

•Drama, eski Yunancada drōmenon sözcüğünden türemiştir ve “izleyenler için anlamı olan bir eylemi” nitelemektedir. Drōmenon ile ifade edilmek istenen eylem, “herhangi bir kimsenin, herhangi bir şey yapması” anlamında değil, “belli bir kimsenin, katılanlara anlamı olan bir şey yapması” anlamında kullanılmıştır. Dramanın klasik tanımı ise “duygu ve düşüncelerin bir amaç doğrultusunda eyleme dökülmesi” olarak yapılmaktadır. Dramada taklit ve canlandırmaya dayanan oynama eylemi başat unsurlardır. Dramanın sanatsal olarak gelişmiş formu “dram sanatı” olarak anılmakta ve güzel sanatlar alanının önemli bir kolu olarak faaliyet göstermektedir. Dramanın eğlendirme potansiyel onun eğitim, turizm, eğlence sektörü, spor vb. alanlarda tercih edilmesine sebep olmuştur. Çünkü insan eğlenirken daha kolay öğrenip, rahatlayıp, sağlıklı kalmaktadır. Drama bazen yöntemin kendisi olarak etkinliğe adını verirken (eğitimde drama gibi) bazen de etkinlik içerisinde özelliklerinin bir kısmını kullanan yöntemin bir parçası olarak (taklit oyunu gibi) görev almaktadır.

•Drama ve dolayısıyla dram sanatının köklerine yapılan tarihsel yolculuk, bu dönemi araştıran tarihçilerin de uzlaştığı biçimde “yazılı tarihten önce gerçekleştiğinden” ancak güçlü çıkarımlara dayanarak gerçekleştirilmektedir. Dramanın ortaya çıkış serüveni üzerine ortaya atılan ağırlıklı görüşlere göre, dünyaya oynama güdüsüyle gelen ilk insanın, doğayla ve hayatta kalma mücadelesinde oynadığı yabanıl oyunlar zamanla belirgin ve sistematik hale gelerek ritüelleri doğurmuştur. Ritüellerin açıklanması, betimlenmesi ve yüceltilmesi çabası mitleri, mitler ise dram sanatını doğurmuştur. İnsanın oynama içgüdüsünün aynı zamanda tüm kültürlerin temelini oluşturduğu kabul edilmektedir. İlkel insanın oyuna, taklide ve bunları birlikte gerçekleştirmeye verdiği değer, dramanın ve dram sanatının özünü oluşturmaktadır.

•Dram sanatı, insan yaşamını temel alan ve bu yaşamdaki bir sorunu, bir anı, bir düşünceyi ya da duyguyu ileten bir görünümdür ve bu insanla ilgili olan şeyi sanatsal yolla canlandıran bir üretim işidir. Dramatik olanın doğrudan insanla ilgili olması en vazgeçilmez özelliğidir. Başı sonu belli olan ve belli bir süreç içerisinde cereyan etmesi gereken dramatik yapıt, sözü edilen gelişimin sağlanabilmesi için bir aksiyon tasarımı üzerine kurulmak zorundadır. Aksiyonun harekete geçmesi için ihtiyaç duyduğu çatışma ortamını yaratan ise bir takım karşıtlıklar ve çelişmelerdir. Dramatik tasarım, aksiyonun ateşlenmesi ve ilerlemesi için işlevsel bir merak unsurunu canlı tutmaya yarayacak şekilde ilginç olarak tasarlanmalıdır. İlginçliğin belirleyen sıra dışılık seyircinin inandırıcılığını zorlamamalıdır. Dramatik olan, yoğunlaştırılmış, dolayısıyla devingen bir aksiyon tasarımıdır. Dramatik olanın yoğunluk ilkesi ile kastedilen, gereksiz ayrıntılar içermemesi, ekonomik olması ve azda özü vermesidir. Yoğunluk ve devingenlik, dramatik gösterimin daha etkin, çarpıcı ve ilgi çekici olması bakımından gereklidir. Dramatik bir tasarım oynanmak üzere yapılmaktadır. Dolayısıyla dramatik sanatların hangi kolunu ilgilendiriyorsa, o kolun olanakları ile oynanabilir şekilde tasarlanmalıdır.

•Dram sanatının eğlendirme, öğrenme, öğretme, düşünme, düşündürme, içsel ve bedensel motivasyon kazandırma vs. özelliklerinden pek çok alanda yararlanılmaktadır. Özellikle küçük yaş grupları ve özel gereksinimli çocukların eğitim ve öğrenimleri, içsel ve bedensel motivasyonlarının geliştirilmesi amacıyla eğitimde drama teknikleri uygulanmaktadır. Drama, kökleri itibariyle hareket etme, oynama, mücadele etme gibi eylemlerle birlikte düşünüldüğünde sportif faaliyetler ile biçimsel olarak yakınlık göstermektedir. Günümüzde, turizm ve eğlence sektörleri, dramatik özellikler gösteren ya da göstermeyen programlar hazırlayarak, dinlenmek, hoşça vakit geçirmek, yenilenmek ve ruhsal/bedensel sağlıklı kalmak isteyen insanlara hizmet vermektedirler. İnsanlar bedensel ve ruhsal sağlığını iyileştirme, keyifli vakit geçirme yolunda bilinçli bir tercih olarak oyunsal etkinliklere katılmaktadır.

