Japon yazarlarının tarzı nedeniyle bir zorunlulukmuş gibi benimsenmiş gösterişsiz, sade oyunculuk üslubunun ötesine taşımak için yeni malzemeler ve yaratıcı süreçler aramış ve bu doğrultuda, üniversite yıllarında üzerine çokça okumuş olduğu *Kabukiye* yönelmiştir. Bu çalışmaların sonucunda Suzuki, 1969 yılında, Beckett’in “Godot’yu Beklerken” ve Edmond Rostand’ın “Cyrano de Bergerac” metinleriyle çeşitli *Kabuki* oyunlarından oluşturduğu bir kolaj olan “Gekiteki Naru Mono o Megutte” (On the Dramatic Passions I) adlı bir oyun sahnelemiştir. Bu oyun, Waseda Küçük Tiyatrosu’nun fiziksel ve sözlü anlatımda yeni bir üslup

geliştirmesine ve bu yöndeki çabalarını ilerletebilmelerine olanak sağlamıştır. Shiraishi'nin bu oyundaki performansı, *Kabukinin* kurucusu sayılan rahibe Okunai'nin reenkarnasyonu olarak yorumlanmıştır. Shiraishi'nin büyük beğeni ve takdir kazandığı bu oyunun devamı niteliğindeki oyunlar (On the Dramatic Passions II, III), “The Shiraishi Kayoko Show” alt başlığıyla sahnelenmiştir (Allain, 2003, s. 146, 147; Ortolani, 1995, s. 263).

“On The Dramatic Passions” serisinin Tadashi Suzuki'nin karşı karşıya olduğu oyuncu unsurunu, oyuncunun yeteneklerini ya da oyuncuda bulunduğu inandığı “görünürün ardındaki görünmez” malzemeyi açığa çıkarıp etkili bir biçimde seyirciye sunma denemelerinin olgunlaştığı bir çalışma olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca Suzuki bu seri ile oyuncunun *Shingekide* ya da *angurada* yaygın olandan farklı bir bedensel çalışma gerçekleştirmesinin sahne üzerindeki sonuçlarını analiz etme fırsatı bulmuş ve TSM'nin özünü oluşturmaya başlamıştır. Bu serinin Tadashi Suzuki'nin tiyatro düşüncesi bakımından önemini vurgulayan bir diğer nokta ise Tadashi Suzuki'nin geliştirmiş olduğu özel kolaj tekniğidir.

Tadashi Suzuki, kolaj çalışmasında *depaysement* yaklaşımıyla sürrealist bir bakıştan faydalanmıştır. *Depaysement* mantıkdışı bir araya getirmenin, iki ya da daha fazla farklı unsurun yan yana getirilmesi vasıtasıyla yeni anlamlar yaratmanın ve çoğunlukla sürreal bağlantılar kurmanın yapısal yaklaşımıdır. Bu parçalı anlatım, Suzuki'nin kasvetli “perişanlık” imgelemine daha tahammül edilebilir olduğunu ima etmektedir. Kurgunun bu şekilde oluşturulmuş çerçevesi, oyuncunun hayal gücüyle kaçışına ve serbest anlar bulmasına olanak sağlamıştır (Allain, 2003, s. 148).

Goto (2009, s. 39), Tadashi Suzuki'nin Batılı oyunları uyarlama ve yorumlama süreçlerinde oyuncunun özel konumunu Tadashi Suzuki tiyatrosu ile *Shingeki*yi karşılaştırarak saptamaktadır:

Batılı bir oyunu normalde *shingekin*in yapacağı yöntemle sahnelemez (yani, Avrupalı yönetmenleri izleyerek sahnelemez). Yönetmen bunun yerine, geleneksel yöntemleri, özellikle bir uyarlama yöntemini, dramatik yapıyı, oyuncunun hareketlerini ve jestlerini ve sergileme araçlarını kullanarak, Avrupalı bir oyunu yeniden yapılandırır; böylelikle kendi orijinal eserini oluşturur ve sahnelemez.

Tadashi Suzuki'nin tiyatro anlayışının, oyun yazarının yaratıcı etkinliğinin ötesine geçmesini sağlayan dinamikler, mekânın ve teknik olanakların sınırlılıkları nedeniyle oyuncunun ön plana konumlandırılması ve *Shingekin*in getirdiği anlayışla Batılı bir

biçimi taklit edebilmek için bir kenara atılmış modern öncesi türlerin yeni bir bakışla tekrar ele alınması olmuştur.

Tadashi Suzuki, oyuncu bedenini yaratım süreçleri bakımından yeniden ele almasıyla oluşmuş kolaj yapısının çalışması içindeki gelişimini şu sözlerle açıklamaktadır:

Yaptığım şey topluluğumun üyelerinin yaptıkları şeyleri birleştirmektir. Benim oyunum farklı oyunların sözlerini birleştirmeyi değil bedenleri birbirine bağlamayı amaçladı. Bir de baktım ki, insanlar bu oyunun bir kolaj ya da parçaları birleştirme olduğunu söylüyor. Ama değil. Kolaj yapmak fikir değil sonuçtu (Suzuki'den aktaran Allain, 2003, s. 147).

Tadashi Suzuki, *post-shingeki* döneminin en ünlü isimlerinden biri olmuş; Japonya'da olduğu kadar dünyanın geri kalanında da tanınırlık kazanmıştır. 1970'li yıllardan itibaren "The Trojan Woman", "The Tale of Lear", "The Bacchae", "Dionysus", "Klytaimnestra" gibi Batılı klasiklere getirdiği özgün yorumlarla topladığı beğeni ile Tadashi Suzuki uluslararası düzeyde ün ve saygınlık kazanmıştır. Oyuncunun bedensel çalışmasını, tiyatro düşüncesinin merkezine koyarak geliştirdiği yorum yöntemi, adını taşıyan çalışma metodu ve inşa ettiği tiyatro yerleşkesinde düzenlediği eğitim faaliyetleri ve çeşitli atölye çalışmalarını da kapsayan festivaller de Tadashi Suzuki'nin bir tiyatro eğitmeni olarak kabul edilmesini sağlamıştır.

1972 yılında Paris'te Jean-Louis Barrault tarafından tiyatroya dönüştürülmüş bir çiftlik evinde düzenlenen Théâtre des Nations Festivali, hem Kanze Hisao'yu izleyen Tadashi Suzuki'nin, *No* tiyatrosunu yeni bir bakışla ele almasını tetiklemiştir hem de modern oyunculukla hesaplaşmış olan Suzuki'yi modern öncesi tiyatronun uzamına ilişkin düşünmeye itmiştir.

Oyunumuzu, Barrault'un kumpanyasının kullandığı ve o zamanlar Théâtre Recamier olarak adlandırılan sahnede oynayacaktık. Orada pek çok sürprizle karşılaştım. Japon tiyatro dünyası ve özellikle önceki nesil için Barrault, yönetmenler arasında bir tür tanrı olarak görülüyordu. Oldukça meşhurdur, bu nedenle tiyatrosunun çok şatafatlı olacağını düşünmüştüm. Tiyatrosunun son derece gösterişsiz ve basit olduğunu görünce şok geçirdim. Dahası performans alanı da şaşırtıcı bir şekilde inşa edilmişti. (...) Festivaldeki tüm sunumlar bu süssüz ve belki biraz da olağandışı atmosferde gerçekleşti. Orada izlediğim bir dizi performans tiyatronun ne olabileceğine dair fikrimi değiştirdi. (...) Fransa'da edindiğim tecrübeler çok güçlüydü ve Japonya'ya döner dönmez Barrault'un ki ne benzer bir tiyatro binası inşa etme hayali kurmaya başladım (Suzuki, 2003, s. 69-72).

On yılı aşkın bir süre boyunca Tokyo gibi büyük bir merkezde çalışmalarını sürdürmüş olan Tadashi Suzuki, hem çalışmalarının bağlamını hem de mekânını bütünüyle değiştirmeye karar vermiştir.

Tadashi Suzuki'nin Fransa'da edindiği izlenimler ve bu festivalin sağladığı esinle Waseda Küçük Tiyatrosu, 1976 yılında, Tokyo'ya dört yüz mil uzaklıktaki, Toyama kentinin Toga adlı dağ köyüne taşınmıştır. Burada, bütün büyük merkezlerden ve modernizmin uyarıcı etkilerinden uzakta, Japonya'ya özgü, geleneksel oyunculuk tekniklerinin yeniden ele alındığı, yaklaşık beş yıl süren, yoğun bir çalışma sürecine girilmiştir. Bir dağ köyüne yerleşerek mali açıdan giderlerini azaltan Waseda Küçük Tiyatrosu'nun bu beş yıllık süreçte ayakta kalmasını sağlayan kaynak, yerel yönetimlerin yardımları ve yapılan deneysel çalışmaları destekleyen hayranların bağışları olmuştur (Allain, s. 21, 22; Goto, 2009, s. 35).

Waseda Küçük Tiyatrosu'nun büyük bir özveriyle çıktığı bu yolculuk TSM'nin kapsamlı bir oyunculuk çalışma metodu olarak oluşması ve Toga'nın önemli bir sanat merkezi haline gelmesiyle sonuçlanmıştır.

Mimar Arata Isozaki ile ortaklaşa yürütülen çalışmalar sonucu, Tadashi Suzuki'nin tiyatro anlayışının ve TSM'nin özüyle uyumlu bir biçimde tasarlanan yapılara kavuşan ekip, 1982 yılından itibaren yıllık olarak düzenledikleri "Toga International Festival" adlı festivale ev sahipliği yapmaya başlamıştır. Dünya'nın farklı yerlerinden gelen kişi ve grupların katılımıyla gerçekleştirilen bu festival; tiyatroyla sınırlı olmamış, dans, müzik ve halkbilim gibi farklı disiplinlerden kişileri ağırlamıştır. Zamanla tanınırlığı ve saygınlığı artan bu festival, yerel ve ulusal düzeyde desteklenmeye başlanmıştır. Yıllık olarak düzenlenen ve 1999 yılına kadar süren bu festivalin organizasyonu için Japan Performing Arts Centre (JPAC) kurulmuştur. Başkanlığını Tadashi Suzuki'nin, genel sekreterliğini Ikuko Saito'nun yaptığı JPAC, Waseda Küçük Tiyatrosu'nun hâlihazırda yapmakta olduğu işi resmileştirmiş; daha ziyade mali konularla ilgili çalışmaları yürütmüştür. Organizasyon bakımından da büyüyüp gelişen ve 1983 yılından itibaren atölye çalışmalarını grup dışındaki katılımcılara da açmaya başlamış olan Waseda Küçük Tiyatrosu, 1984 yılında adını Suzuki Company of Toga (SCOT) olarak değiştirmiştir. Tadashi Suzuki SCOT ile 1980'li yıllarda hem Batılı klasiklerden uyarlanmış eski oyunlarını yeniden düzenlemiş ve sergilemiş hem de TSM'yi olgunlaştırıp, bu metodu dünyanın farklı coğrafyalarından pek çok sanatçıyla paylaşmıştır. SCOT, University of San Diego, University of Kent, University of

Wisconsin, Columbia University gibi üniversitelerle ortak çalışmalar gerçekleştirmiş ve TSM buralarda Tadashi Suzuki tarafından çalıştırılmıştır. Metodun oyuncu eğitiminde kullanılmasının büyüyen ölçeğinin yanı sıra Toga'da yıllık olarak yapılan festivalin de kapsamının büyümesi söz konusu olmuştur (Allain, 2003, s. 95, 96). Bu doğrultuda 1995'te Shizuoka'da yerel yönetim tarafından, Shizuoka Performing Arts Centre (SPAC) adıyla daha çok gruba ev sahipliği yapabilen büyük bir sanat merkezi kurulmuştur. Tadashi Suzuki 2000'li yıllarda da SPAC bünyesinde hem festival yapımcılığını hem de SPAC'ın çok dilli, çok kültürlü oyunlarının yönetmenliğini sürdürmüştür.¹²

Ayrıca Tadashi Suzuki'nin Amerika'da Anne Bogart ile birlikte 1992 yılında kurduğu SITI de TSM'nin Batı'da yaygınlaşmasında etkili olmuştur. Ancak; 1994 yılında Tadashi Suzuki SITI'deki eğiticilik görevini, oyuncu ve eğitmen Ellen Lauren'e bırakarak çalışmalarını SPAC üzerine yoğunlaştırmıştır (Allain, 2003, s. 45; Watson, 2006, s. 80).

3.4. Kültürlerarası Tiyatro ve TSM

Kültürlerarası tiyatro bağlamında Tadashi Suzuki'nin, yönetmen Jerzy Grotowski'ye benzetilmesiyle sıkça karşılaşılmaktadır. Bu nedenle araştırmanın bu bölümünde söz konusu benzerliği değerlendirebilmek için Grotowski'yi hem düşünüş hem de uygulama bakımından etkilemiş olduğu görülen, Antonin Artaud'un *vahşet tiyatrosu* yaklaşımı açıklanacak ve Grotowski'nin ve Suzuki'nin tiyatro düşünceleri arasındaki benzerlik ve farklılıklar incelenecektir. Ayrıca Tadashi Suzuki tiyatrosunun kültürlerarası tiyatro konsepti içindeki konumunu saptayabilmek için, kültürlerarası tiyatro kavramı, kavramın TSM ile ilişkili görülen kategorileriyle açıklanacaktır.

XX. yüzyılda, Batı tiyatrosu geleneğinin, hem tiyatro teorisinde hem de uygulamasında, tiyatro sanatının kökenine yöneldiği görülmektedir. Bu kökenin araştırılması, tiyatro insanları için, bir coşkuyu ya da bir törenselliği barındırmayı sürdürdüğü düşünülen Doğu'nun teatral türlerini birer esin kaynağı haline getirmiştir.

Yabancı teatral geleneklere ilgi, Avrupa sınırlarını ilk kez avant-garde'lar ile aştı. Örneğin Meyerhold Japon tiyatrosunun öğelerini kullandı, Brecht Çin tiyatrosundan, Tairov Hint tiyatrosundan yararlandı ve Artaud yeni bir tiyatro için kendi modelini Bali tiyatrosundan aldı. Ancak bu sanatçılar tiyatroyu, kendi kültürleri ile benimsedikleri ve uyarladıkları teatral

¹² <http://www.scot-suzukicompany.com/en/profile.php#pagetop> (Erişim Tarihi: 9.12.2016)

formların kültürleri arasında aracı olmak için kullanmak niyetinde değillerdi; onlar yeni bir tiyatro arayışındaydılar. Her biri, Asyalı teatral formlardan kendi özel amaçlarına ulaşmak için faydalanmak istedi. Avant-garde bir teatral tarza ulaşmak için faydalı olacağını düşündükleri ilkeleri, metinleri ve sahneleme biçimlerini ödünç aldılar. Dolayısıyla, en az iki farklı teatral geleneğin öğelerinin harmanlanması, yeni bir tiyatronun oluşturulması amacıyla gerçekleşti ve bu amacına ulaştı (Fischer-Lichte, 2009, s. 98).

Gerçekçi tiyatronun, XX. yüzyıl başlarında, yaygınlaşmaya başlamasından itibaren bu akıma yöneltilen eleştiriler, çeşitli arayışlara neden olmuş ve bu doğrultuda kimi tiyatro insanları Doğu'nun gerçekçilikten uzak, stilize oyunculuk anlayışını kendi tiyatrolarında kullanabilecekleri bir kaynak olarak görmüştür. Ancak; bu noktada iki farklı yaklaşımla karşılaşılmaktadır. Doğulu türlere ve onların oyunculuk üsluplarına yönelen yönetmenlerin çoğu, bu kaynağı kendi tiyatro anlayışlarını gerçekleştirmekte ya da desteklemekte biçimsel bir araç olarak kullanmış, Doğu tiyatrosunun metafizik yönünü çoğunlukla çalışmalarının kapsamı dışında tutmuştur.

1960'lı yıllar Japon tiyatrosunda TSM'nin temellerinin atılmasını da tetikleyen büyük dönüşümlere sahne olmuştur. Bu dönem Batılı tiyatrodaki olduğu gibi Japonya'daki genç sanatçılar için de hem kendilerinden önceki modern tiyatro biçimlerini sorguladıkları hem de modern öncesi tiyatronun yeni bir bakışla ele alındığı ve tiyatronun ritüel karakterli özünün araştırıldığı bir dönem olmuştur.

Yeni bir tiyatro arayışında Doğulu teatral türlere yönelen tiyatro insanları arasında Antonin Artaud'nun özel bir yeri olduğunu söylemek mümkündür. XX. yüzyılın başlarında gerçekçi tiyatroya yöneltilen eleştiriler ve yeni biçim ve üslup arayışları sırasında Artaud'un oynadığı önemli rol, onun metafizik içerikli bir tiyatroya yönelmesinden kaynaklanmaktadır. Artaud, tiyatronun ilkel, büyümlü niteliğini kaybettiği görüşündedir. Bunun yeniden nasıl kazanılabileceğine ilişkin sorularının cevaplarını ise özünü korumayı sürdürdüğünü düşündüğü Doğu tiyatrosunda bulmuş görünmektedir.

Artaud'un 1931'de Paris'te düzenlenen Sömürge Sergisi'nde izlediği Geleneksel Bali Tiyatrosunun, onun tiyatro anlayışında dönüm noktası niteliğinde bir karşılaşma olduğunu söylemek mümkündür. Çok etkilendiği bu gösterimin ardından Artaud, "Nietzsche'nin satirde sembolize ettiği Dionisoscü ögenin, bir kişide kendini nasıl gösterebileceğini görmüş ve böylece fiziksel bir dil üzerine kurulu olan 'Vahşet Tiyatrosu' teorisini geliştirmiştir." (Birkiye, 2007, s. 73)

Vahşet tiyatrosu çağdaş tiyatronun yaşamın gerçekliğinden onu taklit etmeye çalışılarak koparılmış olduğu eleştirisinde bulunmaktadır. Tiyatronun özünde

bulunduğuna inanılan canlılığın yeniden yakalanmasını arzulayan *vahşet tiyatrosu* ilkel büyüsel köklere dönmeyi, insanın içindeki gizli güçleri açığa çıkarmayı hedeflemektedir.

Vahşet tiyatrosu adlandırmasında yer alan “vahşet” sözcüğüyle kast edilen “ (...) fiziksel acı vermekten çok, sertlik, amansız uygulama, yaşamını riske atma pahasına, insanın inandığı uğruna gösterdiği kararlılık halidir.” (Birkiye, 2007, s. 74)

Artaud, farklı bir tiyatro anlayışı geliştirmesinin yanı sıra, *vahşet tiyatrosu* aracılığıyla “başka” bir hayat tanımı da ortaya koyar. “Vahşet hayatla eş anlamlıdır, ama bu hayat bireylerin tek tek yaşadığı hayat değildir. Vahşet Tiyatrosu gündelik olmayanın gerçekliğini sahneye taşımalıdır.” (Birkiye, 2007, s. 74) Gündelik olmayan gerçekliğin peşine düşen bu tiyatro anlayışı, kendi gerçekliğini yaratır; taklidi reddeder. Bu yolla tiyatronun kendisi bir oyun olmaktan çıkıp oyuncu için de seyirci için de gerçek bir yaşantı olabilecektir.

Gerçek bir yaşantının oyun yoluyla var edilmesi düşüncesi, Artaud’un tiyatro anlayışında, ilkel büyü törenlerinde ya da Doğu’nun özünden uzaklaşmamış tiyatro türlerinde karşılığını bulmaktadır. Dolayısıyla Artaud, çağdaş tiyatroya yeni bir bakış açısı kazandırdığı *vahşet tiyatrosu* formülasyonunda aslında bir yeninin değil; aksine eskinin, unutulmuşun peşindedir.

Potansiyel güdülerin açığa çıkarılmasıyla dilin sınırlarından kurtulup, sahne üzerinde bütüncül bir yaratıma ulaşarak seyircinin evrendeki gerçek yerini yeniden bulabileceği bir tiyatro tasarlamış olan Artaud, bunun nasıl hayata geçirilebileceğine ilişkin teknik bir yol haritası önermemiştir (Artaud, 1993; Birkiye, 2007, s. 72-77). Ancak; kültürlerarası tiyatro çalışmalarının Peter Brook, Eugenio Barba, Jerzy Grotowski gibi önemli isimlerini büyük ölçüde etkilemiştir. Bu isimlerden Grotowski, pek çok tiyatro kuramcısı tarafından Artaud’un teatral fikirlerini gerçekleştiren yönetmen, olarak kabul görmüştür.

Ölene değin çalışmalarını sürdürmüş Polonyalı yönetmen, oyuncu, eğitimci ve teorisyen Jerzy Grotowski (1933-1999); sanat yaşamı, fikirlerinin dönüşümüyle farklı evrelerle değerlendirilmekte olsa da Polonya Tiyatro Laboratuvarı ve *yoksul tiyatro* kuramıyla anılmaktadır.

Grotowski’nin sanat yaşamının, tiyatro tarihçileri ya da teorisyenlerince farklı evreler halinde ele alındığı görülmektedir. Grotowski’nin sanat yaşamında, kültürler arası çalışmalar, oyuncu-izleyici ilişkisinin ve çağdaş bir ritüelin olanaklarının araştırılması gibi konular, öne çıkmaktadır.

Grotowski, 1959 yılında, küçük bir yerleşim olan Opole kentinde, o yıllarda 13 Sıralı Tiyatro olarak anılan (1962 yılından itibaren bu tiyatro, resmi olarak Polonya Tiyatro Laboratuvarı olarak anılmaya başlanmıştır.) küçük bir tiyatroya yönetmen olarak davet edilmiş ve burada çeşitli oyunlar yönetmiştir. Bu dönemdeki çalışmalarında, tiyatronun, özünde bulunmayan tüm araçlardan sıyrılması ve yeni bir oyun-seyir ilişkisi üzerine araştırmalar gerçekleştirmiştir. Grotowski'nin sanat yaşamı içinde *prodüksiyon tiyatrosu dönemi* olarak da anılan bu dönemde Grotowski, *yoksul tiyatro* kuramını geliştirmiştir (Çalışlar, 1993, s. 347; Birkiye, 2007, s. 78-80; Schechner, 2013, s. 86).

Grotowski (2002, s. 19, 21), bu kuramı, şu sözlerle açıklamaktadır:

Gereksiz olan her şeyi yavaş yavaş ellediğimizde, makyaj, özel kostüm ve senografi, ayrı bir gösteri alanı (sahne), ışık ve ses efektleri olmadan da tiyatronun var olabileceğini keşfettik. Algısal, dolaysız, “canlı” bir katılıma dayalı oyuncu-seyirci ilişkisi olmadan tiyatro var olamaz. (...)

Bizler makyajı, takma burunları, yastıklarla şişirilmiş göbekleri yani oyuncuların gösteri öncesi kuliste üzerlerine geçirdikleri her şeyi bir kenara bıraktık. Oyuncunun yoksul bir üslupla, yalnızca kendi bedeni ve zanaatını kullanarak tipten tipe, karakterden karaktere, siluetten silüete –seyircinin gözü önünde- dönüşümünün tümüyle teatral olduğunu keşfettik.

1970’li yılların başından itibaren Grotowski, oyuncu, izleyici, tiyatro, performans gibi gösterime ilişkin temel kavramların ölmüş olduğundan bahsetmektedir. Bu doğrultuda 1970 yılının Aralık ayında tiyatro çalışmalarına son verdiğini açıklamış ve seminerler, konferanslar ve atölye çalışmaları ile arayışına devam etmiştir. Sanatın da ötesinde kutsal bir özün araştırıldığı bu dönem, *paratiyatro dönemi* olarak adlandırılmaktadır (Birkiye, 2007, s. 80; Candan, 2013, s. 130).

Tiyatronun reddedilmesi olarak da yorumlanabilecek bu düşünüşün ardında aslında oyuncu-izleyici arasındaki ilişkinin sorgulanması ve bu ilişkinin mevcut yapısının reddi olduğunu ileri sürmek mümkündür.

[Grotowski] (...) gösterimi, içinde oyuncu ve izleyici arasındaki paylaşımın arandığı bir yapı olarak değerlendirmekte ve bu yapı içinde de oyuncunun kendi içsel doğrusunu bulabilmesini öngörmektedir. (...) Böylece paratiyatro, çevresel öğeleri mitsel bir oyun içinde semboller olarak kullanan, saf, törensel, kutsal bir tiyatro olarak ortaya çıkarmıştır (Birkiye, 2007, s. 81, 82).

1977 yılından itibaren Amerika, Almanya, Fransa ve Polonya gibi Batılı ülkelerin yanı sıra Hindistan, Bangladeş, Afrika, Haiti, Japonya ve Türkiye gibi ülkelere gelen oyuncularla çalışmaya başlamış olan Grotowski'nin bu dönemdeki çalışmaları *kaynaklar tiyatrosu* olarak adlandırılmaktadır. Farklı kıtalardan, farklı kültürlerden gelen kişilerle

yapılan çalışmalarda Grotowski, “ilksel dramatik fenomen”e ulaşmayı hedeflemiş ve çağdaş bir ritüelin olanaklarını aramıştır. Bu dönemi izleyen, *nesnel oyun döneminde* sanat-ritüel ve izleyici-katılımcı gibi ikilikleri incelemiş olan Grotowski, *araç olarak sanat döneminde* ise oyuncunun tekniğinde mükemmelleşerek, törensellik içindeki eylemiyle tüm insanlığa ilişkin bir aşamaya ya da töze ulaşması düşüncesi hakimdir (Birkiye, 2007, s. 83-89).

Kaynaklar tiyatrosu döneminde farklı coğrafyalara ait ritüelleri ya da gösteri formlarını inceleyen Grotowski’nin, bulguladığı bedensel teknikleri, bu dönemde ya da izleyen dönemlerde, doğrudan kendi tiyatrosuna aktarmayıp, bu tekniklerden yola çıkarak arayışını sürdürmüş olduğu görülmektedir. Bu bakımdan çalışmaları, kültürlerarası tiyatro alanında kabul edilen pek çok yönetmenin aksine Grotowski’nin, ritüeli tiyatroya ilişkin biçim arayışı doğrultusunda bir araç olarak görmektense tiyatro yoluyla ritüele ulaşmaya çalışmış olduğunu söylemek mümkün görünmektedir.

Çalışmalarında ritüel düşüncesini başat bir konuma yerleştirmiş olan Tadashi Suzuki’dan “Japon Grotowski” olarak bahsedilmektedir. İki yönetmenin tiyatro anlayışlarının gelişim çizgisi ve yönetmen ya da eğitimci olarak yaklaşımları kimi yönleriyle benzerlik göstermektedir. Ancak; bu adlandırma Allain (2003, s. 5) tarafından Batılı bakış açısını yansıtan, “tartışmalı bir etiket” olarak değerlendirilmiştir.

Tadashi Suzuki, genelde tiyatro düşüncesinde ve özelde geliştirmiş olduğu metotta, yalnızca Geleneksel Japon Tiyatrosu türlerinin biçimsel kalıplarından, hareket dizgelerinden değil; bu türlerin ritüel karakterinden de faydalanmıştır. Bu iki yönetmen arasında; ritüel düşüncesine verdikleri önem, oyuncunun merkezde yer aldığı bir tiyatro anlayışı, fiziksel eylem üzerine çalışmış ve oyuncu çalışması için metot geliştirmiş olmaları gibi benzerlikler bulunmasına karşın Tadashi Suzuki, bir röportajda (Beeman, 2009, s. 112, 113), kendisine yöneltilen “Yurtdışında sizin felsefenizi paylaşan yönetmenler var mı?” sorusuna verdiği cevapta “Japon Grotowski” adlandırmasına katılmadığını açıklamıştır:

Paris’te “Japon Grotowski” olarak anılıyorum, ama gerçekte benim çalışmalarım onunkinden oldukça farklı, Grotowski “söz”ü fazlasıyla terk etti. Ben ise Japonca söze yeniden hayat kazandırmayı ve oyuncuların sözü bedenlerine almalarına yardımcı olmayı hedefleyen Japon bir çerçeve içinde çalışma yürütüyorum. Grotowski’nin beden söz olmadan bağımsızlaşmasını teşvik etme arzusu neticede son derece sınırlayıcı. Ben sözü bedenin içinde ihtiva ediyorum. Böylece bu ikisi arasında bir uyum oluşuyor.

Söze ilişkin bu yaklaşım farkının, temelde iki yönetmenin oyun metnini farklı biçimlerde değerlendiriyor olmalarından kaynaklandığını söylemek mümkündür. Grotowski'nin geliştirdiği oyunculuk metodunda da ses kullanımına ilişkin alıştırmalar yer almakla birlikte TSM'de bu tür alıştırmalar, sözleri oyuncunun bedensel bir edimi, jesti olarak değerlendirilmektedir. Oyun metinlerini oyunculuk merkezli bir bakışla ve kendine özgü bir kolaj yaklaşımıyla oluşturan Tadashi Suzuki için sözcükler önemli işlevleri olan birer araçken; Grotowski için daha özgür bir anlatım boyutuna ulaşabilmek için aşılması gereken alışkanlıklar gibidir.

Oyuncu, rolünü çok sesli oynayarak, kendini bir tür melez varlık biçiminde çoğaltır. Bedenin başka başka bölümleri, çoğunlukla birbiriyle çelişen refleksleri özgür bırakırken, dil yalnızca sesi değil, jestleri ve mimikleri de reddeder. (...)

Sözlü anlatımın olanakları büyük ölçüde genişletilmiştir, çünkü küçücük bir çocuğun anlaşılmasız mırıldanmalarından, en yetkin ve incelikli hitabete varıncaya dek bütün sesli anlatım yolları kullanılır. Her şey vardır: Anlaşılmaz inilti, hayvan kükremeleri, dokunaklı türküler, kilise ilahileri, lehçeler, tumturaklı okunan şiirler. Bütün dil biçimlerini anlık olarak akla getiren karmaşık bir partisyonda sesler iç içe geçmiştir. Bu yeni Babil Kulesi'nde, yabancı insanların ve yabancı dillerin yok edilmeden hemen önce bir araya geldiği bu yerde, sesler birbirine karışmıştır.

Birbiriyle bağdaşmayan öğelerin birbirine karıştırılması, dilin çarpıtılmasıyla birleştiğinde, ilksel refleksleri ortaya çıkarır (Grotowski, 2002, s. 72, 73).

Grotowski ve Suzuki arasındaki en temel benzerlik ise her iki yönetmenin de kültürlerarası tiyatro çerçevesinde değerlendiriliyor olmasıdır. Ancak; çok tartışmalı bir alan olan kültürlerarası tiyatronun çoğunlukla sınırları belirsiz ve geçişli kategorileri, yalnızca iki yönetmen arasındaki benzerliğin kültürlerarası boyutunun değil; kültürlerarası tiyatrodaki TSM'nin konumunun da belirlenmesini güçleştirmektedir.

Erica Fischer-Lichte, "Postmodern Tiyatrodaki Kültürlerarası Yönler" (2009, s. 97) başlıklı yazısında, Avrupa tiyatrosunda oyunların bir kültürden diğerine aktarılmasının çok eski bir gelenek olduğunu belirtmektedir:

Yunan tiyatrosundaki Roma adaptasyonlarını yok saysak bile, bu geleneği 16. yüzyıl sonunda veya 17. yüzyıl başında, İngiliz, Hollandalı ve İtalyan oyuncu gruplarının bir ülkeden diğerine tüm kıtayı dolaştığı zamanlarda da görebiliriz. Bu gruplar, kendi geleneksel oyunlarını, gittikleri ülkelerin tiyatrolarında sahneliyorlardı ve farklı Avrupa kültürleri arasında bir etkileşim yaratıyorlardı.

Böylesi bir bakışla kültürlerarası tiyatronun, tarihsel bakımdan Roma Dönemi'ndeki uyarlama çalışmalarına kadar dayandırılabilmesi mümkünken; kültürlerarasılığın tek tek bireylerin deneyimlediği karşılaşmalarla dahi

ilişkilendirilebilmekte olduğu görülmektedir (Hollledge ve Tompkins, 2000, s. 7). Kùltürler ve sanatçılar arasındaki ilişkinin doğasının çoğunlukla bireylere ve bireysel kùltürlere dayandığı fikrinden hareket eden bu anlayış, kùltürlerarası kavramına neredeyse karşılıklı bir ilişki arz eden tüm insan eylemlerini sığdırmaktadır.

Kùltürlerarası tiyatroya getirilen tanımlarda ya da kùltürlerarası tiyatronun tarihsel açıdan değerlendirilmesinde farklı yaklaşımlarla karşılaşmaktadır. Ancak; kùltürlerarası tiyatronun, XX. yüzyılın başlarından itibaren farklı tiyatro geleneklerinin belli koşullardaki bir aradalığı olarak açıklanması yaygındır. Patrice Pavis (1998, s. 83) bu tiyatro anlayışını en genel haliyle şu sözlerle açıklamaktadır: “Kùltürlerarası tiyatronun belirlenmiş bir tür veya kesin bir kategori olduğu söylenemez. Daha ziyade, farklı kùltürel kaynaklara açık bir stil ya da uygulamadır.” Karşılaşılan kategorik bulanıklığa rağmen Pavis kùltürlerarası tiyatroya bir tanım getirmiştir:

En kesin anlamıyla [kùltürlerarası tiyatro], kùltürel alanlarda izi sürülebilen performans geleneklerinin, az çok bilinçli ve gönüllü karışımı üzerinden melez biçimler yaratır. Melezleştirme sonucunda çoğunlukla orijinal biçimler, artık ayırt edilemez olur. (...) Brook’un, Mnouchkine’nin ya da Barba’nın, Hindistan ya da Japonya gelenekleri üzerinden gerçekleştirilmiş yaratımları bu kategoridedir (Pavis, 2010, s. 252).

Bu doğrultuda Tadashi Suzuki’nin Amerikalı sanatçı Anne Bogart ile kurduğu SITI bünyesinde yaptığı çalışılmaların kùltürlerarası tiyatro bağlamında ve kùltürlerarası tiyatronun başarılı sayılan bir örneği olarak değerlendirildiği görülmektedir.

Kùltürlerarasılık (...), karşılaşmaya, değişime, finansal katkılara ve belirli kùltürlerin karışımının karmaşıklığına dayanır. (...) Anne Bogart ve Tadashi Suzuki arasındaki Amerikan ve Japon kùltürleri üzerinden kurulan kùltürlerarası işbirliği: her iki uygulayıcı, ‘Açıkça birbirlerinin farklılıklarını kabul etti ve saygı duydu. Bireysel olarak geliştirdikleri stil ve etikleri yapay bir şekilde karıştırma girişiminde bulunmadılar, ama kendilerine risk almak ve yaratıcı bir birliktelik ve öğrenme deneyimi için açık olmaya izin verdiler.’ (Lampe’dan aktaran Hollledge ve Tompkins, 2000, s. 7)

Bununla birlikte, Tadashi Suzuki’nin yönettiği kimi oyunlardaki “Yunan tapınağına yerleştirilmiş Marlboro reklamı” ya da “Troya’da pop şarkılara rastlanması” gibi örnekler üzerinden, Suzuki’nin çalışmalarının kùltürel kolaj kavramıyla da değerlendirildiği görülmektedir. Kùltürlerarası tiyatronun, kùltürel kimliklerden yola çıkarak karşılıklı bir zenginleştirme sağladığı kabul edilse bile, kimi yönetmenler, kùltürlerarası iletişim hakkındaki “ütöfik” yaklaşıma kayıtsız kalmıştır. Pavis’in, örnek olarak Tadashi Suzuki tiyatrosunu gösterdiği kùltürel kolajda öğeler, değerine ya da önemine bakılmaksızın, aktarılır, uyarlanır, dönüştürülür, geliştirilir, birleştirilir ve

karıştırılır. Böylece kültürlerarası, kültürel enkazın beklenmedik ve “yarı-sürrealist” karşılaşması veya bastırılmış ya da gözden düşmüş malzemelerin karşılaşması haline gelir (McDonald, 1992, s. 54; Pavis, 2010, s. 252, 253).

Tadashi Suzuki’nin geliştirdiği oyunculuk metodunun ise yine kültürlerarası tiyatro kategorileri dahilinde kültüriçi tiyatro olarak adlandırıldığı görülmektedir.

Kültüriçi tiyatro, sınırların dışındakiler yerine içindeki farklı kültürel geleneklerin ya da toplumların performans biçimlerini birleştiren çalışmaları tanımlamak kullanılan bir terimdir (Williams, 2010, s. 557).

Kültüriçi yaklaşımı, Japon Tiyatrosunun geleneksel ve modern türlerinin titizlikle sorgulanıp analiz edilmesiyle oluşturulmuş TSM ile açıkça örtüşmektedir.

Allain’e göre (2003, s. 39), alıntı, parodi gibi öğelerden çokça faydalanan ve postmodern uygulamaların eklektik anlayışını sergileyen Tadashi Suzuki tiyatrosu, “kültürel bir iç gözlem” olarak da ifade edilen kültüriçi tiyatro yaklaşımıyla tetiklenmiş ve ardından kültürler arası tiyatro özellikleri de edinerek evrensel ölçeğe ulaşmıştır.

4. TADASHI SUZUKI METODUNDA OYUNCUNUN ÇALIŞMA SÜRECİ

TSM, oyuncunun bedenini ve buna bağlı olarak da oyuncunun günlük bedensel çalışmasını, tiyatro sanatının merkezine konumlandırmaktadır. Yönetmenin ya da yazarın öncelikli görüldüğü bir hiyerarşiyi reddeden bu tiyatro anlayışı, oyuncuya özel bir önem atfeder. Oyuncunun TSM'deki bu başat konumu, beraberinde oyuncu için büyük bir sorumluluğu getirmektedir.

Suzuki tiyatrosu, oyuncunun katı bir disiplinle, oldukça ağır bir bedensel ve zihinsel çalışmayı, günlük olarak yinelemesini gerektirir. “Suzuki çalışması, (...) fiziksel ve mental uyumu sağlamaya girişir. Uygulamanın bedensel açıdan oyuncudan talepleri vardır ve özellikle ayaklar ve bacaklar için serttir; fakat tüm beden için eşit bir konsantrasyon ve irade gücü gerektirir.” (Allain, 2003, s. 96)

Böyle bir tiyatro anlayışının ürünü olarak inşa edilen, zamanla dönüşen ve dönüşmeye devam eden TSM'nin, çeşitli yorum farklılıklarına ve deneyimle gelen değişiklik ihtiyaçlarına karşın, belli bir özü koruduğunu söylemek mümkündür. Tadashi Suzuki, metodunu oluşturan bu özü, “Enerji, yer çekimi ve nefes. İnsan bu üçünü doğru kontrol edemezse rahat yaşayamaz. Suzuki yöntemi bu üçü üzerine kurulu.”¹³ sözleriyle ifade etmektedir.

Enerji, yer çekimi ve nefesin kontrolünün, oyuncunun çalışmasının temel hedefi olduğu TSM'de, kontrol edilmesi gereken bu üç unsurun da oyuncunun ayaklarıyla ve zeminle kurduğu ilişkiyle bağlantılı olarak değerlendirildiği görülmektedir.

Tadashi Suzuki'ye (2003, s. 6) göre, bir sahnelemenin temelini oluşturan şey, ayakların nasıl kullanıldığıdır. Ayaklar tarafından bir beden duruşu oluşturulur; kolların ve ellerin hareketleri ise ayaklardan kaynaklanan bu duruşun barındırdığı hisleri yalnızca güçlendirebilir. Oyuncunun ayaklarını nasıl konumlandığı, sesinin gücünü ve sesiyle belirlediği ince anlamları dahi etkiler.

TSM'de ayakların, çalışma içinde bu şekilde vurgulanmasının en önemli nedeni, metodun geleneksel Japon tiyatrosu türlerinin etkisiyle şekillendirilmiş olmasıdır.