REKREASYON ALANLARINDA YARATICI FAALİYET

Rekreasyon, kişilerin gönüllü olarak boş zamanlarında katıldıkları ve kişisel tatmin elde ettikleri faaliyetler olarak tarif edilebilir. Rekreasyon içerisindeki faaliyetler, uygulandıkları alanlar ve özelliklerine göre çeşitliliğe sahiptir. Spor, yaratıcı drama oyunları, dans, müzik rekreasyon faaliyetleri içerisinde cazipliği ve çeşitliliği ile günümüz yaşam koşulları içerisinde önemli bir yer teşkil eder. Rekreasyon faaliyetlerinde izleyici ve uygulayıcı olarak katılımına imkan sağlayan alanların çeşitliliği, kişilerin boş zamanlarını değerlendirmelerinde neredeyse ilk sırayı almaktadır. Bu yaratıcı ve aktif faaliyetler kişilerin toplumsallaşmasında ve sosyalleşmesinde önemli mekanlar olarak görülmelidir.

İnsanların boş zamanlarını değerlendirme etkinlikleri olan rekreasyon, gönüllü katılımın ve kişisel olarak doyum sağlanabilecek, heyecanların paylaşıldığı ortamlar oluşturur. Rekreatif faaliyetler kişileri yabancılaşmaktan kurtarmakta hoşgörüyü, sosyal ilişkileri, sosyal uyumu meydana çıkarmaktadır. Kişi kendisine uygun ve yapmaktan haz duyduğu bir etkinliğin parçası olduğunda kendi yaratıcılığını ve hayal dünyasını da bu alanlarda ortaya çıkarmaktadır.

SPOR VE DRAMA ORTAKLIĞI

Günümüzde boş zamanın önemi ve hatta gerekliliği birçok araştırmacı tarafından belgelenecek boş zaman aktivitelerinin olumlu etkileri ortaya konulmaya çalışılmaktadır. Bu aktiviteler arasında spor, sanat, turizm ve daha birçok etkinlikler aracılığıyla insanlar modern dünyanın yok ettiği bütünlüğü yeniden kazanmak için boş zaman yaratmaya ve bu zamanlarında en iyi şekilde kullanmaya çalışmaktadırlar. İnsanı mutlu edebilmek ve yeni yaşam biçimlerine zemin hazırlayabilmek, bütünlenebilmek için spor ve bileşeni olan oyun oynama en iyi araçlar arasındadır. Spor ve oyun birlikteliği hem ruhsal hem de fiziksel olarak insanı bütünlendirebilmenin ve hoşça vakit geçirirken sağlıklı ve mutlu hissetmesinin en önemli yaratıcı faaliyetlerinden biri olmayı her geçen gün hissettirmektedir.

Rekreasyon, bireyin içindeki iyi hissetme, memnuniyet, başarı, neşe, kabul, kişisel değer, zevk gibi duygu durumları ile tanımlanırken bu duyguları açığa çıkaran spor ve oyun oynama birbiriyle çoğu zaman aynılaşır. Oyun duygusu insanın içindeki neşeyi, spontanlığı, yaratıcılığı açığa çıkarmakta spor da bu duygularla aslında insanı hem içsel hem de fiziksel anlamda bedeni terbiye etmektedir. Bu nedenle oyun ve spor kendi içinde farklılığı olmakla birlikte ortak duyguları yaşatma yaratma anlamında özleşirler. Sporun fizikselliği aslında oyun oynamanın yarattığı hazzı da beraberinde getirir. Rekreasyon etkinliklerinden olan oyun, bireyi zorlayıcı, ikna edici bir tutum sergilemez. Katılan bireyler gönüllü olarak, kendi isteği doğrultusunda karar verir. Rekrasyon, kişilerin mevcut sosyal programlarının haricinde sahip oldukları boş zamanları doğru şekilde değerlendirmelerini ve bireylerin toplum içerisinde diğer bireylerle aktif bir biçimde sosyalleşmesini hedefler. Yaratıcı drama ise bu boş zaman değerlendirme aktivitelerinden bir tanesidir ve sporla olan ilişkisi de hem eğitim hem de öğretim aracı olarak beraberlik içerir.

OYUNLA ÖĞRENME

Örgün ya da yaygın eğitimde yer alan bazı derslerin amaçlarına daha etkili bir şekilde ulaşmak için dramanın yöntemlerinden faydalanılabilir. Özellikle öğretmenlerin derslerinde yaratıcı dramayı kullanması, fiziksel gelişimin yanında bilişsel ve duygusal gelişimi de sağlar.

Fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişime katkıda bulunmanın yaşam boyu fiziksel etkinliklere katılımı sağlamanın, yaparak yaşayarak ve aşamalı şekilde öğrenmenin temele alınarak geliştirilen beden eğitimi dersi öğretim programlarına bakıldığında, kazandırılması hedeflenen temel becerilerin başında eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, problem çözme, karar verme gibi üst düzey düşünme gerektiren bilişsel becerilerin yer aldığı görülmektedir. (Saçlı, 2013)

Yaratıcı drama yöntemiyle yaparak ve yaşayarak öğrenme, yaşantıya dair öğrenme, canlandırma gibi etkenler söz konusudur. Oyunlar aracılığıyla öğrencilerin kendini ve başkalarını tanıması, yaratıcılığını ve hayal gücünü geliştirmesi, yaşadığı yakın çevre ve dünyayı algılayarak toplumsallaşması hedeflenmektedir. Oyun oynayarak bu hedefleri gerçekleştirmek aynı zamanda olaylara bütünsel olarak bakabilmeyi, açık fikirli olmayı, başkalarının düşüncelerine duyarlılık göstermeyi, alternatif çözüm yolları bulmayı, öne sürülen düşüncelerden mantıklı olanları kabul etmeye açık olmayı ve işbirliği içinde çalışabilme gibi bir takım kazanımların sağlanmasına çalışılır. Buradan da anlaşıldığı üzere, beden eğitimi derslerinde öğrencilerden eleştirel düşünme becerilerini ve

eğilimlerini kendi kendilerine kazanmaları ve kullanmaları beklenemez. İşte bu noktada, beden eğitimi öğretmenlerinin rolü ön plana çıkmaktadır. Bu rolü yaratıcı drama kullanarak sağlayan öğretmenler hem spor yaptırmak ve aynı zamanda da öğrencilerini eğlendirirken amaç doğrultusunda eğitmiş olacaktır. Yaratıcı dramanın araçları bu anlamıyla eğitimde oynarken öğrenmeyi kolaylaştırıcı bir etkiyi de beraberinde getirecektir.