Geleneksel Japon tiyatrosu türlerinden *Noda* ve *Kabukide* yer alan özel yürüyüşler, Batı tiyatrosunu model alan modern Japon tiyatrosu tarafından terk edilmiştir. Modern Japon tiyatrosunda ayaklar, yalnızca gündelik hayatta nasıl kullanılıyorsa sahnede de aynı şekilde kullanılmıştır. Özellikle gerçekçi Japon tiyatrosunda görülen bu

¹³<http://www.bgst.org/tiyatro-gundem/tadashi-suzuki-ile-soylesi-ben-unlu-olsam-da-gostermeye-ve-soylemeye-devam-ediyorum> (Erişim Tarihi: 07.02.2017)

durum, ne TSM'nin beslendiği kaynakların öngördüğü ilkelerle ne de metodun kendine has estetik ilkeleriyle bağdaşır. Söz konusu zıtlık, akla TSM'nin Japon kültürüyle olan güçlü bağları nedeniyle Batılı sahne sanatlarıyla uyuşmadığını getirir de Tadashi Suzuki (2003, s. 6), bu görüşe Batılı sahne sanatlarında da, örneğin klasik balede, benzer bir ayak vurgusuna rastlanabildiğini öne sürerek karşı çıkmaktadır.

Her ne kadar farklı coğrafyalarda ve farklı disiplinlerde ayakların ön planda olduğu örneklerden söz edilebilirse de geleneksel Japon tiyatrosu türlerinde ayaklara yapılan vurgunun TSM açısından özel bir önemi vardır. Ayaklar, hem TSM'de hem de bahsi geçen geleneksel türlerde çoğunlukla güçlü bir biçimde yere vurularak kullanılmaktadır.

Biçimsel açıdan, TSM'deki hareket dizgelerinin en belirgin özelliği olarak göze çarpan ayakların şiddetle yere vurulması, ayaklara yapılan vurgunun da etkisiyle, hareketin ayaktan kaynaklandığı yanılması neden olmamalıdır. Her ne kadar TSM'de oyuncunun, bedenine dair bilincinin ayaklarından geldiği anlayışı hâkimse de hareketin pelvis bölgesine odaklanarak somutlaştırılması gerekmektedir. TSM'nin özünü oluşturan amaçlardan biri olan enerji kontrolü için oyuncunun pelvik bölgeye odaklanmasına, sahnede kullanılan farklı fiziksel tekniklerde ve TSM dışındaki kimi diğer yöntemlerde de rastlamak mümkündür. Tadashi Suzuki'nin bu yaklaşıma katkısı ise pelvik bölgenin ve dolayısıyla enerjinin kontrolünün oyuncunun ayak vuruşlarıyla ilişkilendirmesi olmuştur (Suzuki, 2003, s. 9).

TSM'deki temel alıştırılmalarda, kullanılan müziğin verdiği ritim duygusuyla birlikte oyuncudan pelvis bölgesini hafifçe gevşetip ayağını güçlü bir şekilde yere vurması istenir. Birbirini izleyen bu vuruşlar sırasında oyuncu eğer, beline odaklanmayı sürdürmezse katılık hissinden uzaklaşır ve bütünlüklü bir enerjiyi sürdüremez; tüm enerjisiyle yere vurmaya çalışan oyuncu, enerjiyi düzgün harcayamazsa, yukarı doğru hareket eden enerji üst bedenin titremesine neden olur. Enerjinin üst bedene taşınmasını en aza indirmek için oyuncudan, enerjiyi kontrol edip pelviste toplamayı öğrenmesi beklenir. Böylelikle ayak vuruşları sırasında, pelvik bölgedeki odağı kaybetmeyerek, üst ve alt bedenin ilişkisi sürekli olarak ve bütünlüklü bir biçimde ayarlanmaya çalışılır (Suzuki, 2003, s. 8, 9).

Yerle teması olan ayaklar sayesinde dünya yüzeyi ve oyuncu bedeni arasındaki ilişkinin ve enerjinin açığa çıkarıldığı görüşü, kaynağını yüz yıllar öncesinden alan ritüel karakterli bir nitelik olarak da ele alınabilir.

Antik çağlardan itibaren yere vurma eylemi, tarımla ilgili bir ritüel işlevi taşımaktadır. İnsanlara ya da mahsule zarar vereceği düşünülen olumsuzluklar, kötü ruhlar olarak görülüp yere vurma jestiyle uzaklaştırılmaya çalışılmıştır. Bu jest, düşmanın kovulması amacının yanı sıra, vurmayla açığa çıkan gücün ya da iyi ruhların bedene davet edilmesi amacını da taşır. Bu eski inanışın etkisiyle *No* sahnelerinin, mezarlık ve höyük gibi yerlere, içi boş, ters çevrilmiş ahşap bir tekne gövdesini andıran bir biçimde kurulmuş olduğundan bahsedilmektedir. Bu ahşap gövde üzerinde ayaklarını yeren vuran oyuncunun, ataların ruhlarını çağırdığı ve dünyanın yüzeyiyle bağlantı kurarak, sembolik bir biçimde kendi kişisel eylemini aşip tüm insanlık için yapılan bir eylemi gerçekleştirdiği yönünde bir anlayış vardır (Suzuki, 2003, s. 14, 15).

Tadashi Suzuki, oyuncunun yerle kurduğu bağlantıyı ve bu bağlantının etkisiyle gerçekleşen fiziksel deneyimleri oyunculuk eğitimindeki ilk aşama olarak değerlendirmektedir. Suzuki'ye (2003, s. 8) göre, tıpkı oyunculuk eğitimi gibi, bir gösterim de oyuncunun tabanının zemine değmesiyle, oyuncunun köklerini salabilmesiyle başlar.

Oyuncu bedeninin yerle bağlantısına odaklanan TSM'de bedenin yere karşı konumunun temel kategorilere ayrılıp incelendiği görülmektedir. Bedenin yer karşısında sonsuz çeşitlilikte konum alabilmesi olanağına karşın; temel hareketler derlenmiş ve diğer hareketler, bu temel hareketlerin birer çeşitlemesi olarak görülmüştür. Bu sınıflandırmaya göre bedenin üç temel hareket biçimi vardır: Yürürken, dururken ve otururken yapılan hareketler. Aktif bir eyleme karşılık gelsin ya da gelmesin bu hareketlerin bir süreklilik içinde olması gerekmektedir.

Tadashi Suzuki, hareketlerin, oyuncunun bedeninde nasıl bir sürekliliğe karşılık geldiği ya da bu sürekliliğin nasıl sağlanacağı sorularına cevap vermek amacıyla geliştirdiği çalışma yöntemini *ayakların grameri* olarak adlandırdığı yapıya dayandırmaktadır. *Ayakların grameri*, ayakların, insan ve toprak arasındaki bağlantı aracı olduğu; bu bağlantının oyuncuya, bedendeki ağırlık merkezinin değiştirilerek sürdürülebilir bir devinim olanağı ve enerji sağladığı fikrini barındırmaktadır.

Dolayısıyla bu karşılıklı ilişki içerisinde, enerji, nefes ve yer çekiminin oyuncu tarafından kontrol altına alınması temel amacını gerçekleştirmek için oluşturulmuş alıştırmalar, bu *gramere* olanak sağlayacak bir alfabe niteliğindedir.

Batılı tiyatro dünyasında Tadashi Suzuki'nin tanınırlığını artıran en önemli etmenlerden biri, James R. Brandon'un 1978 yılında *The Drama Review* için yazmış

olduğu “Training at the Waseda Little Theatre: The Suzuki Method” başlıklı yazıdır (Brandon, 1978, s. 29-42). Bu yazıda Brandon, 1976 yılında Japonya’da Waseda Little Theatre ile geçirdiği, çalışmalarına katıldığı beş haftanın ardından TSM’nin çalışma ilkelerini ve temel alıştırmalarını tarif etmektedir.

TSM’nin oyuncu için nasıl bir çalışma sistemi sunduğunu ilk defa Batılı bir dilde açıklayan bu yazı, TSM alıştırmalarını oyuncuların kullanımına sunabilecek açıklıkla tarif etmesi bakımından önemli bir kaynaktır. Ancak; Brandon’ın TSM’yi deneyimlediği 1976 yılı ve bahsi geçen yazıyı kaleme aldığı 1978 yılı, TSM’nin gelişim evreleri açısından erken sayılabilecek tarihlerdir. Zaten Brandon’un derlediği ve tarif ettiği alıştırmalar, daha sonraki yıllarda TSM’ye ilişkin yazılarda yer alan alıştırmalarla kıyaslandığında pek çok farklılıkla karşılaşılmaktadır.

Çerçevesi oldukça kesin bir biçimde belirlenmiş ve uygulama süreçleri net kurallara bağlanmış bir metodun alıştırmalarının geçen zaman içinde farklılıklar göstermesi, TSM’nin zamanla dönüştüğü fikrini desteklemektedir. Bununla birlikte, hem 1970’li yıllardaki yazılarda hem de 2000’li yıllardaki yazılarda bahsi geçen alıştırmalarda TSM’nin temel karakterini oluşturan özün korunduğu görülmektedir.

Tiyatro ve performans araştırmacısı ve eğitmen Profesör Paul Allain, 1998 yılında *The Drama Review*’da çıkan “Suzuki Training” başlıklı makalesinde (1998, s. 66-89) hem Brandon’ın izlenimlerinden yazıyı kaleme aldığı zamana kadar TSM’de meydana gelen değişimi irdeler hem de TSM’nin önerdiği çalışmaları “Güncellenmiş Suzuki Yöntemi” alt başlığıyla yeniden tasvir eder. Allain’in bu yazısı, TSM’nin nasıl uygulandığına ilişkin oyunculara açık bir çalışma haritası sunan ikinci çalışmadır. 2003 yılında ise “The Art of Stillness” adlı kitabında TSM’ye ayırdığı bir bölümle Allain, TSM’nin temel çalışmalarını yeniden ele alıp bu alıştırmaları oyuncuların kullanımına sunmak üzere ayrıntılı bir biçimde açıklamıştır.

Tıpkı Brandon gibi Allain de TSM’nin temel alıştırmalarını açıklarken bu metoda ilişkin kendi deneyimlerinden yola çıkmaktadır. Allain, TSM alıştırmalarıyla ilgili deneyimini açıklarken, Tadashi Suzuki’nin kendi metodunu açıkladığı yazılarından oluşan “The Way of Acting” adlı kitabın, metodu bilmeyen oyuncular için tek başına yeterli bir kaynak olamayacağına da yine kendi deneyimlerinden yola çıkarak değinmektedir.

Başlangıçta, atölye çalışmalarında bir ellerinde *The Way of Acting*’i tutan öğrencilerle yere vurmanın doğasını tespit etmeye çalıştım. Metoda ilişkin ilk doğrudan deneyimim, Eylül

1995'te Vicenza, İtalya'da oldu. SITI'nin kurucu ortaklarından, Suzuki'nin bize metodunun en iyi öğretmeni olarak tanıttığı Ellen Lauren tarafından gerçekleştirilen bir kurstu. SCOT'un Avrupa turnesi sırasında, *Dionysos* ve *Electra* ile Vicenza's Teatro Olimpico adlı küçük bir festivale katıldığı sırada meydana geldi. (...) Atölye çalışması iki hafta süren, benim ve (sonradan, 1999'da Londra'da birlikte Suzuki Training Practice and Research Group'u kurduğumuz) Antje Diedrich adındaki bir Alman oyuncunun dışında hepsi İtalyan olan dokuz oyuncuyla gerçekleştirildi. Suzuki, Vicenza derslerinin bazılarını, her ne kadar sözlü olarak bu şekilde belirtmediyse de, ilgisinin niteliğini dönüştürmüş olduğu bir tavırla gözlemledi. Bu dersler, beni *The Way of Acting* üzerinden daha önce yapmış olduğum dersler hakkında umutsuzluğa itti ve bu tür nafil çabalardan caydırarak (...), uygulamaların gerçekte nasıl olduğunu açıklayacağım, alıştırmaların tarifini içeren bir yazı kaleme almak için harekete geçirdi (Allain, 2003, s. 98, 99).

Katıldığı atölye çalışmaları ve derslerin ardından TSM'de oyuncunun nasıl çalıştığını, alıştırmalara getirdiği ayrıntılı tariflerle açıklayan Allain de Brandon gibi metodu belli ilkeler çerçevesinde oluşturulmuş kalıp halindeki seriler olarak ele almaktadır.

Oyuncunun çalışması için sistemleştirilmiş çalışma serileri incelendiğinde, TSM'nin oyuncunun bedeninin tümüne etki eden, özel ayak vuruşları ve yürüyüşlerin ön planda olduğu duruş ve hareketlerden oluşmakta olduğu görülmektedir.

4.1. TSM'nin Dört Temel Serisi

Duruşların, ayak vuruşlarının ve yürüyüşlerin ön planda olduğu, TSM çalışma sistemi, oyuncunun günlük olarak tekrar etmesi gereken dört temel seri ile başlamaktadır. Bu seriler oyuncunun, TSM'yi bedenin alışkanlığı haline getireceği formları içermektedir. Tadashi Suzuki'ye göre, “gamerin beden tarafından ikinci bir içgüdü gibi özümsemiş (...)” (Allain, 2003, s. 121) hale gelmesi gerekir.

TSM'deki her bir serinin ya da yürüyüşün, oyuncu tarafından iyice özümsemişinin ardından kimi zaman kol hareketleri, dönüşler ya da belirli anlarda gerçekleştirilen durmalar gibi ayrıntılarla çeşitlendirilebildiği görülmektedir. Bu durumda, eklenen her yeni ayrıntıyla zorluk derecesi artırılmış serinin ya da yürüyüşün yeni hâlinin de oyuncu tarafından “ikinci bir içgüdü” gibi özümsemişine dek tekrar edilmesi gerekir. Dolayısıyla, başta dört temel seri olmak üzere, TSM'nin yürüyüşleri, TSM'de oyuncu çalışmasının omurgasıdır.

4.1.1. Bir numaralı temel seri

Allain'in derlemiş olduđu alıştırılmalarda bir numaralı temel seri olarak adlandırılmış bu alıştırmanın çömelip kalkma aşamasına kadar olan bölümünün, Brandon'un (1978, s. 31, 32) yazısında “ikinci disiplin, yana adım” olarak adlandırılmış olduđu görölmektedir.

Japonca ismi “Ashi o Horu” olan bu ilk serinin başlangıç pozisyonunda (Görsel 4.1’de sunulmaktadır.), bacaklar ve topuklar bitişik halde, dizler hafifçe bükölüdür. Ayaklar kırk beşer derece yanlara açıktır. Bacakları ve topukları birbirine iterek hafif bir gerilim oluşturulması sağlanır. Böylelikle alt bedene enerji verilir. Kollar bedenın iki yanında asılı haldedir. Ellerse dik duran bedenle küçük bir açı oluşturacak biçimde ve sanki bir sopa tutarmış gibi gevşek bir yumruk şeklindedir (Allain, 2003, s. 102).



Görsel 4.1. *Bir numaralı temel serinin başlangıç pozisyonu*

TSM'nin birinci serisinin ilk pozisyonu, ayakların ve bacakların konumu düşünöldüğünde baledeki ilk pozisyonu çağrıştırmaktadır. Bu ilk pozisyonla, TSM'nin diğler alıştırılmalarda da tekrarlanacağı üzere, oyuncunun yerle bir bağ kurması ve denge hissini yakalaması gerekliliğı öne çıkmaktadır.

Başlangıç pozisyonu sağlandıktan sonra, sağ bacak diyagonal doğrultuda hafifçe ileri doğru kaldırılır ve ayak doğrudan sağa, yere vurulur. Brandon, bu serideki ayak vuruşunun *Kabukideki mie* adlı pozisyondan kaynaklandığını ileri sürmektedir. Hareketin

ayaktan başlamasındansa merkezin sağa doğru hızla değiştiğinin, kalça hizasının uzayıp gerildiğinin hissedilmesi gerekir. Ayak vuruşu, ayağın tümüyle yapılmalı ve sert, enerjik, durağanlığı bozabilecek düzeyde, sabit ve dengedeki bedene meydan okur şekilde olmalıdır. Sağ ayağın yere vurulmasıyla sol bacak eş zamanlı olarak düzelir ve böylece tüm ağırlık bükük olan sağ bacağı kalır. Bu ağırlık transferi, gövdeyi sağa doğru hareket ettirmeden sol ayağı yerden kaldırarak test edilebilir. Sonrasında sol bacak çekilir, böylece topuklar birbirine değeri, bu sırada dizler açık ve hafifçe bükülü pozisyonu, bir diğeri deyişle *kutu*¹⁴ pozisyonunu sürdürür. Bu manevra boyunca baş aynı yükseklikte kalmalıdır. Eğilim yukarıya doğru birikir, bu nedenle ağırlığı zemine doğru vermeye çalışmak gerekir. Sonrasında, başlangıç pozisyonuna dönmeden önce, omurganın dikliğine son vermek için hızla çömelip merkez (pelvik bölge) biraz kaldırılır ve geriye doğru çıkık durması önlenip ileri doğru bir konum alması sağlanır (Görsel 4.2’de sunulmaktadır.). Çömelerek aşağı inildiğinde arkaya, topukların üzerine oturmamak gerekir (Allain, 2003, s. 102, 103; Brandon, 1978, s. 32).



Görsel 4.2. *Bir numaralı temel serinin çömelme pozisyonu*

Aşağı yönlü hareket ve arkasından gelen yukarı yönlü hareket, on beş, on, sekiz, üç ve bir ölçüleri sayılarak çeşitli tempolarda ya da çalıştırıcının karar vereceği başka bir tempoda uygulanır. Her bir sayı, hareket için güçlü bir seslenme ya da bir sopanın aniden

¹⁴ Kutu pozisyonu, dizlerin bükülü ve diz kapaklarının yanlara bakmakta olduğu bir bacak pozisyonudur.

yere vurulması şeklinde bir uyarı tarafından takip edilen sözlü bir komut olarak sayılır. Sayma, herhangi bir noktada kesilebilir ve seri yeniden başlayana dek pozisyon korunur. Sağ ayağın yere vurulmasıyla başlayıp çömelme ve kalkma hareketleri yapıp ayaktaki başlangıç pozisyonuna döndükten sonra hareket, sol ayakla tekrarlanır. Ağırlığın sol bacakta mı yoksa sağ bacakta mı olduğu bir kez daha test edilir. Verilen sayı komutlarıyla ağırlık bir yandan diğerine aktarılmalıdır, kalça hareketi düz bir hizada ve düzenli bir tempoda olmalıdır (Allain, 2003, s. 103).

Bu alıştırmada dikkat edilmesi gereken en önemli noktalardan biri, gövdenin dik duruşunu kaybetmeden hareketi sürdürmektir. Bir diğer önemli nokta ise oyuncunun çalışma içinde kendini ritme kaptırmaması ya da kendince bir ritim oluşturup bunu izlememesi gerekliliğidir. Oyuncunun alıştırma boyunca çalıştırıcıdan gelecek komutlara açık olması beklenmektedir (Brandon, 1978, s. 32).

Böylece, bir numaralı temel seride, enerjinin kontrolü için, hareketin, ağırlığın aktarılmasıyla oluştuğu ilkesi izlenerek merkeze odaklanılır. Çalıştırıcının güçlü komutlarıyla sayılan ritmik sayıların takip edilmesiyle gerçekleşen hareketin, oyuncuya çalışma içinde enerjik bir konum sağladığı anlaşılmaktadır. Ayrıca bu ilk seride uzamın farklı kademelerde ve yönlerde kullanılması, TSM’de oldukça önemli bir yeri olan ve metodun diğer alıştırmalarında tekrar edilen, uzamın oyuncu tarafından kavranıp kullanılabilmesi amacını gerçekleştirmek için de olanak sağlar niteliktedir.

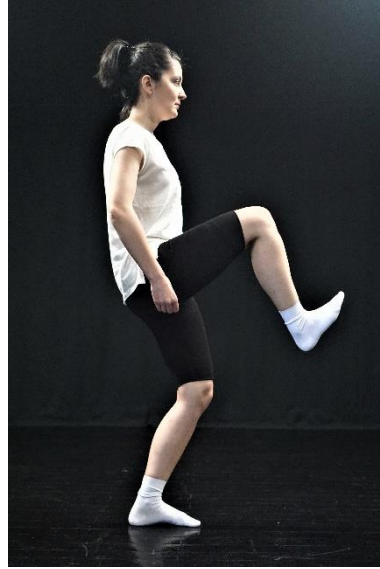
4.1.2. İki numaralı temel seri

Brandon’un derlediği alıştırmalara benzese de bu alıştırmalar arasında yer almayan iki numaralı temel serinin TSM’nin zaman bakımından daha ileri dönemlerinde oluşturulduğu anlaşılmaktadır.

Japonca ismi “Fumikae” olan ve ayak vurma ve ayak değiştirme üzerine olan bu seri, bir önceki serinin ilkelerini geliştirir. Grup, çalışma alanının gerisinde eşit aralıklarla durarak düz bir çizgi oluşturur. Bu serinin başlangıç pozisyonunda dizler bükük, sırt dik, ayaklar ve bacaklar bitişik ve ağırlık merkezi aşağıdadır (Görsel 4.3’te sunulmaktadır.) (Allain, 2003, s. 103, 104; 2009, s. 63).



Görsel 4.3. İki numaralı temel serinin başlangıç pozisyonu



Görsel 4.4. Yerle temasın tek ayakla sürdürüldüğü pozisyon

Başlangıç pozisyonunun sağlanması ardından, ayak tabanı, hızlı bir hareketle, karşıda duran hayali bir partnere gösterilmiş gibi yukarı kaldırılır (Görsel 4.4'te sunulmaktadır.). Bu sırada iyice bükülen diz, olabildiğince gövdeye yaklaşacak şekilde çekilir. Ayak, *flex*¹⁵ pozisyonundadır, ayak parmakları olabildiğince yukarı bakmaktadır. Bu tek bir hareket olarak yapılır ve bu sırada gövdenin ve başın seviyesi sabit kalmalıdır.

¹⁵ Flex: Kol veya bacağın en gergin olduğu ve el ya da ayak parmaklarının yukarı doğru baktığı pozisyonudur.

Ağırlığın hızlıca aktarılması dengede kalmayı güçleştirir. Yerle temasın korunduğu tek bacağın dengesini kazanmak için uğraşmak gerekmektedir. Ardından *flex* pozisyonundaki ayak doğruca yere vurulur (Görsel 4.5'te sunulmaktadır.) ve gerideki ayak tabanı, gerideki bacak düz olana kadar ileri doğru kaydırılır. Kalçalar, vücudun bütün ağırlığını taşıyan öndeki bacağın üzerinde olmalıdır (Allain, 2003, s. 104; 2009, s. 63, 64).



Görsel 4.5. *Ayak vuruşuyla gerçekleşen pozisyon*



Görsel 4.6. *Parmak ucunda yükselme*

Bir numaralı temel seride olduğu gibi ağırlığın yeri, gövdeyi öndeki ayağın üzerinden ileri doğru hareket ettirmeksizin arkadaki bacağı kaldırarak test edilebilir. Ardından birbirinden ayrı iki hareket olarak parmak ucunda yükselip (Görsel 4.6’da sunulmaktadır.) yere inilir; her iki ayak üzerinde askıda duran ağırlığı merkezde toplamaya dikkat edilir ve zeminle kurulan bağlantı hissi sürdürülür. Bedenin gerisinden çekilen sol bacakla aynı hareket, bu yön için de uygulanır. Bu seri bacak değiştirilerek devam eder (Allain, 2003, s. 104; 2009, s. 64).

İki numaralı temel seriye, yürüyüş, bedenin hafızasına yerleştikten sonra kol pozisyonları eklenebilir. Sağ ya da sol dirsek omuz hizasında kalkıktır. Kol sıkıca göğse doğru bükülmüştür, el bedenden uzak, gergin ve hayali bir sırtı tutuyormuş gibi yumruk şeklindedir (Görsel 4.7’de sunulmaktadır.). Parmak ucunda yükselme sırasında kollar kulaklara bitişik ve dümdüz olarak yukarı kalkmış haldedir ve sonra iki keskin hareketle aşağı inilebilir. Alternatif olarak gövdenin parmak ucundaki yukarı ve aşağı hareketi, kolların iki aşamalı uzanmasıyla birleştirilebilir. Her ikisi de aynı ilkeyle, dengenin test edilmesi ilkesiyle yürütülür; fakat parçalıdır, tırmanma ve çökme olarak farklı şekillerde ifade edilir. Bedenin dik ve sabit kalması için gerçek bir sırık ya da sopa da kullanılabilir. Bu seri ayrıca, durma anlarını ve her hareketin sonunu vurgulamak için, eşit bölünmüş iki grubun yerleşmiş olduğu sahne boyunca yavaş bir yürüyüşle ilerlemesine eşlik eden müzikle de yapılabilir (Allain, 2003, s.104, 105).



Görsel 4.7. *İki numaralı temel seri için kolun bükülü pozisyonu*

Bir numaralı temel seride ritimle kurulan ilişkide olduğu gibi, müzik eşliğinde uygulanabilen bu seride de oyuncunun kendini, edilgen bir biçimde müziğin akışına kaptırmaktan alıkoyması gerektiği anlaşılmaktadır. “(...) bunun yerine ritmin üstünde kalmayı sürdürmek neredeyse ona saldırmak gerekir.” (Allain, 2003, s. 104)

İkinci Temel Seri'ye geçildiğinde ayak vuruşunun da çeşitlenmeye başladığı görülmektedir. Ancak bu durum, TSM'nin geneline yayılmış bir ilke olarak da ele almanın mümkün olduğu, yerle güçlü bir ilişki kurmak gerekliliğini ikinci plana itmemelidir. Durma anlarının kısılmasına yol açabileceği anlaşılan, ayak vuruşlarındaki çeşitliliğin devreye girmesine rağmen oyuncunun çalışma boyunca ayak tabanı ve yer arasındaki güçlü ilişkiyi sürdürmesi gerektiği anlaşılmaktadır.

Aşağıya doğru olan hız, bütün güçle yapılan ayak vuruşundakiyle aynıdır; fakat kontrollü ve son ana kadar dizginlenmiş olmalıdır. Bundan sonra, ağırlık, ayağın ileriye doğru kaydırılabilmesi için yönlendiren ayağa aktarılır. Bu hafif adım, tüm güçle yapılandan daha zordur; çünkü vücut ağırlığını bir bütün olarak yerleştirmez, aşamalıdır. Enerjiyi kesin bir biçimde tutup merkezde yoğunlaştırabilmek için ayaklar dağınık, dışa dönük olmak yerine hep paralel ve birbirine yakın kalmalıdır (Allain, 2003, s. 105).

Yürüyüşün doğrultusu adım vuruşundan sonra aniden tersine de çevrilebilir; fakat bu yalnızca çalıştırıcının komutuna karşılık olarak yapılabilir. Adım vuruşundan sonra ağırlığı arkadaki bacağa vermek için arkadaki bacak düzleşene kadar ayak geri geri kaydırılır (Allain, 2003, s. 105).

Parmak ucunda yükselip alçalma yapıldıktan sonra yeniden adım vuruşu yapmak üzere diğer bacağın yukarı kaldırılması ve aşağı yönlü hareketin tekrarlanmasıyla ileri yönlü hareketin sürdürüldüğü bu seride, yürüyüş sırasında tekrar eden hareketin her bir aşamasının farklı gerekleri olduğu ve bedenin merkezinden kaynaklanıp ağırlığın aktarılmasına dayandığı unutulmamalıdır.

Parmak ucunda yükselirken gereken ağırlık aktarımı zordur ve öndeki ayak kayarak geridekine gitsin diye bu aktarım sırasında ayaklar kesinlikle yanlara açık olmamalı, düz olmalıdır. Dengenin daha ileri düzeyde test edilebilmesi için parmak ucuna yükseldikten sonra bu pozisyonda gözler kapatılabilir (Allain, 2003, s. 105).

4.1.3. Üç numaralı temel seri

Bu serinin, daha büyük bir enerji, kaynağını geleneksel Japon tiyatrosu türlerinden *Kabuki*den alan daha karmaşık kol hareketleri içerdiği görülmektedir. Ayrıca ilk iki temel seriden farklı olarak, üç numaralı temel seride mekânın diyagonal kullanımını söz konusudur. Bahsi geçen farklılıklar dışında, bu serinin ilk iki temel seriyle aynı teknik unsurları içerdiğini söylemek mümkündür.

Brandon'un derlediği alıştırımlar içinde bu serinin “beşinci disiplin, tek ayak duruşu” olarak adlandırılmış olan alıştırıma benzer olduğu görülmektedir. Beşinci disiplin, tek ayak duruşuyla üç numaralı temel seri arasındaki farklardan biri, üç numaralı temel seride ayakların oluşturduğu açıdır. Bir diğer farklılık ise beşinci disiplinde ayak vuruşlarını izleyen donma anlarıdır (Brandon, 1978, s. 34; Allain, 2009, s. 64). Bu şekilde özel olarak belirlenmiş donma anlarına üç numaralı temel seride rastlanmamaktadır; bu serinin, ağırlığın sol ve sağ ayak arasında birbirini izler biçimde devamlı aktarıldığı görülmektedir.

Seri boyunca gövde tam karşıya, ayaklar kırk beşer derece açıklıkla yanlara bakar pozisyonudadır. Sağ ayak sol ayağın önünde, sağ topuk sol ayakucunun önünde olacak şekilde başlanır (Görsel 4.8’de sunulmaktadır.) ve sağ bacak dış yana doğru süpürme hareketi yapar. Ardından bacağın yükselmesiyle ayak merkeze geri çekilir. Bacak, bu hareket sırasında, sanki vücudun hemen önüne dikey olarak yerleştirilmiş bir sırtın etrafını sarıyor gibidir. Sonra bacak dışa dönük olarak kaldırılır ve ayak yere vurulur. Bu vuruşla, ağırlık diğer bacağı aktarılır. Ayak vuruşunun ardından, bu hareket diğer bacakla tekrar edilir. Birbirini izleyen ayak vuruşları sırasında ağırlığın aktarılmasına dikkat etmek gerekmektedir (Allain, 2003, s. 105, 106; 2009, s. 64).



Görsel 4.8. *Üç numaralı temel serinin başlangıç pozisyonu*

Üç numaralı temel seriye, yürüyüş öğrenildikten sonra kol hareketi eklenebilir. Brandon'un yazısında “on birinci disiplin, üyelik listesi” adlı alıştırmanın bir parçası olan

ropponun, Allain'ın açıkladığı alıştırmalar arasında üç numaralı temel seriye eklenen kol hareketi olarak kullanılmakta olduğu görülmektedir (Brandon, 1978, s. 40; Allain, 2009, s. 64).

Roppo, *Kabukide* dramatik giriş ve çıkışlar için kullanılan abartılı bir harekettir. Bir el *flex* pozisyonunda baş hizasında kaldırılmıştır, diğer kol ise yumuşak bir biçimde öne doğru uzanmıştır (Görsel 4.9'da sunulmaktadır.). Bacaklar değiştirildikçe, başka bir ifadeyle sağ bacadan sol bacağa geçildikçe kolların konumu da değiştirilir (Allain, 2003, s. 104, 105).



Görsel 4.9. Üç numaralı temel seride *roppo* hareketi

Bu alıştırma gövdenin mümkün olduğunca sabit kalmasını gerektirir. Kolların ve ayak vuruşlarının birleşimi; koordinasyon ve detaylar, eşzamanlılık ve parmakların yanlışsız pozisyonu bakımından olduğu kadar üst ve alt bedene aynı anda odaklanmak bakımından da test edilir (Allain, 2003, s. 105, 106).

4.1.4. Dört numaralı temel seri

TSM'de sıkça vurgulanan ilkelerden biri olan oyuncunun mekânı kavrayışını geliştirme bakımından oldukça önemli olduğu anlaşılan bu seride başlangıç pozisyonu, bir tenis oyuncusunun rakibinin servis atışını beklerken aldığı pozisyona benzetilebilir.

Brandon'un derlemiş olduđu alıştırımlar içinde yer almayan bu serinin başlangıç pozisyonunda bacaklar ayrıdır ve dizler, hafifçe çömelir gibi, bükülüdür. Böylece merkez çok az yükselmiştir. Başlangıçta sol ayak üzerinde olmak üzere vücudun kendi eksenini etrafında yüz seksen derece dönülür. Bu hareket, bedeni başlangıç pozisyonunun ters yönüne, sağa açar. Ayaklar ayrı, sırt dik, dizler gevşekken yukarı doğru hızlı bir biçimde yapılan ayağın süpürme hareketinin ardından zeminle bağlantı tekrar kurulmuş olur, ilerideki uzak bir noktaya odaklanılmış olarak hareket tamamlanır. Komutla çömelme benzeri, dizlerin bükülü olduđu başlangıç pozisyonuna geçilir ve ardından diğerk ayak üzerinde dönülür. Bu kez de beden diğerk yöne, sola açılır. Bu simetrik kalıp tekrar edilir; alternatif olarak ayaklar ve bacakların ayrı olması yerine bitişik olması tercih edilebilir (Görsel 4.10'da sunulmaktadır.); fakat bu halde de dizler hafifçe bükülü olmalıdır. Açık pozisyonda da kapalı pozisyonda da aynı enerji düzeyi yansıtılmalıdır (Allain, 2003, s. 106).



Görsel 4.10 Dört numaralı temel seride bacakların açık ve kapalı pozisyonları

Bu yürüyüş sırasında korunması gereken odak, gövdenin karşısında ufuk çizgisinde bir nokta olarak belirlenmiştir. Ancak; birbirini takip eden yüz seksen derecelik dönüşlerle gövdenin mekân içindeki konumu ve buna bağlı olarak da korunması gereken odak noktası zıt yönlerde doğru değişmektedir. Dört numaralı temel seride yer alan bu durumun oyuncunun mekânı kavrayışını ve kullanımını geliştirmeye yönelik olduđu anlaşılmaktadır.

Bu yürüyüş öğrenildikten sonra seriye, dövüş sanatlarını ve uzun tahta çubuklarıyla özellikle *kendo*¹⁶yu hatırlatan, kol hareketleri eklenir (Görsel 4.11’de sunulmaktadır.). Kollar yanlara doğru açılır ve başın üzerinde birleşir. Ardından hayali bir partneri başından kasığına kadar keser gibi, aşağıya, merkeze kadar iner. Bu hareket için, eller, sağ el solun üstünde olacak şekilde gevşek bir yumruk şeklinde birleşir (Allain 2003, s. 106; 2009 a, s. 65).



Görsel 4.11. *Dört numaralı temel seride kılıç kullanımına benzer kol hareketleri*

Bu alıştırmada dönüşün hızlı ve kesin olması ve bedenin durma anında bunu net bir biçimde gerçekleştirmesi gerekir. Bağırılarak ya da bir sopanın yere vurulmasıyla verilen komutlar, her bir devrenin başlangıcını göstermektedir (Allain, 2003, s. 106).

Özellikle, uzuvların daha küçük hareketleri yerine beden pozisyonlarındaki büyük değişikliklerle gerçekleşen bu alıştırmada, dürtüleri harekete geçiren komutlar, oyuncuda dinamik bir karşılık yaratabilmek için hızlı ve enerjik olmalıdır. Her iki yana da dönerek yapılan bu seri, zihin ve beden koordinasyonunun etkili bir kullanımını gerektirir ve bu kalıbın bedene kaydedilmesi zaman alabilir (Allain, 2003, s. 106, 107).

¹⁶ Kendo, kılıç ya da tahta sopalar kullanılan, eskime benzeyen bir Japon dövüş sanatıdır (Donohue, 1990, s. 55; Allain, 2009, s. 65).

4.2. On Yürüme Şekli

Mekânın diyagonal doğrultuda kullanıldığı bu yürüyüşlerin, TSM'deki grup alıştırma çalışmalarının temelini oluşturduğunu söylemek mümkündür. Bu on temel yürüyüşten her biri bağımsız birer alıştırma olarak da uygulanabilir; ancak oyuncuların tüm yürüyüşleri öğrenmelerinin ardından, birden ona kadar tüm yürüyüşler birleştirilip tek bir yürüyüş olacak şekilde de gerçekleştirilebileceği anlaşılmaktadır.

Her bir farklı yürüyüş için önceden kaydedilmiş müzik parçaları kullanılır; kullanılan bu müzikler yüksek tempoludur. Örneğin; Perez Prado'nun 'Voodoo Suite'i sıkça kullanılan bir parçadır. Yürüyüşlerin düzeni her zaman için sabitlenmiş değildir; ama genellikle ayak vuruşuyla başlar ve ayakla yapılan süpürme benzeri hareketle biter. Tek sıra halinde gerçekleştirilen bu yürüyüşlerde, oyuncunun önündeki ve arkasındakiyle arasındaki mesafeyi sabit tutabilmesi için çok iyi bir biçimde konsantre olması gerekir. Belirlenmiş son noktaya ulaşıldıktan sonra aynı çizgi üzerinden bir sonraki yürüyüşle geri dönlür. On yürüme şeklinin tek bir yürüyüşte birleştirildiği bir seri olarak bu yürüyüş, yaklaşık olarak on beş dakika sürer. Yürüyüşler, nesne taşıma, kol pozisyonu seçme ve değiştirme (örneğin parmak uçlarında yürürken sürekli olarak kol pozisyonlarının değiştirilmesi), geri geri yürüme, diyagonal ilerlemede gövdenin ters yöne dönük olması anlamına gelen sağ yerine sol ayakla başlama gibi biçimlerde çeşitlendirilebilir. Bunların hepsi müziğin hızlı ritminde yapılır; eğer gerekli görülürse çalıştıran kişinin komutuna göre belirli yerlerde durulur. İki numaralı temel seride geçerli olan ilke burada da geçerlidir: Müziği edilgen bir biçimde takip etmekten kaçınmak gerekir. Oyuncu, kendini müziğin akışına kaptırmamalıdır (Allain, 2003, s. 107).

Paul Allain, müzik eşliğinde, yüksek bir tempoda, grup olarak gerçekleştirilen bu hareket ve yürüyüşleri dikkat edilmesi gereken noktaları da belirterek ayrıntılı bir biçimde tarif etmiştir:

4.2.1. Ayak vurma

Bu hareket, TSM'de oyuncu çalışmasının tümü için merkezidir. Başlangıç pozisyonu, iki numaralı temel seridekiyle aynıdır, Sağ bacak, mümkün olduğunca yukarı çekilir ve doğrudan, kuvvetlice, bütün ayak tabanıyla yere vurulur. Ardından aynı hareket sol bacakla tekrarlanır. Gövdenin seviyesi sabit kalmalıdır ve ağırlık bir yandan öbürüne hızlıca aktarılırken sendeleme olmamalıdır. Kollar yanlarda düz bir şekildedir, eller

gevşek yumruk şeklindedir. Yürüyüşün sonuna doğru yorgunluk olsa da her bir vuruş, ilk vuruşta olduğu gibi, kesin ve enerjik olmalıdır. Bu seri Japonca'da *ashi-bumi* olarak bilinir (Allain, 2003, s. 107).

Bir numaralı yürüyüşte görülen ilkeler, TSM'deki tüm alıştırılmalarda karşımıza çıkmaktadır. Ayak, el ya da gövde pozisyonları değişse de; ya da mekândaki farklı bir konumdan yürüyüşe başlansa da atılan her bir adımın kesin ve enerjik olması, aksi komutla belirtilmedikçe gövdenin ve başın başlangıç pozisyonunun seviyesini koruması gerektiği görülmektedir.

4.2.2. Güvercin adımı

Kolların sırtın bel boşluğuna yerleştirildiği bu yürüyüşte, dizler bitişik ve hafifçe bükülüdür (Görsel 4.12'de sunulmaktadır.). Adını ayakuçlarının birbirine olan konumundan almış olduğu tahmin edilen bu yürüyüşte ayak parmakları net bir biçimde içe dönük olduğu görülmektedir.