Buradan baktığımızda drama eğitiminin neler sağladığını şu şekilde yazabiliriz.

DRAMA EĞİTİMİ NE SAĞLAR

Sosyal gelişim ve birlikte çalışma becerisi geliştirir.

problemlere yaklaşım ve çözme becerisi geliştirir.

Dinleme becerilerini geliştirir.

Olayları değerlendirme yeteneği kazandırır.

İnsanların diğer insanlar, durumlar ve doğal olaylar hakkındaki gözlemlerini geliştirir.

Empati becerisi geliştirir.

Kendini tanır, hayal gücünü geliştirir.

Sanat anlayışı ve ruhu kazanır.

Çocuk, drama etkinliğini genellikle oyun olarak algılar ve böyle algıladığı için de dikkatini ve enerjisini tıpkı oyun sırasında olduğu gibi etkinlik üzerinde yoğunlaştırır. Bu sayede çocuğa drama yolu ile birçok kavram, konu, sosyal davranışlar daha etkili olarak öğretilir.

Rekreasyon alanlarında ya da Spor eğitiminde yaratıcı dramanın kullanımı aktif rol alma, doğaçlama teknikleri ve yaşantılar yoluyla öğrenme gerçekleştiği için dramada öğrenciler bilgiyi ezberlemeden öğrenmekte, bu nedenle de öğrencilerin eleştirel düşünme, tartışma ve soru sorma yetenekleri gelişmektedir. Yaratıcı drama odaklı eğitimde, öğretmen tarafından verilen bilgiyi doğrudan almak yerine, bilişsel süreçler kullanılarak bilgi yeniden yapılandırıldığı için eğitimde yaratıcı drama, yapılandırmacı yaklaşımda kullanılan bir yöntem olarak kabul edilir. (Saçlı, 2013)

Bireylerin yaratıcılıklarını ön plana çıkarabilecekleri, karşılıklı iletişim ve etkileşimlerin üst düzeyde yer aldığı yaratıcı drama eğitimleri bireylerin hem yaparak hem de yaşayarak zevk aldığı aktif ve bilişsel, duyuşsal bir süreçtir. Oyun oynama kişilerin hem grup bilincini aynı zamanda da kendi bireyselliğini yaşadığı bir ortamdır. Kapasitelerini zorlayarak bir işe odaklanma ve kendilerini gerçekleştirebilecekleri aktif ortamlar sunan drama eğitiminin her alanda yapılandırılması ve öğrencinin aynı zamanda öğretmenin de beraberce zevk alacağı bir ortam hazırlanması bakımından önemle üzerinde durulması gereken bir süreçtir. Yaratıcı drama bu anlamıyla sonuç odaklı değil süreç odaklı bir eğitim modeli olarak görülmelidir. katılımcının isteyerek, zorlanmadan, yargılanmadan yer alacağı bu model her ortamda uygulanabilen, oyunlarla kişiyi aktif kılan bir yöntemdir.

REKREASYON VE OYUN

Oyun tanımı itibariyle “keyifli” bir eylemdir, “özgür” ve “gönüllü” bir katılım gerektirir. Aynı zamanda oyun, “boş zamanlarda” yapılan ve mekansal açıdan çoğu zaman “sınırlılıklara” sahiptir. Oyunun kendi içerisinde bir “düzeni” ve “kuralları” vardır. Genellikle deneyim, davranış, düşünce ve beden odaklı yapılan tanımlamalar oyunun yararları üzerine odaklanmayı gerektirmiştir. Bir oyuna aktif olarak katılmayla pasif olarak oynayanları izleyenler aslında aynı duyguyu paylaşırlar. İçinde olmakla izlemek aynı işleve sahiptir. Bu anlamda rekreasyon alanlarının çokluğu ve çeşitliliği oyun oynama alanını çoğaltırken izlenme oranını da arttırarak insanlara farklı açılardan da olsa aynı duyguyu aynı mekanda yaşama hissi verir.

Rekreasyon aktiviteleri de “boş zaman kullanımı” ve birey tarafından “özgürce” seçilen “bizzat” yapılan farklı aktivitelerle gerçekleşmektedir. Gönüllülük esasına dayanan ve her türlü alanda yapılabilme özelliğine sahip olan bu aktiviteler oyunla aynı özellikleri taşımaktadır. Oyun oynamak rekreasyon alanlarında katılımın da amacını belirler. Bu amaçlar “keyif almak”, “hoşca vakit geçirmek”, “canlanmak” “daha iyi hissetmek”, “sosyalleşmek”, “yalnızlıktan kurtulmak” olarak sayılabilir. (Kozak, Özkeröğlü, 2020)

REKREASYON ALANLARININ ÖNEMİ

Rekreasyon eğitimi için düzenlenen alanların artması insanların bu alanlara olan ilgisini de arttıracak ve bu alanlar sportif aktivitelerin günlük yaşamın içine girmesine kolaylık sağlayacaktır. Bu alanlar ve burada ki faaliyetler ortak ilgi ve heyecanların paylaşıldığı ortamlar olması bakımından insan yaşamında temel ihtiyaçlar arasındadır. İnsanları yalnız olmaktan kurtaran böylesi sosyal alanlar hoşgörüyü arttırdığı gibi gelişmiş sosyal ilişkilerin ve sosyal uyumun da yaratıldığı yerler olarak görülmelidir. Bu anlamda oyun yoluyla sportif faaliyetleri birleştirmek alana büyük katkı sunmaktadır. Çocukluğundan beri spor yapan bir kuşağın, özellikle ciddi olarak eğilim gösterdikleri oyunlar (sokak oyunları, drama performansları) onları tesadüfi katılımcılardan ayırmakta ve bilinçli olarak bu alanlara yönlendirmektedir.

Rekreasyon alanları çok çeşitli aktivitelere dayanmakta, bireylerin ilgi, dürtü, amaç ve katılım şekilleri ile daha birçok faktöre bağlı olarak değişiklik gösterebilmektedir. Bu alanların yeterliliği düşünüldüğünde hala yeterince rekreasyon alanlarının olmadığını ve bu anlamda yeterli çalışma yapılmadığını da söyleyebiliriz. Oysa günümüz insanları boş zamanlarını hem bireysel hem de ailesiyle birlikte kaliteli zaman geçirmek için böylesi donanımlı, renkli ve etkin alanlara ihtiyaç duymaktadır.

OYUN VE SPOR

Rekreasyonel etkinlik olarak oyun, her anlamda sağlıklı bir yaşam biçimi sunarken aynı zamanda da insanların duygularını da harekete geçirme özelliğine sahiptir. Bu etkinlikler ve etkinlik alanları farklı bir hava solumak, farklı deneyimler edinmek, sağlık, birliktelik, heyecan yaşama gibi birçok amacı içinde barındırır. İster katılımcı ya da izleyici olalım açık ya da kapalı her alanda yapılan bu türden aktiviteler sosyalleşmenin en önemli alanları olarak görülmelidir.

Spor ve oyun ikilisi karşılıklı olarak birbirlerinin içindedirler ve birbirlerinden etkilenirler. Spor insanların rekreatif gereksinimlerini karşılamada önemli bir hareket alanı sağlarken, rekreasyon da, sporun toplumsal yaygınlaşmasında ve sportif başarılar elde edilmesinde önemli roller üstlenmiştir. Oyunla sporu birleştirmek bu anlamıyla her çeşit insanın büyükten küçüğe katılımını sağlar. Küçük yaştakiler için öğrenmenin etkili bir yöntemi olarak görülürken yetişkinler için de yaşadığı monoton hayatın dışına çıkması olarak görülür.

Çocuğun hayatında yer alan oyunların, esasında çocuk için bir rekreasyon faaliyeti olduğu ve aynı zamanda oyunla sporu en iyi şekilde bağdaştırdığımız bir alan olarak anlamalı ve okullarda bu uygulamayı ön planda tutarak hem bedenen hem de psikolojik olarak çocuklara bu anlamda daha fazla alan açmalıyız.

Bu koşullar çocuklar için hareket ihtiyacını gidermek olarak görülürken aynı zamanda onların yüksek enerjisini boşaltacak, onları ders dışı sportif etkinliklere yönlendirecek ve beden eğitimi dersleri bu anlamda giderek daha da önem kazanacaktır. Zaten beden eğitimi derslerinin amacı da Milli Eğitimin temel ilkelerine uygun olarak kişinin beden ruh ve fikir gelişimini sağlamak olarak tanımlanmıştır. (<https://www.sporbilim.com/>)

Spor, yüksek bir fiziksel aktivitenin yanı sıra insanlara bir gruba dahil olmanın kişisel ve sosyal kimlik

hissi kazandırmanın da yollarından biridir. Bir gruba dahil olmak birliktelik duygusu yaratma adına bireyin sosyalleşmesine katkı sunan bir anlayış da yaratır. Spor ve oyun ilişkisi bireyin kendi dar dünyasından kurtularak başka ortamlarda, başka kişilerden, inançlardan, düşüncelerden insanlar ile diyalog içinde bulunmasını, onlardan etkilenmesini ve onları etkilemesini sağlar. Çocuklar bu anlamıyla buldukları çevreyi, dili, kültürü oyun yoluyla öğrenirken aynı zamanda fiziksel bir aksiyonun içerisindeyler. Bu da spor ve oyun kavramının birlikte düşünülmesini gerektirir. Her türlü spor etkinliği sosyal bir deneyimdir. Kişi oyun ve sportif etkinliklere katılarak duygularını da ifade etme imkanı bulur. Tüm bu duyguları yaşamak (saldırganlık, öfke, utangaçlık vb.) insanda yoğun bir boşalım sağlar ve bunları aynı zamanda kontrol etmesini de öğrenir. Her türlü baskıdan kurtulmanın belki de en iyi yolu oyun ya da spor etkinliklerine dahil olmaktır.