Görsel 4.12. *Ayak uçları içeri bakan güvercin adımı için başlangıç pozisyonu*

Başlangıçta sağ bacak olmak üzere, gerideki bacak, yarım daire olacak şekilde ileriye doğru süpürme hareketi yapar. Diğer ayağın önündeki noktaya ulaşıncaya kadar keskin bir biçimde durulur. Bu süreç, bedenin düz bir çizgi üzerindeki ileri yönlü hareketiyle diğer bacak için de tekrar edilir. Bu seri Japonca'da *uchi-mata* olarak bilinir ve hem kadınların kimono içindeki geleneksel yürüyüşünü hem de *onnagatanin* yürüyüşünü

anımsatır. *Onnagata*, *Kabuki* tiyatrosunda erkekler tarafından oynanan bir kadın karakterdir. Doğruluğu onaylanmış bir rivayete göre, *Kabuki* çalışmasında *onnagata* yürüyüşü öğretilirken, dizlerin arasına bir kâğıt koyup onu düşürmeden yürümeye çalışılmaktadır (Allain, 2003, s. 108).

4.2.3. Ayaklar dışa doğru yürüyüş

Dizler bükülü ve *kutu* pozisyonunda olduğu gibi dışa doğru açıktır. Gövde sırt kısmında bir kavisle eğimlidir ve böylece bel merkezi neredeyse bir çıkıntı gibidir. Kollar yanlardadır ve ağırlık ayakların dış yanlarına verilmiştir. Sağ ayak yukarıya doğru daire çizer gibi hareket eder, bunu bisiklet pedallar gibi bir devinimle sol ayak takip eder. Bu yürüyüş, Japonca'da *wani-ashi* olarak bilinir (Allain, 2003, s. 108).

4.2.4. Ayaklar içe doğru yürüyüş

Dizler bitişiktir, ağırlık ayakların iç kısmındadır ve eller sırtın bel kısmındadır, ellerin biri diğerinin üzerindedir ve üstteki elin avuç içi dışa doğru bakar. Ayaklar, sırayla, hızlı ve doğruca daha önce olduğu gibi merkeze gelecek şekilde kuvvetlice atılır. Ağırlık hızla bir yandan öbürüne aktarılırken salınım minimal olmalı ve gövde mümkün olduğunca sabit kalmalıdır. Bu seri Japonca'da *soto-mata* olarak bilinir (Allain, 2003, s.108).

Ayakların dışa ve içe dönük olduğu üç ve dört numaralı yürüyüşlerde ayak pozisyonlarının ayağın ağırlığın verildiği bölgeleri bakımından zıtlık taşıdığı görülmektedir. Daha önce de belirtildiği üzere, TSM'de oyuncunun tüm bedenini, sesini ve hatta duygularını etkileyebilecek en temel etmenin ayağın yerle kurduğu ilişki olarak görülmektedir. Üç ve dört numaralı yürüyüşler, karşılaştırmalı olarak ele alındığında, ayağın zeminle kurduğu ilişkiye getirilecek bir farklılığın bedeni nasıl tümüyle farklı bir pozisyona taşıyabildiğine dair oldukça açıklayıcıdır. Ayağın yere ne şekilde temas ettiği, ağırlık merkezinin bedendeki yerini ve buna bağlı olarak ağırlığın nasıl aktarılacağını belirlemektedir.

4.2.5. Parmak ucunda yürüyüş

Bu yürüyüş sırasında kollar, gövdenin iki yanında, düz bir biçimde durmaktadır, dizler hafifçe bükülüdür. Parmak ucunda yükselmiş olarak (Görsel 4. 13'te sunulmaktadır.), küçük adımlarla yürünür. Her bir adımda ileri yönlü harekete karşı

koyan hafif, kısa durma anları söz konusu olsa da pürüzsüz bir kayma devinimi gerçekleştirilmeye çalışılmalıdır. Bu yürüyüş, her zaman ayağın, merkezi sonradan desteklediği bir biçimde gövdenin ileriye doğru kaymasından kaynaklanmalıdır. Sıçrama olmamalıdır. Alternatif olarak, bu yürüyüş, akıcı bir biçimde sürdürülmektense ritmik bir müzik eşliğinde, daha belirginleştirilmiş durmalarla da gerçekleştirilebilir. Parmak ucunda yürüyüşte beden yukarı doğru uzanmış haldedir. Bu nedenle zeminle bağlantı hissini korumaya dikkat etmek gerekir (Allain, 2003, s. 108).



Görsel 4.13. *Parmak ucunda yürüyüşün ayak pozisyonu*

Daha önce dört temel seriden, iki numaralı temel seride, parmak ucunda yükselip topukla tekrar yere inme şeklinde karşılaşılan parmak ucundaki pozisyonun, beş numaralı yürüyüş boyunca sürdürüldüğü görülmektedir. Bu nedenle, iki numaralı temel seride dikkat edilmesi gereken bir unsur olarak belirtilen, parmak ucunda yükselmişken ağırlık aktarımının özel bir çaba gerektirmesi durumunun, bu yürüyüşte de göz ardı edilmemesi gerektiği; aksi halde kaçınılması gereken sıçramalara neden olup amaçlanan pürüzsüz akıştan uzaklaşılacağı anlaşılmaktadır.

4.2.6. Yanlara kayan yürüyüş

Allain bu yürüyüşü, 1998 yılında yayınlanan “Suzuki Training” başlıklı yazısında yedi numaralı yürüyüş olarak “yanlara kayma” adlandırmasıyla; 2003 yılında yayınlanan kitabında ise altı numaralı yürüyüş olarak ele almıştır (Allain, 1998, s. 71; 2003, s. 109; 2009 a, s. 65). İçerik bakımından herhangi bir farklılığa rastlanmamakla birlikte Allain’ın iki farklı çalışmasında farklı bir adlandırma biçimi izlemiş olduğu görülmektedir.



Görsel 4.14. *Yanlara kayan yürüyüşün adım pozisyonları*

Japonca’da *yokoaruki* olarak bilinen bu yürüyüş, dizlerin bükülü ve ayakların bitişik olduğu bir pozisyondan başlar. Yüz, gövde ve ayakuçları ileri dönüktür. Önce sol sonra sağ ayakla yana doğru dairesel bir hareket içinde yürünür. Ayak, yere vurulmadan önce yarım daire çizer (Görsel 4.14’te sunulmaktadır.). Ayakların yanlara doğru yaptığı kayma benzeri harekete karşın sertçe basmaları gerektiği unutulmamalıdır. Ayak vuruşlarıyla oluşan durma ve ağırlık aktarımı anlarında netlik olmalıdır. Hareketin, bu yürüyüşte de, ayaktan değil merkezden geliyor olduğuna dikkat etmek gerekir (Allain, 2003, s. 109; 2009 a, s. 65).

4.2.7. İleri yönlü bedenle yanlara manevra

Ayaklar, parmak uçları ileriye gösterir halde ve bitişiktir. Sol diz aniden yukarı çekilir ve ardından sol yana doğru sertçe yere vurulur (Görsel 4.15’te sunulmaktadır.). Böylece ağırlık aktarılır. Ardından sağ bacak, diz bükülü olarak yukarı, gövdeye doğru çekilir (Allain, 2003, s. 109; 2009 a, s. 66).



Görsel 4.15. İleri yönlü bedenle yana manevranın başlangıç adımı



Görsel 4.16. Sağ bacağın hareketi ve sağ ayakla atılan adım

Sağ ayak, vücudun karşısına, sol ayağın hemen önüne yerleştirilir (Görsel 4.16’da sunulmaktadır.). Bacakların bu birbirinden farklı hareketi, yürüyüş hizasını korumayı güçleştirir. Bu nedenle yürüyüş doğrultusunu bozulmadan sürdürmek için çaba harcamak gerekir. Dizler (tüm ayak vuruşlarında olduğu gibi), çekildiğinde olabilecek en üst noktaya kadar çıkmalıdır ve gövde aynı seviyede kalmalıdır. Bu seri Japonca’da *yokoaruki NO. 2* olarak bilinir (Allain, 2003, s. 109).

4.2.8. Yanlara ayak vuruşu

Bir numaralı temel serinin yanlara ayak vuruşunda olduğu gibi, hareket sol ayakla başlar. Baş diyagonal durur; fakat beden hızla yana doğru hareket ederken gövde ileriye dönük durmaya devam eder. Sol ayak yanda yere vurulduğunda, diğer bacak düzleşir. Sonra sağ bacak, sol bacağın yanına çekilip durulur (Görsel 4.17’de sunulmaktadır.) ve hareket tekrar edilir (Allain, 2003, s. 109; 2009 a, s. 66).



Görsel 4.17. Yanlara ayak vuruşunda sol adım

Altı, yedi ve sekiz numaralı yürüyüşlerin diğerlerinden farklı olarak ileri değil yan yönlü olduğu görülmektedir. Bu yürüyüşlerde baş, gövde ve ayaklar karşıya bakar haldedir. Ancak; ayaklar ve ağırlık merkezi bedenın yana doğru ilerleyişini sağlar. Bu durumun diğer yürüyüşlere kıyasla yarattığı güçlüğün, oyuncunun mekânı kavrayışı, konsantrasyonu ve bedenın farklı kısımları arasındaki koordinasyonunu güçlendirmeyi hedeflemesinden kaynaklandığını söylemek mümkündür.

4.2.9. Kaydırmalı yürüyüş

Gövde, mekân boyunca hızlı bir biçimde süzülerek gider. Küçük, hızlı ve ayak sürüyerek atılan adımlar sırasında bedenın sabit seviyesi sürdürülür. Sanki mekânda ilerleyiş esen rüzgârla sağlanıyormuş gibi kademeli olmayan, akıcı bir şekilde

sürdürülmelidir. Başlangıç anından itibaren olabilecek en yüksek hıza ulaşılmış olunmalıdır. Yürüyüş sırasında, ulaşılan en yüksek hızı korunmak; gittikçe hızlanmaktan ya da yavaşlamaktan kaçınmak gerekir. *Nonun* sürtünen adım anlamındaki, *suriashi* yürüyüşünü hatırlatan küçük adımların sonlarında ayak parmakları hafifçe yukarı kalksa da ayağın zeminle kurduğu bağlantı sürdürülmelidir. *Suriashi* (kimi durumlarda hızlı çıkışlar için de kullanılabilmesine rağmen), *noda* çoğunlukla daha yavaş uygulanır. Bu yürüyüş *Noda* genellikle bir hayaletin ya da doğaüstü bir figürün tanıtılması için kullanılır (Allain 2003, s. 109; 2009 a, s. 66).

4.2.10. Ördek yürüyüşü



Görsel 4.18. İki farklı açıdan ördek yürüyüşü başlangıç pozisyonu

Oyuncu bu yürüyüş sırasında çömelmiş pozisyonudadır. Kollar, ileriye doğru gergin bir şekilde uzatılmıştır. Dirsekler hafifçe bükülüdür ve avuç içleri yukarıya bakar haldedir (Görsel 4.18’de sunulmaktadır.). Ayaklar yüksek bir hızda yere sürtülerek ilerlenir. Yürüyüş sırasında bedenin sağ, sol ve dikey yönlü hareketi olabildiğince küçüktür ve sırt düzdür. Merkez, kalçaların üzerine, sırtta yerleştirilmez; bunun yerine, hafifçe yukarı kaldırılır. Ördek yürüyüşü fiziksel açıdan en zor yürüyüştür. Özellikle kalça kaslarının çok güçlü olmasını gerektirir. Bu seri, Japonca’da *shikko* olarak bilinir (Allain, 2003, s. 110).

Brandon (1978, s. 36), “dokuzuncu disiplin, ördek yürüyüşü” olarak adlandırdığı bu alıştırmayı yaptıklarında Tadashi Suzuki’nin, oyuncuların kollar sanki mızrakmış da düşmana saldırıyorlarmış gibi düşünmelerini istediğinden bahsetmektedir. Bu yönlendirmenin, çok zor ve yorucu bir yürüyüş olan ördek yürüyüşünü TSM’deki diğer

yürüyüşler gibi güçlü ve enerjik kılmak amacıyla yapılmış olduğunu düşünmek mümkün görünmektedir.

4.3. Yavaş Ten Takka Ten

Oldukça yorucu bir yürüyüşten oluşan bu alıştırmanın, odağın korunmasını zorlaştıracak etmenler içermesinden dolayı, zihinsel olarak da dayanma gücü gerektirdiği anlaşılmaktadır. Dört temel seride ve on yürüme şeklinde karşılaşılanın aksine bu alıştırma son derece yavaş bir yürüyüşten oluşmaktadır. Yavaş ten takka tenin diğer yürüyüşlerin ardından uygulanması durumunda, birbirini izleyen bu yürüyüşler, oyuncunun hızı ve ritmi kavrayışını ve bunlar üzerindeki kontrolünü güçlendirmeye hizmet edecektir.

Başlangıçta grup ikiye ayrılır. Oyuncular, yüzleri karşıdaki gruba dönük olacak şekilde, mekânın sağ ve sol yanında birer çizgi üzerinde sıralanmalarıyla başlayan bu yürüyüş, iki grubun birbirine doğru yürümesiyle devam ettiği için sağ ve sol yandaki oyuncuların birbirinin tam karşı hizasına gelmeyecek biçimde konumlanması gerektiği anlaşılmaktadır. Her bir oyuncu, tam olarak karşı gruptaki iki oyuncunun arasında bulunan boşluğun karşısında durmalıdır. Böylece sağ ve soldaki grup yürüyüşe başlayıp ortada buluştuğunda iki grubun birbirinin içinden geçmesi sağlanmalıdır.

Ortadan geçildikten sonra, ilerlemeye devam edilir ve bu çok yavaş yürüyüşle mekânın bir yanından öbür yanına geçilmiş olur. Sabit bir tempoda hareket eden gövde aynı seviyede kalmalı ve bu seviye hep kontrol altında olmalıdır. Ayaklar birbirini takip eden tramvay rayları gibi, topuktan parmak ucuna prensibinden ayrılmamalı, başka bir ifadeyle yere önce topuk ardından parmak ucu değecek şekilde atılan adımlar birbirini izlemelidir. Parmak uçları ileriye gösterir biçimde olup ayak tabanının tümü zeminle buluşmalıdır. Bedenin merkezine ince bir ip bağlıymış da oradan ileri doğru ve eş zamanlı olarak geriden de daha hafif bir gerilimle geriye doğru çekiliyormuş gibi bir his yaratılmalıdır. Bu karşıtlık, Japonca'da *hippari-hai* olarak bilinir. Bu, farklı bir eksenle olsa da, Noda ve diğer performans sanatlarında yer alan üst bedenin yukarı doğru çekilip alt bedenin aşağı doğru itildiği merkezlelendirmeyi başarmaya benzer. Ağır bir müzikteki saptanmış bir zamanda, vücut bulunduğu konumun tam tersi yönde döner. Vücudun seçili seviyesi değiştirilir ve mekân boyunca geri dönülür. Bu dönüş her zaman bir amaç için olmalıdır ve hiçbir zaman hayali seyirciden uzak olmamalıdır. Bir diğer deyişle, mekânda

seyircinin bulunduğu farz edilen bölüme sırt çevrilmeden, seyircinin göreceği bir biçimde bu dönüş gerçekleştirilir (Allain, 2009, s. 66, 67; 2003, s. 110, 111).

Yürüyüşte dengenin değiştirilmesinin zor olduğu iki durum vardır: Birincisi, ayaklar, gövdenin ağırlığını ileri doğru taşımak için acele etme eğilimindedir; ikincisi, ağırlık sadece arkadaki bacağa düştüğünde gövde durma eğilimindedir. Buna direnip, eşit bir hızda sürdürülmesinden ortadan kalkabilen ileri yönlü devinimi kontrol altında tutmak gerekir. Odak, böyle bir eğilim hissedilse de yayılmamalı, ufuk çizgisinde net bir biçimde sabitlenmelidir. Bu alıştırma, oyuncuya yardımcı olması için, odada döndüğünde tüm mekânın onunla birlikte döndüğü hissini taşıması önerilir ve bu imaj sık sık kullanılır. Enerjinin ileri dönük tasarımı sürdürülmelidir. Oyuncu, neye doğru ilerlediğini hayal eder; fakat arkasında kalan alanla ilgili de açık bir duyumsaması olmalıdır. Bu yürüyüşe, amaçlar ve dönüş tasarımı eklendikten sonra tercihen serbest pozisyonda sabitlenen kol pozisyonları eklenir. Bir diğer çeşit ise, geri dönüş yürüyüşü sırasında, kolların yavaşça ve hiç durmadan, bedenin geri kalanından farklı bir ritimde hareket etmesidir (Allain, 2003, s. 110).

4.4. Shakuhashi Ayak Vuruşu

Bu alıştırma, TSM'nin merkez motifi olarak görülmektedir. TSM'de oyuncu çalışmasının pek çok temel ilkesini bir arada bulundurmasıyla bu metodun oyuncuya sağlayacağı bedensel disiplini tek bir çalışmada örnekleme kabiliyeti bakımından önemlidir.

Shakuhashi ayak vuruşuna atfedilen bu merkezi konumun, bu alıştırmanın bizzat Tadashi Suzuki (2003, s. 8) tarafından, metodunun nasıl bir oyuncu çalışması öngördüğüne dair bir örnek olarak ele alınmış ve yazılı olarak açıklanmış olmasından ileri geldiğini düşünmek mümkündür.

TSM'ye ilişkin Tadashi Suzuki tarafından kaleme alınmış az sayıdaki kaynakta, metottan ve metodun meydana gelme aşamalarından bahsedilmekle birlikte; alışımların nasıl uygulanacağına dair tatmin edici bir açıklamaya rastlanmamaktadır. Shakuhashi ayak vuruşu, bu açıdan istisnaidir.

Yavaş ten takka tende de olduğu gibi alıştırma da müzik eşliğinde tekrarlanan, yere yığılmadan önce yaklaşık olarak üç dakika süren, ağır bir yürüyüşü içermektedir. Nefes desteğinin güçlendirilmesi yoluyla bu alıştırma bedende bir güç yoğunlaşması

sağlar. Sürekli ve merkezden gelen bir hareketle yürümek gereken bu alıştırmada, TSM'nin diğer pek çok yürüyüşündekinin aksine, yürüyüş yönü aniden değişmez. Yüksek sesli, ritmik, nefesli ve vurmalı çalgılardan oluşan müziğin zirveye ulaşmasıyla mekânın gerisinde bir çizgi üzerinde bir araya gelen grubun, seyirci kısmına arkasını dönmesi dışında sabitlenmiş bir yörüngesi yoktur. Oyuncuların, yerde tümüyle kendilerini serbest bırakmasından söz edilemese de, ipleri kesilmiş birer kukla gibi yere yığılırlar. Yüzükoyun yatan bedenler hafifçe büzülmüş halde olmalıdır. Böylece ayak vuruşlarıyla kuvvetlendirilen enerji, açık bir uzanmayla dağıtılmamış olur. Ardından çok yavaş bir biçimde ayağa kalkılır ve mekânın önüne doğru yavaş ten takka tende olduğu gibi ilerlenir. Kollar yandadır ve hareket eden bir heykel gibi yürüyen gövdenin sabit pozisyonu devam ettirilmelidir. Ayağa kalkıldıktan sonraki bölümün müziği, yumuşak bir flüt melodisidir. Oyuncu bu çalışmada kendine karşı bir gözlemci gibi olmalıdır. Örneğin, yere yığılmanın ardından ayağa kalkma, oyuncunun iradesiyle değil de dışsal bir nedenle gerçekleşiyormuş imajı yaratılabilir. Müziğin bitmesiyle mekânın sonunda yüz seyirciye dönük halde dinginlik yakalanır. Bu nedenle müziğin melodisine, zamanına ve içerdiği tüm değişikliklere aşina olmak önemlidir. Bu yürüyüşün sonu kapanış olduğu kadar, bir sonraki yürüyüşün başlangıç pozisyonuna hazırlıktır da (Suzuki, 2003, s. 8; Allain, 2003, s. 111).

4.5. Ayakta ve Oturan Heykeller

Ayakta duran heykeller alıştırması, Shakuachi ayak vuruşunun ortasındaki yükselmeye gelişip hızlanır. Ayakta durulan bir başlama noktasından alçak çömelmelerle serbest donmuş pozlara geçilir. Bağırılarak ya da sopanın yere vurulmasıyla verilen komutun ardından oyuncuların hızla bir heykel pozisyonu bulup o pozisyona geçmeleri gerekmektedir. Komuta verilen tepki hızlı olması beklenir (Allain, 2003, s. 111).