Beden eğitimi ve spor etkinliklerine katılmak bireyin fiziksel olduğu kadar benlik gelişimine de katkıda bulunur. Toplumsal olarak çevresini ve kendisini iyi tanıyan bireyler bilinçli olarak etrafının farkındadır ve bu bilinç kendini oluştururken kişilik özelliklerini bir başkasıyla karşılaştırarak oluşturur. Çocuk diğer çocuklar ile oynamaya başladığında kendisinin güçlü ve zayıf yönlerini anlamaya başlar. Oyunlar sırasında kendisini karşındakiyle kıyaslayan kişi hem yeterlilik hem de yetersizliklerini görerek aslında kişiliğine de katkı sağlamış olur. Böylelikle sportif ortam sayesinde çocuğun sosyalleşmesi, toplumsallaşması ve birey olarak kendini tanıması daha hızlı ve olumlu gerçekleşir. (Küçük, Koç)

Oynayarak / yaşayarak, kendini tanıyarak, grup dinamiğinden hız alarak, eleştirerek, tartışarak yapılan bir öğrenme metodu; birbiri üzerine yığılan bir öğrenme biçimini aşar. Öğretmenin tek yönlü bilgi vermesinden çok, öğrencinin çok boyutlu eğitimi, derslerde aktiflik, bireyler arası iletişim, yaratıcılık ve kişilik eğitimi gibi pek çok boyut, doğal bir öğrenme ortamında gerçekleşebilir.

Toplumun yapı taşlarından biri olan çocuk, oyun ile çevresiyle etkileşimde bulunarak topluma ait normları öğrenmeye başlar. Bu nedenle, eğitim sistemi içerisinde özellikle beden eğitimi derslerinde oyundan yararlanmak, şüphesiz ki hem eğitimci hem de öğrenci için daha eğlenceli ve daha motive edicidir.

Oyun ve spor ikilisi aslında birbirinin içindedir. Rekreasyon alanları rekreatif gereksinimleri karşılamak için yaratılan alanlardır. Bu alanları doğru bir şekilde kullanmak, bu alanların yaygınlaşmasıyla ve toplumsal olarak buralara duyulan ihtiyacın artmasıyla doğru orantılıdır. Oyun ve spor ikilisi insan yaşamının milyonlarca yıl içinden bugüne kadar gelen bir insanlık serüvenidir. Spor oyunla oyunda sporla kendini beslemiş ve beslemeye de devam etmektedir.

SPOR VE REKREASYON EĞİTİMİNDE MÜZİK

İnsanlığın varoluşuyla birlikte insanın doğaya ve dolayısıyla çevresine uyumu ile başlayan kazanma ve üstün olma içgüdüleriyle yaşamının hemen her alanında harekete olan ihtiyacıyla başlayan sportif etkinlikler zamanla en önemli boş zaman (rekreasyon) etkinlikleri olmuştur. Boş zamanları değerlendirme aracı olarak tanımlayabileceğimiz rekreasyon; insanların rutin günlük etkinliklerinin dışına çıkarak, aktif dinlenmesini, eğlenmesini, çalışma hayatındaki verimliliğinin artmasını sağlayabilmektedir. Rekreasyon programları planlanırken yediden yetmişe ve her kesimden insanın ilgi ve ihtiyaç alanlarını gözetenek, katılanların rahatlıkla uygulayabileceği ve becerilerini ortaya çıkarabileceği etkinlikleri içermesi çok önemli bir noktadır. Eğitim kurumları (okullar) akademik eğitimin yanında rekreasyon eğitimi için en uygun koşulları sağlayan yerler olarak kabul edilebilir. Çünkü çeşitli kaynaklarda rekreasyon eğitimine küçük yaşlarda başlayanların bunu bir yaşam tarzına dönüştürdükleri ileriki yaşlarda da uyguladıkları, bir alışkanlık haline getirdikleri ve böylece yaşam kalitelerini artırdıkları belirtilmektedir.

Müzik ve Ritim

Müziğin temel öğelerinden biri ritimdir. Seslerin ve durakların sürelerinin düzenlenip periyodik bir biçimde tekrarlanmasıyla oluşan kalıba denir. Ritim, bir müzik parçasının kısacası müziğin olmazsa olmazıdır. Tartım olarak da tanımlandığı farklı kaynaklarda görülmektedir. Ritmi yalnızca müzikte değil birçok alanda görmek mümkündür. Kalbimizin atışı da içimizde hissettiğimiz ritimdir ve ömür boyu devam eder. Nefes alırken, yürürken, konuşurken, spor yaparken de ritmik hareketler yaparız. Bu nedenle insan hayatı bir ritim olarak adlandırılabilir. Toplu halde yapılan ritim çalışmaları, koordinasyonu arttırmanın yanında takım çalışmasını da güçlendiren bir yöntem olarak görülebilir. Vuruş, müziğin benzersiz bir parçasıdır çünkü bir şarkının çeşitli yönlerini ifade eder. Bu temel olarak ritim olarak adlandırılır. Örneğin, bir şarkıyı dinlerken, mırıldanabilirsiniz (bu melodidir) veya şarkı size değişik duygular hissettirebilir (bu melodinin armonisidir). Bazen de, kendinizi bir şarkı dinlerken el, ayak ya da bir yere vurarak tempo tutarken bulabilirsiniz. Bu da vuruş olarak kabul edilir. Çağımızda müzik yalnızca bir etkinlik, bir hoşça vakit geçirme aracı değildir. Aynı zamanda bir kültür olarak kabul edilmektedir. İnsan hayatında böylesine yer etmiş bir kültürün serbest zamanlarımızdaki yeri de tartışılmaz bir gerçektir. Spor ve Rekreasyon açısından da önemli bir araç olarak kabul edilmektedir. Sportif olarak insanı harekete geçiren ve ortaya çıkan performansı etkileyen olgular arasında müziğin yadsınamaz bir yeri bulunmaktadır. Müzik kişilerin ve toplumların her alanına nüfuz etmiş, onlarla bütünleşmiş ve yaşamın her boyutunda karşılaşabileceğimiz bir kavram haline gelmiştir.