Oyuncu, bu donma anlarıyla yeni kalıplar ve biçimler uygulayarak kendi hareket repertuarını geliştirmeye çalışmalıdır. Bu pozlar, parmak ucunda ve ileri, sol ya da sağ yönlü ve alçak ya da yüksek olabilir. Bütün bedenin tek bir yönde ya da durmaların tek bir seviyede olması önemlidir. Başka bir ifadeyle, kollar ya da baş bağımsız birer bütün gibi hareket etmemeli; belli bir seviye ve veya doğrultu tüm bedenle korunmalıdır. Odak, hiç olmamasındansa, herhangi bir şey ya da hayali biri üzerinde kurulabilir. Yüz, boyun ve omuzlar rahat kalmalıdır, böylece heykel yumuşak bir gerilimde tutulmalıdır.

Ardından, oyuncu, çömelmeye geri dönmeden önce, boynu, bir kolu ya da bütün bedeni rahat bırakabilir. Bu alıştırma, TSM'deki, hayal gücüne açık ve doğaçlamanın mümkün olduđu az sayıdaki çalışmadan biridir (Allain, 2003, s. 111, 112).

Shakuhachi ayak vuruşuyla birleştirilebilen ayakta heykeller alıştirmasının pek çok zıtlığı barındırdığı görölmektedir. Sürekli olan bir devinimin ve mekânda sabit tutulan gövde seviyesinin yere yığılmayla kırıldığı bir alıştırma olan Shakuhachi ayak vuruşundaki zıtlıklar, ayakta duran heykeller ve oturan heykellerle yeni katmanlar kazanmaktadır. Bu alıştırmalarla, TSM'deki tüm diğeri çalışma basamaklarında görülen, vücutta bir gerilimin oluşturulması ve bunun sürdürölmesi durumu, kontrollü olarak kesintiye uğratılabilmektedir.

Gerilimin, alıştırma içinde vücudun belirli bir bölgesinde kontrollü biçimde ortadan kaldırılması, TSM çalışmalarında belli bir ustalığa ulaşmayı ve buna bağılı olarak beden ve zihin arasındaki koordinasyonu geliştirmeyi gerektirecektir.

Oturan heykeller alıştırması, ayakta duran heykellerle benzerlikler göstermekle birlikte, zeminle daha farklı bir ilişki kurulmasını içerir. Burada, başlangıç pozisyonunun yanı sıra üç temel pozisyon vardır. İlk olarak, rahat, oturur, top gibi büzölmüş bir halden, baş ve beden ileri dönük ve kolların gevşekçe bacakları sardığı, kalça üzerindeki bir denge haline geçilir. Sırtı dikleştirmek için omurgayı son noktasına kadar yukarı çekmek gerekir ve böylece merkez açığa çıkarılır. İkinci pozisyonda gövde ileri dönük hâldedir; ama bacaklar önde, düz bir şekilde gerilmiştir, ayaklar yerden birkaç santimetre yükseğe kaldırılmıştır ve ayaklar *flex* halde geriye bükölüdür. Üçüncü pozisyon aynıdır; fakat bu pozisyonda bacaklar, geniş bir aralıkla birbirinden ayrılmıştır. Üst beden ileri dönük ve yerden yüksekte tutulmaya devam edilir. Bu yüksek bir konsantrasyon ve güçlü karın kasları gerektirmektedir. Bacaklarla üst gövdeyi dengelememek gerekir; fakat bacaklar yerden hemen yukarıda tutulmaya devam edilmelidir. Kollar, kalçaların yanında hafifçe bükölüdür, eller gevşek yumruk biçimindedir. Pozlar arasında her zaman rahat pozisyona geçilir. Pozlar rastgele seçildiğinde “Serbest Oturan Heykeller” olarak da adlandırılabilir (Allain, 2003, s. 112).

Bacakların yerden yukarıda tutulduğu oturan heykeller alıştirmasında, gövdenin bacakları dengelemesinden kaçınmak gerekir. Eğer vücudun bu iki kısmı dengelenirse karın kaslarının hedeflenen gerilimi sağlanamayacak, dolayısıyla alıştırma da istenen etkiyi yaratmayacaktır.

4.6. TSM’de Ses Çalışması

TSM’de konuşma tekniğinin; güçlü bir konuşma için çalışma, açık ve anlaşılır bir ifade geliştirme amaçlarına yönelmiş olduğu görülmektedir. Metodun incelenen temel alıştırmalarından da anlaşıldığı üzere TSM, birbirini izleyen kalıp halindeki hareket serilerinden oluşmaktadır. Bu hareketler, açık ve sınırları belirlenmiş jestler içermektedir.

Tadashi Suzuki, sözün de oyuncunun bir jesti olduğundan bahsetmektedir.

“Klasik Japon tiyatrosu bize sözün bir tür jest olduğunu gösterir. İşte bu nedenle ben de bu tarzda çalışma yürütüyorum. Japonca sözcüklerin hepsi bu beden hissine sahiptirler –son derece psikolojiktirler, (...). Paris’te “Japon Grotowski” olarak anılıyorum, ama gerçekte benim çalışmalarım onunkinden oldukça farklı. Grotowski “söz”ü fazlasıyla terk etti. Ben ise Japonca söze yeniden hayat kazandırmayı ve oyuncuların sözü bedenlerine almalarına yardımcı olmayı hedefleyen Japon bir çerçeve içinde çalışma yürütüyorum. Grotowski’nin beden söz olmadan bağımsızlaşmasını teşvik etme arzusu neticede son derece sınırlayıcı. Ben sözü beden içinde ihtiva ediyorum. Böylece bu ikisi arasında bir uyum oluşuyor.” (Beeman, Suzuki ve Kadogami, 1982, s. 89, 90; Beeman, 2009, s. 112, 113)

Tadashi Suzuki’ye (2009, s. 119) göre, “Jestle kullanılan sözcük arasında içsel bir bağ vardır; aslında sözcükler insan jestlerini temsil eder. Bedensel duyumlarla ve ritimlerle doğrudan bağlantılı olmadan telaffuz edilen sözcük yoktur.” Sözle beden arasındaki ilişkiyi kavrayabilmek önemlidir; çünkü sözle beden arasında bir uzlaşmazlık yoktur. Hatta söz, beden bir edimidir (Beeman, Suzuki ve Kadogami, 1982, s. 89; Beeman, 2009, s. 112).

TSM, sözün oyuncunun jesti olduğu görüşünü, zıttıyla bir arada içermektedir. Bir diğer deyişle, TSM’de sözün jestten sayılması gibi jestin de bir çeşit konuşma olduğu fikriyle karşılaşilmektedir. Çünkü bu metot, sessizliğin korunduğu anlarda süren bedensel ifadeyi de oyuncunun konuşma tekniğinin bir parçası olarak değerlendirmektedir. TSM’yi oluşturan üç temel öğeden biri nefes kontrolüdür ve sesle nefes arasındaki kaçınılmaz ilişki göz önünde bulundurulduğunda şu sonuca varmak mümkün görünmektedir: TSM’de ses çalışması, temel alıştırmalarla düzenlenmiş fiziksel çalışmadan tümüyle bağımsız bir çalışma gibi ele alınmamalıdır.

Tadashi Suzuki’nin etkili sahne uygulamaları gerçekleştirebilmek için, alıştırmalarında hem beden hem de ses açısından, gücü ve enerjiyi öncelikli nitelikler olarak kabul ettiği görülmektedir. Bir kasta -diyaframda- gerçekleşen bir hareketin sonucu olan ses, TSM’de fiziksel olarak sağlanmaya çalışılan güçlü olma haliyle bir arada

değerlendirilmektedir. Zamanla ve çalışmayla sesin kaynağı karnın alt kısmına doğru kaymaktadır. Diyafram, yalnızca sesin kaynaklandığı bölge değil; hançere ve ses telleri vasıtasıyla oluşturulan sesin desteklendiği temeldir de. Fakat ses, diyaframdan doğruca seyircinin kulağına ulaşmaz; bedenden ayrılmadan önce ses araçları arasında karmaşık bir yolculuğu vardır. TSM’de, sesin seyirciye ulaştırılması için olduğu kadar açık ve anlaşılır bir boğumlama geliştirilmesi için de kasların güçlendirilmesi gerekli görülmektedir (Allain, 2003, s. 127).

Paul Allain, Vicenza Atöyesi sırasında katıldığı ses çalışmasını şu şekilde tarif etmiştir:

Ezberlememiz istenen metin *Macbeth'tendi* -“Yarın, yarından sonra bir yarın, bir yarın daha [...] Bir aptalın anlattığı bir masal bu: / Kuru gürültüler, deli saçmalarıyla dolu” [V. Perde, V. Sahne]- ve bu metni. Oturan Heykeller pozisyonlarından üçünü yaparken, tek bir parça halinde ezberden okumamız istendi. Ardından diğer zor pozisyonlara ses eklendi. Nefes alıp verme cümlelerin sonlarında, sabit pozisyonlarda, grup halinde yapılıyordu ve bunu anlaşılır şekilde yapabilmek için İtalyanca ve İngilizce konuşanlar olarak iki gruba ayrılmıştık. Bu ses kullanımı atölye çalışması yarilandıktan sonra eklenmişti (Allain, 2009, s. 69).

Oturan heykellerin üçüncü pozisyonunda yerde otururken üst beden dik bir biçimde yüksekte tutulmaya çalışılır. Bu sırada düz biçimde uzatılmış bacaklar, ayaklar yere değmeyecek şekilde havada tutulmaktadır. Karın kaslarının yoğun olarak çalıştığı bu alıştırmanın -ve ağırlığın aktarımının ya da dengenin sağlanmasının zor olduğu diğer alıştırmanın- TSM’de aynı zamanda ses çalışması olarak da uygulandığı görülmektedir.

Nefes kontrolünün zorlaştığı ve karın kaslarının sıkıştığı bu gibi durumlarda ses, acele, baskılı, gündelik olmayan bir biçimde çıkmaktadır. TSM’de çalışılan adımların ve hareketlerin gündelik olandan uzak oluşu gibi, üzerinde çalışılan ses de kasların gerginliğinden beslenen bir enerjiyle güçlenmiştir.

TSM’nin en başarılı uygulayıcılarından sayılan Shiraishi adlı oyuncunun Tadashi Suzuki’nin yönettiği “Bakhalar” oyunundaki ses kullanımı, bu metotta ses ile güç arasındaki bağlantıya bir örnektir. Shiraishi hem sesletim araçlarına son derece hâkimdir hem de güçlü bir diyaframa sahiptir. Dolayısıyla çift cinsiyetli bir oyunculuk sergilediği bu oyunda Shiraishi, gırtlaktan, hırıltılı biçimde gelen küfürlerden yüksek sesli ve tiz ağıtlara ustalıkla geçerek sarsılmış erkek onurundan anneliğe özgü keder ve şehevî olanın terk edildiği dişil jestlere kadar bir dizi motifi yansıtmayı başarmıştır (Abbitt, 2001, s. 254).

Batılı yaklaşımlarda görülenin aksine TSM’de gerilimi gidermeye yönelik bir ses alıştırmasına rastlanmaz. Japonca’da anlam, ancak bütün bir cümle tamamlandığında açığa çıkar. Bu nedenle TSM’nin ses alıştırmalarında da enerjinin son kelimeye kadar aynı biçimde sürdürülmesi gerekir. Nefesin sesle birlikte dışarı atılırken coşkulu ve enerjik olmasının koşulu TSM’de gerilmiş bir diyafram olarak görülmektedir (Allain, 2003, s. 114, 127).

TSM’nin ses alıştırmalarının Japon olmayan oyuncular için uygun olmayabileceği yönünde bir tartışma vardır. Bu tartışmanın özellikle Japonca’daki cümle yapısının ve vurgu biçimlerinin Batılı dillerdekinden farklı oluşuna dayandığı anlaşılmaktadır.

TSM’deki ses alıştırmalarına ilişkin bir diğer önemli tartışma da özellikle başlangıçta ve kısa süreli denemelerde vücuttaki gerilim nedeniyle sesin zarar görebiliyor oluşudur. Oyuncular genellikle, kasların gergin olduğu, acı verici fiziksel güçlüklerle alışkın olsa da ya da kimi zaman ufak berelenmeleri göze alsalar da seslerinde oluşacak bir hasar ihtimalini göze almak istemezler (Allain, 2003, s. 127). Bu da oyuncuların TSM’nin ses alıştırmalarına şüpheyile yaklaşmalarına sebep olmaktadır.

5. TSM'DE OYUNCUNUN HAZIRLIK SÜRECİ

Yirminci yüzyılda, oyuncunun tiyatro sanatındaki konumu ve çalışma biçimleri üzerine, kimi oyuncu ve yönetmenler, farklı yaklaşımların ve araştırmaların ürünü olan oyuncu çalışma sistemleri geliştirmişlerdir. Bu sistemlerin pek çoğunda¹⁷ oyuncunun prova, çalışma ya da gösterim öncesinde bir hazırlık süreci olarak bedenini ve/veya zihnini rahatlatmasına dönük çeşitli alıştırmalara rastlanmaktadır.

TSM'de ise hazırlık sürecinde oyuncunun bedensel ve zihinsel olarak rahatlayıp gevşemesinin istenmeyen bir durum olduğu anlaşılmaktadır. Diğer kimi modern ve postmodern oyunculuk çalışmalarında ya da TSM'nin en çok beslendiği kaynaklardan biri olan *No* tiyatrosunda görülenin aksine TSM'de oyuncunun bedenindeki gerilim ve katılık giderilmeye çalışılmamakta; güçlü bir anlatım geliştirebilmesi için araçsallaştırılıp oyuncunun hizmetine sunulmaktadır.

Suzuki'nin tercih ettiği performans biçimi, enerjik, ileriye dönük ve savaşçıdır. Oyuncu sahnede, gerilim yüklü bir konumda, açıkta ve savunmasızdır. Suzuki, bu nitelikleri bastırmaya, maskelemeye ya da rahatlama teknikleriyle yok etmeye çalışmaz; bunların işlenip kullanılmaları gerektiğini düşünür. Çalışma, oyuncunun bu süreci tanınmasına ve kontrol etmesine yardımcı olur (Allain, 2003, s. 5).

Bununla birlikte çalışma süreci kapsamındaki alıştırmanın son derece açık ve kesin bir biçimde belirlenmiş olmasına rağmen TSM'de, çalışma aşamasından bağımsız olarak tasarlanmış, bir hazırlık süreci bulunmamaktadır.

Oyuncunun hazırlığı, TSM'de oyuncu çalışması içine yayılmış haldedir. TSM'de yer alan tüm seriler ve yürüyüşler belli bir başlangıç pozisyonundan hareketle şekillendirilmiştir. Başlangıç pozisyonun gerekleri yerine getirilerek gerçekleştirilen eylem, oyuncu bedeninde “ikinci bir içgüdü” gibi benimsenip doğallaştığında seriye ya da yürüyüşe, fiziksel zorluğu ve nefes kontrolünü güçleştirecek yeni hedefler eklenmektedir.

Başlangıç pozisyonunun sürdürüldüğü eyleme eklenen her yeni hedef, oyuncunun zihin-kas koordinasyonunu ve ağırlık merkezinin değişen konumu nedeniyle yerçekimi ile kurduğu ilişkiyi etkilemekte, ayrıca fiziksel yorgunlukla başa çıkıp hep aynı yüksek enerji düzeyinde eylemini sürdürmesini güçleştirmektedir. Yürüyüş bu kez yeni zorluk düzeyinde beden hafızasına yerleştirilmeye çalışılmaktadır. Dolayısıyla TSM'de oyuncu

¹⁷ Oyuncu eğitiminde dünyanın pek çok yerinde izlenen Stanislavski ekolünde ve kimi yönleriyle Tadashi Suzuki'ye benzetilen Jerzy Grotowski'nin oyuncu eğitimi için sistemleştirdiği çalışmalarda yer alan rahatlama alıştırmalarını örnek olarak ele almak mümkündür (Grotowski, 2002, s. 109, 110).
http://homepage.smc.edu/sawoski_perviz/Stanislavski.pdf (Erişim Tarihi: 04.04.2017)

çalışmasının her bir basamağı, bir sonraki alıştırma için bir hazırlık niteliğindedir. Bu nedenle TSM, oyuncuya hep yeni bir hedef ve hep yeni bir güçlük sunmaktadır.

Allain (2003, s. 99), pek çok Batılı oyuncunun TSM'yi çok katı ve çok yorucu bulduğundan bahsetmektedir. Ancak, TSM'nin hep daha zor bir çalışmayı hedefleyerek sunduğu hazırlık ve çalışma anlayışını kimi oyuncular, TSM'nin motivasyonu artıran bir özelliği olarak değerlendirmektedir. Örneğin İngiliz oyuncu Patrick Morris, bu doğrultudaki tecrübesini şu sözlerle ifade etmektedir:

Bu çalışma, bir oyuncu olarak iradenizi sınamak için en faydalı araç; çünkü kalkıp her gün yapmak zor. Bu nedenle, Suzuki'nin dünyasından ve onun estetiğinden uzaklaşmış olduğum halde yapmayı sürdürüyorum. [...] Hâlâ bu çalışmayı sürdürüyorum çünkü imkânsız. Ve bir sanatçı olarak imkânsızla yüzleşmek ve bunu her gün gerçekleştirmeye çalışmak durumundasınız, aksi takdirde kendinize sanatçı demeyin (Morris'ten aktaran Allain, 2003, s. 126).

Amerikalı oyuncu Tom Nelis de Tadashi Suzuki'nin yönettiği “Dionysus” oyununun provaları sırasında edinmiş olduğu deneyimleri, TSM'deki hedef-engel döngüsü bağlamında şu sözlerle anlatmaktadır:

Geride bıraktığım tek şey irademdi ve bu gerçek bir keşifti. Onun [Tadashi Suzuki'nin] istediği, hayatta kalma içgüdüsüydü. Benimki ise alıştırmayı tamamlamak için kendi irademi hissetmek ve ondan yararlanmaktı. O [Tadashi Suzuki], engeldi. Engelin gerçek itici güç olduğunu anlamamıştım. Ben, hedefin her şey olduğu, öbür yoldaydım. Karşılaşılan engel ne kadar büyük ve aşılmazsa; hedef ve eylem de o şeyle yüzleşmek için o denli güçlü olmalıdır. (...) Sadece ayakta durarak da engeli aşılamaz hale getirebilirsiniz. Bunu yapana kadar tekniğe girmemişsinizdir bile (Neils'ten aktaran Allain, 2003, s. 124, 125).

Tadashi Suzuki'nin tiyatro yaşantısı boyunca etkilendiği türlerle ve koşullarla doğrudan ilişkili olan TSM'nin, oyuncunun kendini analiz etmesine olanak sağlayan yapısına, Suzuki'nin 1960'lı yıllarda okumuş olduğu, Jean-Paul Sartre ve Maurice Merleau-Ponty'nin düşüncelerinin de etki ettiğini söylemek mümkün görünmektedir.

(...) Jean-Paul Sartre ve Maurice Merleau-Ponty'nin varoluşçu felsefeleri 1960'larda Japonya'da öğrenciler tarafından hırslı bir biçimde benimsendi. “The Way of Acting”de Suzuki'nin Sartre'dan etkilenmiş olduğu açıktır. Merleau-Ponty'den ve özellikle onun “Algının Fenomenolojisi” adlı kitabından aldığı ilham daha az belirgindir. Bu metin, Suzuki'nin tiyatroya ilişkin dürtülerine ve onun daha sonraki, seyircinin ya da oyuncunun özdüşünümsel, cismanî bedeninde algıyı konumlandırma girişimine uyuyordu. Kısaca, Merleau-Ponty, karmaşık bir çalışmayla, analizin yol açtığı bölünmeleri ve kategorizasyonu ortadan kaldırmaya çalışmaktadır. Sartre'ın, diğerlerinin bizi nasıl gördüğünün önemine işaret eden özne-nesne düalizmine karşılık olarak Merleau-Ponty, fiziksel varlığımızın merkezinde yer alan duyumsal bir süreç olarak öz algıya eğilmektedir. Merleau-Ponty'nin,

kendimizi içinde bulduğumuz ‘deneyim alanı olarak dünya’ için güvenilirlik sağlayan görüşlerindeki, deneyime yapılan vurgu, o dönemden itibaren Suzuki’nin düşünce ve uygulamalarında belirleyici olmuştur. Daha doğrudan bir ifadeyle, bu düşünce, Suzuki’nin diğerlerinden önce, kendiyle karşılaşma, kendini açığa çıkarma yönündeki performans anlayışını geliştirdi (Allain, 2003, s. 18).