Müzik ve Spor İlişkisi

Müzik, ritmik ve ezgisel yapısıyla insanları hüzünlü, sevinçli, coşkulu, hırslı gibi farklı duygulara sokabilme özelliklerini barındırmaktadır. İnsan dinlediği müziğin yarattığı etkiyle yaptığı hareketleri düzenleyebilmektedir.

Sporun hemen her alanında müzik yoluyla gerginliklerden kurtulma (gevşeme), odaklanma, performansı artırma gibi yöntemler sıklıkla kullanılmaktadır. Yapılan araştırmalar müziğin, egzersiz sırasında ve rahatlama pozitif etkileri olduğunu da göstermektedir.

Müziğin etkilerinin incelendiği çeşitli araştırmalarda, egzersizlerin müzik eşliğinde yapılmasının performansı, performansın süresini ve dayanıklılığı artırdığı gibi sporun değişik alanlarında da seçilen müziklerin motivasyonu artırdığı söylenmektedir. Bu konuda son yıllarda maç öncesi saha ya da salona giden kulaklıkla müzik dinleyen sporcular hepimizin dikkatini çekmektedir. Ayrıca spor yapanlara dinletilen vuruşları güçlü, tempolu müziklerin kalp ritmini dahi etkileyebildiği iddia edilmektedir. Bu bağlamda insandaki hareketle müzikteki ritim arasındaki benzerlik dikkat çekici görülebilir.

Sporcularca egzersiz sırasında kullanılan müziğin, onları özgüven, kendine değer verme ve odaklanma konularında da olumlu yönde etkilediği uzmanlarca belirtilmektedir.

Spor ve Rekreasyon Eğitiminde Müzikle Yaratıcı Dramanın Kullanılması

Müziğin insanlar üzerindeki etkisi çok geniş, sunduğu imkânlar sınırsız denecek kadar çoktur. Bu nedenle tüm dünyada müzik çok önemli bir boş zaman etkinliği olarak kabul edilmektedir. Yaşanılan müzikal deneyim hem kısa süreli hem de uzun süreli etki sağlayabilmektedir. Çok büyük çoğunlukta insan belli düzeyde müziği sever ve müzik kullanılarak yapılan bir etkinliğe katıldığında haz duyar. Müziğin hemen herkes için farklı bir etkisi olduğu bilinen bir gerçek olarak kabul edilmekte ve bunun bir neticesi olarak her yaşta insanın ilgisini çekmektedir. Müzik her yaşta insanın yaşamında önemli

bir yere sahiptir.

Bu etkinlikler genellikle, eğlenmeyi, zevk almayı, hoşça vakit geçirmeyi, sosyalleşmeyi ve sağlıklı olmayı amaçlayan faaliyetlerdir.

Spor ve Rekreasyon etkinliklerinde yaratıcı drama kullanımı, son yıllarda önemi giderek artan çağdaş yöntemlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Yaratıcı drama; doğaçlama, rol yapma vb. tiyatro ya da drama tekniklerinden yararlanılarak, bir grup çalışması içinde, bireylerin bir yaşantıyı, bir olayı, bir fikri, kimi zaman bir soyut kavramı ya da bir davranışı, eski bilişsel örüntülerin yeniden düzenlenmesi yoluyla ve gözlem, deneyim, duygu ve yaşantıların gözden geçirildiği “oyunsu” süreçlerde anlamlandırılması, canlandırmasıdır.

Sportif ve rekreatif çalışmalarda yaratıcı drama yöntemi çeşitli alanlarda kullanılmaktadır. Boş zamanı verimli bir şekilde geçirme, eğlenirken öğrenme, eğitsel kazanımlar elde etme amacıyla oyunun ön planda olduğu ve yaratıcılığı geliştirmek için yapılan etkinlik olarak görülmektedir. Bu bağlamda çalışma sürecinde kullanılacak olan etkinliklerin görsel olmasının, müzik eşliğinde ya da müzikten yararlanılarak eğlenerek ve oynayarak öğrenme sürecini hızlandıracağı, çalışmanın daha eğlenceli ve verimli geçmesine yardımcı olacağı, akılda kalıcılığa da katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Yaratıcı, esnek, kararlı, yetkin bir lider eşliğinde katılanlar dramatik deneyimler yaşar ve oyunlar oynarlar. Bu etkinliklerde önemli olan, katılımcılarca bir deneyimin yaşanması, paylaşılması ve ortaya çıkan ürünün gruba ait olmasıdır.

Drama, beden diliyle ifade etmektir. Hareket, eylem halidir, canlılıktır, yaşamın kendisidir.

Dramanın müzikteki karşılığı ise ritimdir. Bu nedenle sportif ve rekreatif etkinliklerde müziğin kullanılmasının sürece yapacağı katkı göz ardı edilmemelidir.

Bu ünite de müzik ve ritim, spor ve müzik ilişkisi ve bu bağlamda müzik aracılığı ile yapılabilecek yaratıcı drama etkinlik örnekleri yer almaktadır.

Uygulama Örnekleri

Bu bölümde; ünitenin amaçları doğrultusunda yaratıcı dramanın uygulama aşamalarına baktığımızda; Isınma – Hazırlık

Canlandırma - Doğaçlama

Değerlendirme ve Tartışma olmak üzere üç grupta toplandığını görmekteyiz.

Hazırlanan örnek çalışmalarda yaratıcı dramanın uygulama aşamaları ve müzikle bağlantılı uygulama örneklerine yer verilmiştir. İlk verilen örneklerde herkes için önemli olan fakat sporcular için daha da önemli olabilecek doğru nefesi (diyafram nefesi) geliştirme ve anlamaya yönelik çalışmalara yer verilmiştir. Bu örnek uygulama bir drama lideri gözetiminde yapılmış, çalışma fotoğraflanmış ve uygulama bitiminde çalışma grubunda yer alan öğrencilerin çalışmaya ve hissettiklerine ilişkin görüşleri alınmıştır.

Isınma ve Hazırlık

Isınma çalışmalarıyla grubun oyuna katılma isteğini artırmak amaçlanmaktadır. Genellikle bedenin harekete geçtiği, tüm duyuvarın aynı anda yoğun bir şekilde kullanıldığı, içe dönük çalışmaların yapıldığı güven artırma, uyum sağlama gibi grup dinamiğini oluşturmak için yapılan kuralları diğer aşamalara göre belli ve daha çok lider tarafından belirlenen bir aşamadır.

Isınma çalışmalarında; grup liderinin yönlendirmeleri ile yürüme, koşma, atlama, hoplama, dönme, savrulma gibi bedensel hareketler yapılabilir. Değişik türlerdeki hayvanların yürüyüşlerinin ve seslerinin taklit edilmesine yönelik etkinliklere yer verilebilir. Yapılan ısınma çalışmaları grubun kendi aralarında etkin bir iletişim kurmalarına ve içlerinden geldiği şekilde davranmalarına olanak sağlamaktadır.

Bu aşamayla ilgili ayrıntıları ünite içerisinde anlatılan diyaframı hissettirmeye yönelik çömelerek nefes alma, pipetle üfleyerek pinpon topunu tabaktan çıkarma vb. uygulama örnekleri yapılabilir.

Bu uygulamalar sonrasında ara değerlendirme yapılabilir.

Canlandırma - Doğaçlama

Grup doğaçlamasına dayalı oyunların ortaya çıktığı, uygulamanın yapıldığı etkinlik aşamasıdır.

Sürecin özü, önemi, niteliği ve niceliği bu aşamada belirlenir. Duygu ve düşüncelerin paylaşılması, eğitsel kazanımlar üzerine ya da ortaya çıkan oluşumlar üzerine tartışmalar bu aşamada yapılır.

Bu çalışmada önceden belirlenen kurallardan söz edilebilir. Bu kurallar grubun çalışmalarını sınırlandırıcı ve kısıtlayıcı olmamalıdır. Bir konunun süreç içinde biçimlenip ortaya çıktığı, belirlendiği, biçimlendirildiği tüm oluşum çalışmalarının yapıldığı aşamadır. Canlandırılacak konu çerçevesinde bir başlangıç noktası olan, doğaçlama, rol oynama ve diğer tekniklerin kullanıldığı bir aşamadır.

Yine doğru nefesi kavratmaya yönelik balon çalışması, balon ve baloncu çalışması yapılabilir. Yine lider grubun canlandırma ve değerlendirmelerine yönelik ara değerlendirme yapılabilir.

Değerlendirme-Tartışma

Rahatlama, bedenin gevşetilmesi, ruhen ve bedenen rahatlama demektir. Gözler kapatılarak birkaç dakika yapılan çalışmalar üzerinde düşünülür. Gözler açılınca, yapılan çalışmaların ana fikri çıkarılır ve değerlendirilmesi yapılır. Bu aşamada istenirse dinlendirici bir müzik de kullanılabilir. Bu

çalışmada gruba olayın bittiği hissettirilmeli ve tam bir rahatlama sağlanmalıdır.

Lider mekâna büyük bir fon kartonu ve renkli boyalar koyar. Katılımcılardan kartona hissettikleri biçimde büyük bir diyafram çizmelerini ister. Lider katılımcılar çalışırken bir müzik açar ve yönergeyi tamamlamalarını bekler. Katılımcılar çizimi bitirdikten sonra lider resmi herkesin göreceği şekilde duvara asar.

Lider ;

Her katılımcıya küçük birer kâğıt ve kalem verir. Bütün bir süreci düşündüğünüzde bugün ki yapmış olduğumuz çalışmalarda neleri fark ettiniz?

Kâğıtlara yazıp çizdiğiniz diyafram resminin üzerine yapıştırabilir misiniz?' der. Katılımcılar düşüncelerini yazıp yapıştırdıktan sonra her katılımcı tek tek çıkıp kendi yazdığının dışında ki bir kâğıdı alır ve okur. Okunanlar üzerine yorumlama ve tartışma yapılır. Lider herkese sürece ortak oldukları için teşekkür eder.

Spor ve rekreasyon eğitiminde müzikle ilişkilendirilerek yapılabilecek kısa örnek çalışmalar aşağıda verilmiştir. Bu çalışmaların geniş açıklamaları ve kazanımları ünite içerisinde yer almaktadır.

Isınma

Grubun ritim duygusunu geliştirmeye yönelik farklı vurmalı çalgılarla vurulan farklı ritim kalıplarının güçlü zamanlarında sıçramalarına yönelik bir uygulama yapılabilir. Buradaki amaç, katılımcıların fiziksel hareketle birlikte ritim duygularını, müziksel işitmelerini ve dikkatlerini geliştirmektir.

Canlandırma – Doğaçlama

Katılımcılara klasik müziğin seçkin örneklerinden dinletilerek hikâye oluşturmalarına yönelik çalışma yapılabilir. Burada yaratıcılığı ortaya çıkarabilecek duygu ve düşüncelerin paylaşılması, jest ve mimikleri, konuşmaları yapabilmek amaçlanmaktadır.