TSM’de çalışma süreci, oyuncunun kişisel oyunculuk problemlerinin farkına varabilmesi için kendini nesnel bir biçimde ölçebilmesini sağlayan, başka bir ifadeyle, teşhis etmeye yönelik bir araç olarak tasarlanmıştır. Bu problem çözme süreci, açık uçludur; oyuncunun çalışmayı deneyimlemesi ve çalışmanın karmaşıklığının artması, yaşam boyu bir öğrenme aracı sağlar (Diedrich, 2013, s. 381, 382).

TSM’de, öncelikle kendini nesnel bir biçimde analiz etmesi beklenen oyuncunun, bunu izleyen bir basamak olarak, kendini grup içinde de sınaması gerekmektedir.

Çalışmanın topluluğu inşa etme yönü, sunduğu (paylaşılan) fiziksel ve duygusal deneyimlerle daha da artırılmıştır. Çalışmanın odağında zorluk yer alır; çalışmada, sürdürmenin imkânsız olduğunu hissettiren görevler verilerek kriz anları yaratır. Bu tür anlarda, oyuncular irade güçlerini harekete geçirmek ve fiziksel, mental güçlerinin saklı kaynaklarını bulmak zorundadır. Bu kriz anları bir topluluk olma hissini aşılır; çünkü grup, görevi gerçekleştirmeyi sürdürerek, deneyim boyunca bireysel olanı ‘taşır’ ve birey dikkatini ‘kendi’nden diğerlerine ve mevcut ortak hedefe dağıtarak çabasını sürdürür (Diedrich, 2013, s. 383).

Çalışma basamaklarının oyuncuyu hep daha zor olana hazırlaması nedeniyle TSM, katı bir disiplin gerektirmektedir. Sürekli zorlaşarak yenilenen çalışma hedeflerinin, beden hareket hafızasının bir parçası olarak özümseenebilmesi, çalışmaların sürekli tekrar edilmesiyle mümkün olmaktadır.

Geleneksel Japon tiyatrosunda, henüz çocuk yaştaki bir oyuncunun sahneye çıkmak üzere yetiştirilmesi yaygın bir durumdur. Dolayısıyla, *Kabuki* ve *No* gibi türler için bir oyuncunun yetiştirilmesi, uzun yıllara yayılan bir çalışma ve hazırlık sürecini gerektirmektedir (Brandon, Malm and Shively, 1984, s. 37). Oyuncunun çalışma sürecinin geleneksel Japon tiyatrosundan hareketle oluşturulduğu TSM’de de benzer bir anlayışla, kararlı ve sürekli çalışma, oyuncunun yaratım sürecine hazırlanabilmesinin temel şartıdır.

Hem geleneksel Japon tiyatrosu türlerinde hem de yirminci yüzyılda ortaya çıkmış olan TSM’de rastlanan bu katı disiplin anlayışının, Japon kültürünün dünyayı ve hayatı kavrama biçimiyle ilişkilendirilmesi mümkün görünmektedir:

(...) sorumluluk hiyerarşisi bir Japon'un 'borçlu doğması' ilkesinden yola çıkarak oluşturulmuştur ve temel olarak bireyin önce İmparatora, kanuna ve Japonya'ya, aileye ve atalara, işine karşı yükümlülükler taşıması anlamına gelmektedir. İnsanlar gündelik yaşam ve ilişkilerinde çeşitli jestleri kabullendiği anda borçlanmakta ve en kısa sürede bu borcu ödeme kaygısı taşımaktadır. (...) Japonya, alışlagelmiş ölçütlerle bakıldığında fazla dindar değildir, öte dünyayla fazla meşgul olmaz. Hakiki itkileri daha çok belli bir toplum, eğitim, şeref anlayışıyla ortaya konan, kendi tarif ettiği bir uygarlık anlayışı ve bu anlayışı biçimlendiren kurallar bütünüdür (Braudel, 1996, s. 313; Öztürk, 2009, s. 6).

Tadashi Suzuki'nin tiyatro düşüncesine etki eden *No* ilkelerinden "oyuncu sahnede ölse bile oyunun devam etmesi" gerektiği anlayışı da Japon kültüründe yer alan "sorumluluk hiyerarşisi"yle bağlantılıdır. Suzuki'ye (2003, s. 45, 46) göre;

(...) *no* oyuncularına hakiki vakarın ve görkemin jestini yaratma olanağı veren şey, bu oyuncuların sahip oldukları olağanüstü mirastır; tıpkı bedensel varlıklarının şahsi bir anlamı olmamasına rağmen şahsiliğin onlar için yalnızca soyut bir fikri temsil etmesi gibi.

Bir *No* oyunu sırasında eğer oyuncu devam edemeyeceğini hissederse yerine *koken* denen asistan oyuncu geçer (Suzuki, 2003, s. 31).

Bu uygulamaya, "sorumluluk hiyerarşisi"yle bağlantılı olarak, dinsel törenin ne olursa olsun sürdürülmesi gerektiği anlayışının etki ettiğini düşünmek mümkündür. Kaynağını tapınaklarda gerçekleştirilen törenlerden alan *Nodaki* bu sorumluluk anlayışının TSM'de de oyuncunun işine karşı sorumluluğu olarak sürdürdüğü ve katı bir disiplinle ifade bulduğu görülmektedir.

TSM çalışmalarının yıllar boyunca, disiplinli bir biçimde tekrarlanmasının, oyuncunun *body-mind* olarak adlandırılan senteze ulaşması için bir hazırlık evresi olduğunu söylemek mümkündür. *Body-mind*, oyuncunun faaliyeti sırasındaki psikolojik ve fiziksel süreçlere ilişkin yüksek bir farkındalık ve duyarlılık olarak tanımlanmaktadır (Zarilli, 2005, s. 93).

Kaynağını Doğu'nun dövüş sanatlarından ve dramatik sanatlarından alan *body-mind* kavramı, Batı'da oyunculuk düşüncesine büyük ölçüde yön vermiş olan, içsel süreçlerin fiziksel ifadeden ayrılarak ele alınması anlayışından tümüyle farklıdır. Tadashi Suzuki'nin yanı sıra Grotowski, Barba, Zarilli gibi isimlerin de oyunculuk üzerine yaptıkları çalışmalarda, *body-mind* kavramına yer verdikleri görülmektedir. Hem geleneksel haliyle hem de yirminci ve yirmi birinci yüzyıllarda TSM'de ve diğer oyunculuk çalışmalarındaki kullanımıyla *body-mind* kavramı, oyuncunun içsel ve dışsal süreçleri eşzamanlı olarak kavrayabilmesine olanak sağlayan yoğun bir fiziksel çalışmayı gerektirmektedir (Liyanage, 2011, s. 25-36; Merlin, 2010, s. 196).

Dolayısıyla TSM’de oyuncu çalışması sürecinin, oyuncunun kavrayışını geliştirmeye dönük özellikleri barındıran bir hazırlık sürecini içerdığını söylemek mümkündür.

6. TSM'DE OYUNCUNUN YARATIM SÜRECİ

Oyuncu çalışmasında, kalıpların sürekli tekrar edildiği TSM'de harekette ustalık, özgünlük ya da yaratıcılıktan daha önemlidir. Biçimi öğrenmek, başlangıçta oyuncunun bir rutin oluşturmasını gerektirir; ancak zamanla bu sabit yapı oyuncuya kendini inceleme olanağı sağlar. Oyuncunun kendini hareketin en küçük detayında bile analiz edebilmesi, TSM çalışmalarının, gösterim üzerindeki etkisini derinleştirir (Allain, 2003, s. 117, 118).

Erken dönemlerinde çalışma, fiziksel bir güç ve kontrol kazanmaya yönelik olsa da uzun vadede hareketlerin işlevi, nefes alma, ses, oyuncunun hayal gücü, oyuncunun seyirciyle ve diğer oyuncularla ilişkisi, kendisi ve sahne üzerinde bulunma gerekçesi üzerine karmaşık soruları irdeler (Diedrich, 2013, s. 383, 384).

Dolayısıyla, sürekli tekrarlanan alıştırma sayesinde oyuncu, her bir hareketine, tümüyle hâkim olur ve böylece yaratım sürecinde eylemlerini ustalıkla gerçekleştirebilir.

TSM'nin oyuncuya sunduğu yaratıcı olanakların da tıpkı hazırlık sürecinde olduğu gibi, çalışma aşamasının içinde olduğu görülmektedir. Ancak; TSM'nin sahneye nasıl aktarılacağı tartışmalı bir konudur.

Allain, Tadashi Suzuki'nin yönetmiş olduğu ve onun tiyatro anlayışının gelişimini en çok yansıttığına inandığı oyunları seçmiş ("The Little Match Girl", "On the Dramatic Passions II", "The Tojen Women", "The Bacchae", "Dionysus", "Clytemnestra", "The Tale of Lear", "The Chronicle of Macbeth" ve "Three Sisters") ve incelemiştir. Video kayıtları, canlı performanslar, eleştiri yazıları gibi kaynaklara dayanan incelemeleri sonucunda Allain, TSM'de çalışma ve performans arasında doğrudan, nedensel bir bağlantı bulunmadığını, saptamıştır; teknikte uzmanlaşılsa bile bu durum sahne başarısını sağlamaya yetmez. Yine de Allain'e göre, çalışma ve performans arasında bazı ilişkiler bulunmaktadır:

- Çalışmalarda vurgulanan, bedenin ileriye dönük doğrusal konumu performanslarda da sürdürülmektedir.
- Zeminle kurulan bağlantı ve yürüyüş çeşitleri sahnelemede de kullanılmaktadır.
- Çalışma sürecindeki eylemsiz anların da yüksek bir enerji düzeyinde gerçekleştirilmesine hizmet eden heykel çalışmalarına benzer biçimde performansta da durma anları yaratılmaktadır; bu durmalar performansta odağın taşınması ya da korunması gibi amaçlar doğrultusunda gerçekleştirilmektedir.

- Çalışma ve performans süreçleri keskin bir biçimde durma, hızlı ve yavaş hareket gibi temel ritim ilkelerinde olduğu kadar yüksek enerji niteliği bakımından da ortaklaşmaktadır.
- Çalışmalarda olduğu gibi performansta da hareket kalıpları tekrar edilmektedir (Allain, 2009 b, s. 137, 138).

TSM, açığa çıkardığı sıra dışı, yüksek enerjiyle sahne için elverişli bir seçenek olsa da kesin ve yinelenen kalıplar, çalışma basamaklarının seyirci karşısında doğrudan kullanımını riskli hale getirebilmektedir.

Yoğunluğu, enerjisi ve mekândaki keskin netliği nedeniyle, TSM alıştırmalarının, yalnızca çalışma amaçlı uygulanmasını izlemek de seyirciyi etkileyebilmektedir. Ancak; teknikte uzmanlaşmış kişiler bile alıştırmaların doğrudan sahneye aktarılmasına şüpheyile yaklaşmaktadırlar. Tadashi Suzuki de böylesi bir kullanımın “sert ve donuk” görünebileceği kanısındadır (Allain, 2003, s. 120, 121). Bununla birlikte, Tadashi Suzuki’nin, yönetmenliğini üstlendiği oyunlarda TSM’nin çalışma kalıplarından, onları yarattığı dramatik atmosfere adapte ederek faydalandığı görülmektedir. (EK-1)

Doğrudan aktarılmasının riskli olması nedeniyle sahneleme aşamasında kullanılsa bile çalışma ve buna bağlı olarak hazırlık sürecinde TSM alıştırmalarının uygulanması oyuncunun yaratım sürecine yön verebilecek niteliktedir. TSM’nin çalışma basamaklarının, yaratım sürecini etkileyebilmesinin nedeni, oyuncuya sağladığı enerji ve uzam algısıdır. Bu sayede yaratım sürecindeki oyuncu, sahnelemede nasıl bir yol izlenirse izlensin, TSM’nin sağladığı kavrayıştan faydalanabilecektir.

Tadashi Suzuki (2003, s. 29-31), *No* ilkelerine ilişkin bulgularını sıralarken, bu türde rastladığı insana özgü üretim enerjisinden söz etmektedir. *No* türünün ilkelerinden açıkça etkilenmiş olan TSM’nin yaratım aşamasında da enerji, benzer bir öneme sahiptir.

Tadashi Suzuki, “Kültür Bedendir” başlıklı yazısında, kendi tiyatro anlayışı için uygun bulduğu enerjiyi *hayvansal enerji* olarak adlandırmaktadır. *Hayvansal enerji*, en genel anlamıyla; elektrik, petrol, nükleer enerji gibi enerji kaynaklarından edinilemeyen, insan bedenine özgü enerjidir. Suzuki, bu enerji biçiminin kullanımını yalnız oyuncunun yaratımına dair düşüncelerini açıklamakta değil; aynı zamanda toplumları ve dönemleri değerlendirmekte de kullanmaktadır (Allain, 2003, s. 4).

Benim görüşüme göre kültürlü bir toplum, insanların algısal ve ifadesel yetilerinin içlerindeki doğuştan gelen hayvansal enerji aracılığıyla geliştiği bir toplumdur. (...) Çoğu insan otomatik olarak, hayvansal olmayan enerjiye bağlı olan toplumun daha uygar olduğunu düşünür. Bana göre, uygar bir toplum zorunlu olarak kültürlü bir toplum değildir.

(...) Gerçekte uygarlığın ilerlemesi uğruna yapılan tüm icatlar, hayvansal enerjinin kullanımını asgari düzeye indirmek için gösterilen çabaların maddi sonuçlarıdır. Sonuç olarak, insan bedeni ve onun çeşitli işlevlerinin gizilgücü, insanların arasındaki hayvansal enerjiye dayanan iletişimi zayıflatan dramatik bir küçülmeye maruz kalmaktadır. Bu eğilim, üzücü bir şekilde, oyuncuların ifade sel becerileri üzerinde de etkisini göstermektedir.

Oyuncunun zanaatının bu zayıflatıcı modernleşmesine karşı koymak için, sadece basitçe Nō ve Kabuki gibi tarzların değişik biçimlerini yaratarak değil, ama onların ve diğer modern öncesi geleneklerin evrensel meziyetlerini kullanarak, performansın içinde insan bedeninin bütünlüğünü yeniden kazanmak için gayret ediyorum. Bu kalıcı meziyetlerden yararlanıp onları geliştirerek, son zamanlarda parçalarına ayrılmış fiziksel kabiliyetlerimizi yeniden birleştiriyor ve bedenin algısal ve ifade sel kapasitesini yeniden canlandırmak için bir fırsat yaratıyoruz. Ancak bunu yapmaya kendimizi adarsak uygarlığın içinde kültürün gelişmesini sağlama alabiliriz. ¹⁸ (Suzuki, 2015, s. 63-84)

Doğuştan gelen; ancak modern yaşantıyla uzaklaştığımız bu enerji biçiminin kullanımı TSM’de yaratım süreci için gerekli görülmektedir. TSM’de ayakların yere vurularak, oyuncunun eyleminin bireysel bir eylemi aşıp yeryüzüyle kurduğu temas doğrultusunda evrensel bir anlam kazanması ve Tadashi Suzuki tiyatrosunun hem oyuncuda hem de seyircide, gösterimin “insanın tanrılarla buluşması hissi” (Allain, 2003, s. 89) yaratması, bu tiyatro anlayışının ritüel karakterini vurgulamaktadır. Dolayısıyla oyuncunun, bu özellikleri barındırabilen bir yaratımı gerçekleştirebilmesi için, modern davranış biçimleri ve gündelik alışkanlıklarla unuttuğu ya da uzaklaştığı *hayvansal enerjiyi* bedeninde yeniden açığa çıkarabilmesi gerekmektedir.

TSM’de enerji unsurunun, sahneleme aşamasında, oyuncunun eylemlerine kazandırdığı ritüelistik karakterin yanı sıra metodun alıştırma basamaklarında da vurgulandığı görülmektedir. Enerjinin, hem çalışma hem de yaratım süreçlerinde, aynı önemi taşımasının nedeni, TSM’de çalışma sürecinin çoğunlukla seyirci karşısında gerçekleştirildiğinin farz edilmesidir. Bu metotla çalışırken oyuncular, günlük olarak tekrarladıkları alıştırma ları hayalî bir seyirci karşısında yaparlar.

(...) çalışma, bir performans olarak ele alınır ve çoğunlukla hayali bir seyirciye dönük olarak uygulanır. Oyuncular duramaz ya da bir alıştırma yı kesintiye uğratamaz ve sonuçta ‘göstermenin ve izleniyor olmanın dinamiği’ni, kendini hayalî izleyiciye yansıtmayı geliştirir (Diedrich, 2013, s. 382).

¹⁸ <http://www.mimesis-dergi.org/2011/07/kultur-bedendir/> (Erişim Tarihi: 07.04.2017)

Çalışma sürecini, yaratım sürecine dönüştüren bu yaklaşımın, oyuncu çalışmasına, enerji kontrolüyle birlikte bir ritüel niteliği kazandırdığını söylemek mümkündür.

Her ne kadar çalışmalar seyirci karşısındaymışçasına gerçekleştirilse de performansta kimi farklılıkların söz konusu olması kaçınılmazdır. Performans anındaki oyuncunun seyirciyle karşılaşması, çalışma sürecindeki oyuncunun konumundan farklı bir nitelik taşıyacaktır. Çalışma sırasında bütün oyuncular aynı alıştırmaı uygulayıp tekrar ederken, oyuncunun sahnenin tümünü dengelemeye ya da kendini diğer oyunculara uydurmaya çalışmasının bir anlamı yoktur. Performansta ise oyuncunun bireysel faaliyeti çalışma sürecine nazaran daha sınırlıdır, metnin ve uzamdaki aksiyonun ritmik sentezini bütüncül bir biçimde gerçekleştirebilmek için topluluk olarak çalışmalıdır. Bireysel ya da koral, her bir rolün sunumu, kişinin kendi teknik ve duygusal kaynaklarının keşfinin ötesinde bir odak gerektirir. Performansta her bir öge izleyici için algılanabilir olmalıdır ve bunun sağlanabilmesi için oyuncu, sahne düzeninin bütününe katkılarını seçmeli ve düzenlemelidir (Allain, 2009 b, s. 138).

Tadashi Suzuki, bu katkıların nasıl oluşturulması gerektiğine yönelik fikirlerini ise Stanislavski'nin öngördüğü yaratım süreciyle karşılaştırarak açıklamaktadır. Stanislavski'nin "Bir Aktör Hazırlanıyor" adlı kitabını oyunculuk üzerine yazılmış en aydınlatıcı kitap olarak değerlendiren Tadashi Suzuki (2015, s. 35, 36), Stanislavski'nin öngördüğü oyuncu çalışmasını şu sözlerle değerlendirmektedir:

Stanislavski'nin geliştirdiği metoda göre, bir oyuncunun kendisine verilen sahneyi çalışırken yapması gereken ilk şey, karakterinin gündelik gerçekliğini hayal etmesi ve ardından sahnedeki olaylara sanki kendi başından geçiyormuş gibi cevap vermesidir. Bir diğer deyişle, oyuncu hangi duyguları hissedeceğini, hangi psikolojik deneyimlere sahip olacağını ve karakterinin içinde bulunduğu koşullarda nasıl bir hareket seçeceğini araştırmalıdır. Bu yöntem, büyük ölçüde bu şekilde anlaşılmıştır. Ancak; Stanislavski'nin metodu, dünya çapında yaygınlaştıkça, oyuncunun, karakterinin gündelik gerçekliği içinde yaşadığını hayal etmesini -böylece karaktere dönüşmesini- gerektiren bu yönlendirme aşırı vurgulanmaya başladı. (...) Bir şekilde, yöntemi uygulamaya koymada bir basamak kayboldu: Oyuncunun kurgusal bir mekân yaratmak ve sahnede olma duygusunu deneyimlemek için kullanacağı basamak.

Kurgusal gerçeklik ve sahne farkındalığı olarak kavramsallaştırılabilecek bu anlayış, Tadashi Suzuki'ye özgü değildir, pek çok tiyatro insanı tarafından paylaşılmaktadır. Ancak; bu anlayışın TSM'de oyuncunun yaratım sürecini belirlemesi bakımından özel bir öneme sahip olduğu görülmektedir.

Tadashi Suzuki'ye (2015, s. 38) göre;

Oyuncunun işi gündelik bir gerçeğe geri dönmek değil; kendi eşzamanlı yaşamını alternatif bir gerçekliği ya da kurguyu keşfedebilmek için sıçrama tahtası olarak kullanmaktır. Dolayısıyla, oyunculukla gerçekten bağlantılı olan tek duygu, bu kurguda yaşanması gereken eksiksiz konsantrasyondan kaynaklanan keyif ve şaşkınlıktır. Bu “sahne farkındalığı”dır.

Goto (2009, s. 43, 44), bu tiyatro anlayışında, oyuncuların geçmiş yaşantılarına ya da karakterin kimliğine bürünmektense, yalnızca “rol yapmakta” olduklarını belirtmektedir. Böyle bir durumda bile kaçınılmaz olarak oyuncunun kişiliği ortaya çıkmaktadır; ancak bu, TSM'nin sağladığı araçlar vasıtasıyla oyuncunun yaratıcı kişiliğinin ortaya çıkmasıdır.

7. SONUÇ VE ÖNERİLER

XX. yüzyıl başlarından itibaren tiyatro sanatı içinde oyuncunun konumunun yeniden değerlendirildiği görülmektedir. Bu doğrultuda, Rus yönetmen Stanislavski tarafından modern bir bakışla, çeşitli bilimsel çalışmalardan yararlanılarak, gerçekçi tiyatro anlayışıyla oyuncu çalışmasına bir yöntem önerisi getirilmiştir. Bu çalışma biçimi, hem sahne uygulamasında hem de oyuncu eğitiminde farklı coğrafyalardan pek çok oyuncuyu ve yönetmeni etkilemiş ve yaygınlık kazanmıştır.

Japonya’da da modernleşme hareketlerine koşut olarak gerçekçi tiyatro anlayışından etkilenildiği ve bu etkinin Japonya’ya özgü bir gerçekçi tiyatro türü olan *Shingeki*yi ortaya çıkardığı görülmüştür. Ancak; *Shingeki* II. Dünya Savaşı’nın Japonya’da ekonomik, siyasal ve toplumsal hayatta yol açtığı büyük dönüşümleri izlemekte başarısız olmuştur. *Shingeki*ye yöneltilen eleştiriler doğrultusunda Japonya’ya özgü bir alternatif tiyatro hareketi olan *angura* yaygınlık kazanmaya başlamıştır.

1939 yılında doğmuş ve II. Dünya Savaşı’nın yol açtığı krizlere ve savaş sonrasında Japonya’da yaşanan büyük toplumsal dönüşümlere tanıklık etmiş olan Tadashi Suzuki de Waseda Üniversitesi’nde öğrenci olduğu yıllarda yürüttüğü tiyatro çalışmaları sırasında *Shingeki* türünü ve gerçekçi tiyatro anlayışını sorgulamış isimlerdendir. Tadashi Suzuki, 1960’lı yıllarda *angura* hareketi içinde yer almış olsa da zamanla bu hareket içindeki anlatım olanaklarını ve *anguranın* oyun yazarını oyuncudan daha ayrıcalıklı bir konumda değerlendiren anlayışını eleştirmiştir.

Anguraya yönelttiği eleştiriler doğrultusunda oyuncunun fiziksel becerilerini ve yaratım olanaklarını açığa çıkarıp geliştirebilmenin yeni ve daha etkili yollarını arayan Tadashi Suzuki, Geleneksel Japon Tiyatrosu türlerinden *Kabuki* ve *Noya* odaklanarak bu türlerdeki geleneksel çalışma biçimlerinin etkisiyle TSM’yi geliştirmiştir.

Kabukide kata adı verilen hareket kalıplarının, *No* sanatının temel ilkelerinin ve bu geleneksel türlerdeki yürüyüş biçimlerinin TSM’de oyuncunun çalışma sürecini oluşturan alıştırmalarda oldukça etkili olduğu görülmüştür.

Bununla birlikte, *Kabuki* ve *No* türlerinde yer alan kalıpların TSM’ye doğrudan aktarıldığı istisnâ örnekler dışında, TSM’nin oyuncuya sunduğu çalışma sürecinin, özgün bir sentezin ürünü olduğunu söylemek mümkündür. Ancak; bu sentez yalnızca eskiyle yeninin sentezi değildir; tarihsel süreç içinde Tadashi Suzuki’nin tiyatro anlayışında iz bırakmış Batılı ve Doğulu düşünürler, yazarlar, yönetmenler, oyuncular da TSM’nin oluşumuna etki etmiştir. Yanı sıra doğal olmayan enerji türleriyle insanın

doğuştan gelen enerjisini kıyaslayan ve bu doğrultuda *hayvansal enerji* kavramını geliştiren Tadashi Suzuki'nin, modern yaşam pratiklerini eleştirmiş ve bunları bedensel ve kültürel bakımdan sınırlayıcı bulmuş olduğu görülmektedir. Kent yaşamından ve modern etkilerden uzakta, bir dağ köyü olan Toga'da, Tadashi Suzuki ve Waseda Küçük Tiyatrosu tarafından yapılan çalışmaların TSM'nin oluşumuna etki etmiş olması da göz önüne alınarak; TSM'nin eski-yeni, Doğu-Batı ve kır-kent gibi karşıtlıkların sentezinden oluşmuş bir metot olduğunu söylemek mümkündür.

Tadashi Suzuki'nin, Geleneksel Japon Tiyatrosu türlerinden faydalanarak ve kendi çağının sanatsal koşullarını sorgulayarak oluşturmuş olduğu, çağdaş bir oyuncu çalışması metodu olan TSM'nin, tiyatro teorisyenlerince kültüriçi tiyatro yaklaşımı dahilinde değerlendirildiği görülmüştür.

Bu çalışmada, tiyatronun ritüelistik karakterini çağdaş tiyatro sahnesinden seyirciyle paylaşabilmenin bir aracı olarak tasarlanmış olan TSM'de Geleneksel Japon Tiyatrosundan çağdaş bir yaklaşımla nasıl faydalandığı ve bu doğrultuda ortaya çıkan oyuncu çalışması teknikleri incelenmiş ve metodun oyuncuya nasıl bir hazırlık ve yaratım süreci önerdiği saptanmaya çalışılmıştır. Bu doğrultuda TSM'de oyuncu çalışmasının, hazırlık ve yaratım süreçlerine içkin olduğu ve TSM'nin oyuncunun hazırlık ve yaratım süreçleri için *body-mind* ve *hayvansal enerji* gibi anahtar kavramlarla yol göstermekle yetindiği saptanmıştır. TSM'de çalışma sürecinin ise oyuncuya nefesin, yer çekiminin ve enerjinin kontrolü başta olmak üzere;

- Fiziksel ve mental olarak güç ve dayanıklılık,
- Uzamın ve ritmin kavranıp kullanılmasında beceri,
- Zengin bir hareket repertuarı,
- Grup olarak çalışabilme becerisi,
- Yenilenen hedeflerle günlük çalışma motivasyonu,
- Konuşmada güçlü ve canlı bir söyleyiş gibi beceri ve özellikleri sağlayabileceği tespit edilmiştir.

TSM'nin sunduğu ses çalışmasının Japonca ve İngilizce dillerindeki cümle yapılarının farklılığı nedeniyle İngilizce konuşan oyuncular tarafından şüpheyile karşılandığı görülmüştür. Ancak; Türkçe ve Japoncanın sondan eklemeli diller olması ve eylemin cümle sonunda yer alması bakımından TSM'deki ses çalışmasının, Türkçe konuşan oyuncu için fayda sağlayabileceği düşünülmektedir. Bu doğrultuda Japonca için

geliştirilmiş bu ses çalışmasının Türkçe için nasıl uyarlanıp kullanılabileceğinin başka bir araştırmada incelenebileceği düşünülmektedir.

TSM’de oyuncunun çalışma sürecinin, ayrıntılı ve sistemli bir biçimde açıklanmış olmasına rağmen; hazırlık ve yaratım süreçlerinin nasıl gerçekleştiğine dair, aynı ölçüde net bir öneri sunulmadığı görülmektedir. Bununla birlikte, Tadashi Suzuki’nin tiyatro düşüncesinin, TSM alıştırmalarının, Tadashi Suzuki’nin yönettiği oyunların ulaşılabilen video kayıtlarının ve *hayvansal enerji, body-mind, kurgusal gerçeklik, sahne farkındalığı* gibi metoda ilişkin kavramların incelenmesiyle, hazırlık ve yaratım süreçlerinin temel özelliklerine ilişkin kimi saptamalarda bulunmak mümkün olmuştur. Bu doğrultuda bir oyuncu çalışması metodu olarak TSM’nin, hazırlık ve yaratım süreçlerine içkin olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

TSM, çağdaş tiyatroda, kültürlerarası ve kültüriçi tiyatro kategorileri bağlamında değerlendirilen, evrensel ölçekte kabul görmüş bir metottur. Bu yönüyle TSM, Türkiye’de, çağdaş bir sahnelemede Geleneksel Türk Tiyatrosundan yararlanmanın olanaklarına ilişkin süregelen tartışmalarda göz ardı edilmemesi gereken önemli bir örnektir.

TSM örneğinde, geleneksel tiyatrodan çağdaş bir anlayışla faydalanmanın, Tadashi Suzuki’nin, yönetmen ve eğitimci kimliklerinin yanı sıra; oyuncu, yazar, mimar, yönetmen gibi pek çok sanatçının uzun yıllara yayılan yoğun çabaları ve işbirlikleriyle mümkün olabildiği görülmüştür. Ayrıca, TSM’nin oluşumuna etki eden koşullar ve türler incelenirken, bu metoda en çok etki etmiş olan iki geleneksel türün, *No* ve *Kabuki*’nin, Tadashi Suzuki’nin, örneklerine tanıklık edebildiği yaşayan türler olduğu görülmektedir. Kendilerine has eğitim sistemleri ve *No* örneğinde oyuncunun soy ismini dahi belirleyen hane sistemi gibi özellikleriyle bu türler, yüzlerce yıl boyunca varlıklarını sürdürebilmiştir. Ayrıca Zeami tarafından temel ilkelerinin yazıya aktarılmış olması *No* sanatını, çağdaş bir yönetmen olarak Tadashi Suzuki için ulaşılabilir ve faydalanılabilir bir kaynak haline getirmiştir. Türk Tiyatrosunda ise geleneksel türlerin yaşayan türler olup olmadığı ya da bu türlere özgü oyunculuk teknikleri ve ilkelerinin incelenmesi başka bir araştırmanın konusu olarak ele alınabilir.

KAYNAKÇA

- Abbitt, E. S. (2001). Androgyny and otherness: exploring the west through the Japanese performative body. *Theatre Journal*, 18 (2), 249-256.
- Allain, P. (1998). Suzuki training. *The Drama Review*, 42 (1), 66-89.
- Allain, P. (2003). *The art of stillness; the theatre practice of Tadashi Suzuki*. New York: Palgrave Macmillan.
- Allain, P. (2009 a). Suzuki eğitimi. (Çev: Zeynep Okan), *Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi*, (15), 57-88.
- Allain, P. (2009 b). *The theatre practice of Tadashi Suzuki*. Cornwall: Methuen Drama.
- Artaud, A. (1993). *Tiyatro ve ikizi*. (Çev: Bahadır Gülmez). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Artun, A. (2015). *Sanatın iktidarı; 1917 devrimi, avangard sanat ve müzecilik*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Beeman, W. O., Suzuki, T. and Kadogami, K. (1982) The Word is an act of the body. *Performing Arts Journal*, 6 (2), 88-92.
- Beeman, W. O. (2009). Söz bedeninin bir edimidir. (Çev: Cüneyt Yalaz), *Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi*, (15), 111-114.
- Benedetti, J. (2012). *Stanislavski: bir giriş*. (Çev: Kerem Karaboğa). İstanbul: Habitus Yayıncılık.
- Birkiye, S. K. (2007). *Çağdaş tiyatrodaki kültürler arası eğilim; Peter Brook-Eugenio Barba-Robert Wilson*. Ankara: DE Kİ Basım Yayım Ltd. Şti.
- Birkiye, S. K. (2016). Kendi kültürünü dönüştürmek: Japon tiyatrosu. https://www.academia.edu/31645312/Kendi_Kültürünü_Dönüştürmek_Japon_Tiyatrosu_Transforming_Ones_Own_Culture_Japanese_Theatre (Erişim Tarihi: 02.04.2017)
- Brandon, J. R. (1978). Training at the Waseda Little Theatre: The Suzuki Method. *The Drama Review*, 22 (4), 29-42.
- Brandon, J. R., Malm, W. P. and Shively, D. H. (1984). *Studies in kabuki; its acting, music, and historical context*. Honolulu: The Institute of Culture and Communication East-West Centre.
- Brandon, J. R. and Leiter, S. L. (2004). *Masterpieces of kabuki; eighteen plays on stage*. Honolulu: University of Hawaii Press.

- Braudel, F. (1996). *Uygarlıkların grameri*. (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). Ankara: İmge Kitabevi.
- Brazell, K. (1998). The noh and kyōgen theatres. K. Brazell (Ed.), *Traditional Japanese theatre; an anthology of plays* içinde (115-117). New York: Columbia University Press.
- Brockett, O. G. (2000). *Tiyatro tarihi*. (Çev: B. Güçbilmez, S. Çelenk, S. Dinçel, S. Öndül, S. Sokullu, T. Sağlam). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Campbell, J. (2003). *Doğu mitolojisi*. (Çev: Kudret Emiroğlu). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Candan, A. (2013). *Öncü tiyatro ve dijital çağda gösterim*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Çalışlar, A. (1993). *20. Yüzyılda tiyatro*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Diedrich, A. (2013). The Suzuki actor s' training method as ensemble training. J. Britton (Ed.), *Encountering ensemble* içinde (381-384). London: Bloomsbury.
- Donohue, J. J. (1990). Training halls of the Japanese martial tradition. A symbolic analysis of budo dojo in New York. *Anthropos*, 85 (1/3), 55-63.
- Fischer-Lichte, E. (2009). Postmodern Tiyatroda Kültürlerarası Yönler Çehov'un Üç Kızkardeş'inin Japon Versiyonu. (Çev: Hilmi Atıl Ünal), *Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi*, (15), 97-109.
- Goodman, D. G. (1988). The Return of the Gods: Theatre in Japan Today. *World Literature Today*, 62 (3), 418-420.
- Goto, Y. (1989). The Theatrical Fusion of Suzuki Tadashi. *Asian Theatre Journal*, 6 (2), 103-123.
- Goto, Y. (2009). Suzuki Tadashi'nin Teatral Füzyonu. (Çev: Çağıl İvak), *Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi*, (15), 33-55.
- Goto, Y. (2017). Suzuki Tadashi: theory and practice. J. Salz (Ed.), *A history of Japanese theatre* içinde (310-313). Cambridge: Cambridge University Press.
- Grotowski, J. (2002). *Yoksul tiyatroya doğru*. (Çev: Hatice Yetişkin). İstanbul: Tavanarası Yayıncılık.
- Holledge, J. and Tompkins, J. (2000). *Women's intercultural performance*. London and New York: Routledge.
- Liyanage, S. (2011). *Body mind dilemmas in acting; a study of east West traditions*. Saarbrücken: Lap Lambert Academic Publishing.

- McDonald, M. (1992). *Ancient sun, modern light; Greek drama on the modern stage*. New York: Columbia University Press.
- Merlin, B. (2010). *Acting the basics*. London and New York: Routledge.
- Moore, S. (2006). *Oyunculuk eğitimi için bir el kitabı; Stanislavski sistemi*. (Çev: Ö. Çiçek, B. Sezgin, C. Yalaz). İstanbul: bgst Yayınları.
- Oida, Y. ve Marshall, L. (2015). *Görünmez oyuncu*. (Çev: Özlem Turhal de Chiara). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Ortolani, B. (1995). *The Japanese theatre; from shamanist ritual to contemporary pluralism*. New Jersey: Princeton University Press.
- Pavis, P. (1998). *Dictionary of the theatre: terms, concepts, and analysis*. (Çev: Christine Shantz). Toronto and Buffalo: University of Toronto Press.
- Pavis, P. (2010). Introduction; towards a theory of interculturalism in theatre. J. Keefe and S. Murray (Eds.), *Physical theatres; a critical reader* içinde (249-258). London and New York: Routledge.
- Sander, O. (2005). *Siyasi tarih; ilkçağlardan 1918'e*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Schechner, R. (2013). *Performance studies: an introduction*. London and New York: Routledge.
- Scott, A. C. (1999). *The kabuki theatre of Japan*. New York: Dover Publications.
- Suzuki, T. (2003). *The way of acting; the theatre writings of Tadashi Suzuki*. (Çev: J. T. Rimer). New York: Theatre Communications Group.
- Suzuki, T. (2009). Ayakların grameri. (Çev: Sezin Gündoğan), *Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi*, (15), 117-139.
- Suzuki, T. (2015). *Culture is the body; the theatre writings of Tdashi Suzuki*. (Çev: Kameron H. Steele). New York: Theatre Communications Group.
- Şener, S. (2003). *Dünden bugüne tiyatro düşüncesi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Takahashi, Y. (2009). Japon Tiyatrosu bağlamında Suzuki'nin Çalışması. (Çev: Ayşan Sönmez), *Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi*, (15), 89-95.
- Takayuki, K. (2017). Sixties theatre. J. Salz (Ed.), *A history of Japanese theatre* içinde (289-320). Cambridge: Cambridge University Press.
- Öztürk, Ö. H. (2009). Gelenekten Geleceğe, "Kültür-içi"nden Kültürlerarasılığa: Tadashi Suzuki'nin Tiyatrosu. *Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi*, (15), 3-31.
- Powell, B. (2016). *Japan's modern theatre; a century of change and continuity*. London and New York: Routledge.

- Watson, I. (2006). Actor training in the United States: Past, present, and future (?). I. Watson (Ed.), *Performer training; developments across cultures* içinde (80). London and New York: Routledge.
- Williams, G. J. (2010). Director, text, actor, and performance in the postmodern world. G. J. Williams (Ed.), *Theatre histories: an introduction* içinde (s. 518). London and New York: Routledge.
- Williams, G. J. (2010). Interculturalism, hybridity, tourism: the performing world on new terms. G. J. Williams (Ed.), *Theatre histories: an introduction* içinde (s. 557). London and New York: Routledge.
- Zarilli, P. B. (2005). *Acting (re)considered a theoretical and practical guide*. London and New York: Routledge.
- <http://www.scot-suzukicompany.com/en/profile.php#pagetop> (Eriřim Tarihi: 9.12.2016)
- <http://www.bgst.org/tyatro-gundem/tadashi-suzuki-ile-soylesi-ben-unlu-olsam-da-gostermeye-ve-soylemeye-devam-ediyorum> (Eriřim Tarihi: 07.02.2017)
- <http://www.mimesis-dergi.org/2011/07/kultur-bedendir/> (Eriřim Tarihi: 07.04.2017)
- <http://siti.org/training> (Eriřim Tarihi: 07. 05. 2017)
- <http://siti.org/content/about-us> (Eriřim Tarihi: 07. 05. 2017)
- <http://www.theatreolympics2016.pl/en/guests/tadashi-suzuki> (Eriřim Tarihi: 07.05.2017)
- <https://www.youtube.com/watch?v=a6WGmQ9S9lA> (Eriřim Tarihi: 07.05.2017)
- <https://www.youtube.com/watch?v=i3MWvhtjUiQ> (Eriřim Tarihi: 07.05.2017)
- <https://www.youtube.com/watch?v=5SltWN1Uy3A> (Eriřim Tarihi: 07.05.2017)
- <https://www.youtube.com/watch?v=RVHUwuOGt3w> (Eriřim Tarihi: 07.05.2017)