Uyum – Güven

Grup uyumunu geliştirmeye yönelik yapılan bu çalışmada farklı ritim çalgıları kullanılarak topluca her farklı çalgı sesiyle farklı hareketler yapmaları istenir. Bu hareketleri ve ritim çalgılarını farklılaştırmak mümkündür. Bu çalışmada dikkat edilmesi gereken grupça yapılacak hareketlerin aynı zamanda ve doğru bir şekilde yapılmasıdır. Bir odaklanmayı artırıcı çalışma olarak da görülebilir.

Yukarıda verilen örnekler spor ve rekreasyon eğitiminde müzik aracılığı ile yapılabilecek örneklerden bazıları olarak söylenebilir. Bu çalışmalar sonunda ortama uygun bir müzik dinletilerek yapılacak olan değerlendirme ve tartışmalarla sürecin kazanımlarının akılda kalıcılığı artırılabilir.

Bireysel etkinlik olarak yaratıcılığa bağlı olarak pek çok bağlantılı örnek oluşturmak mümkündür.

Aşağıdaki örnekler fikir verici olabilir.

Doğru nefes ve diyaframı anlamaya yönelik bir egzersiz yapsanız nasıl bir oyun üretirsiniz?

Grubunuzun ritim duygusunu arttırmaya yönelik çevrenizde bulunan materyallerden bir egzersiz örneği oluşturunuz?

REKREASYON nedir?

Günümüz modernleşen toplum yaşantısı içinde herkes için önemli bir kavram olan zaman; çalışma zamanı ve çalışma dışı zaman olarak iki grupta ele alınmaktadır. Çalışma zamanı bireyin ücretli emeği için işyerinde harcadığı zamandır. Çalışma dışı zaman ise yaşamını sürdürmesi için gerekli olan temel fizyolojik ihtiyaçlardan beslenme ve uykuya ayırdığı zaman ve boş zamandan oluşmaktadır. Bu kapsamda rekreasyon en basit hali ile çalışma dışı zamanda yer alan yani “boş zaman” içinde yapılan aktiviteler olarak ifade edilebilir.

Başka bir tanımlama ile Rekreasyon; bireyin serbest zamanında yaşam kalitesini arttırmak için gönüllü ve istemli olarak yaptığı etkinlikleri kapsayan çok disiplinli bir çalışma alanıdır.

Rekreasyon aktiviteleri olumsuz çevresel faktörler, teknoloji, makineleşme, yoğun çalışma saatleri, masa başı iş yükü, hareketsiz ve/veya rutin hayat tarzının olumsuz etkilediği fiziksel ve ruhsal sağlık ihtiyaçları gidererek iyileştirecek ve denge sağlayacaktır. İhtiyaçlara hizmet eden rekreatif etkinlikler ile birey, isterse bireysel isterse grup çalışmaları ile bu iyileşme sürecini zevk ve haz olarak gerçekleştirebilecektir. Yaşam kalitesini arttıracaktır.

Özellikle grup çalışmaları ile sosyal bir varlık olan insan bu ihtiyacını sosyalleşme ile gidererek toplumsal ilişkilerde de iyileşmeye, sosyal birlikteliğin sağlanmasına ve korunmasına aracılık edecektir. Dolayısıyla rekreasyonun yarar ilkesi bağlamında fiziksel, ruhsal ve toplumsal olmak üzere üçe ayrıldığını söylemek mümkündür.

Rekreasyonun Sınıflandırılması

Bireyin etkinliklere katılırken edindiği görev veya katılım şekli de sınıflandırmada önemlidir.

Katılımcı boş zamanını değerlendirmek için seçtiği etkinlikte izleyici olarak katılım sağlıyorsa pasif katılımcı, aktif olarak etkinliğin kurallarına uygun şekilde fiziksel, zihinsel ve ruhsal olarak etkinliği icra ediyorsa aktif katılım sağlıyor demektir.

Etkinliğin galeri, spor salonu, atölye, sinema salonu, stüdyo vb. kapalı mekânda mı yoksa park, orman, bahçe, deniz, deniz kenarı, açık hava sahası vb. gibi açık alanda mı yapıldığı da etkinlikleri mekânsal açıdan sınıflandırmaktadır.

Bunun yanında yerel olarak etkinlik mekanlarının ayırımının yapıldığı kent yaşamına uygun olarak tasarlanmış kentsel rekreasyon ve kırsal bölgelerdeki yaşamsal gereklilik veya getirilere bağlı olarak gelişen kırsal rekreasyon ayırımı vardır.

Katılımcıların bireysel ya da grup halinde etkinliğe katılımları da katılımcıların sayısına göre rekreasyon sınıflaması yapılmasını sağlar.

Dolayısıyla etkinliklerin gerçekleşme şekline göre rekreasyon;

Etkinliklere katılma şekline açısından, aktif rekreasyon ve pasif rekreasyon

Mekânsal açıdan, açık alan rekreasyonu ve kapalı alan rekreasyonu,

Katılımcıların sayısı açısından, bireysel rekreasyon ve grup rekreasyonu

Yerel sınıflama açısından, kentsel Rekreasyon ve kırsal rekreasyon gibi gruplara ayrılır.

DRAMA ve DANS İLİŞKİSİ

Rekreatif etkinliklerde disiplinlerarası ilişkiler oldukça önemlidir. Drama ve dans birlikteliği de rekreasyonun tüm özelliklerini barındıran iki disiplinin uyumlu çalışması biçimidir.

Dans Nedir?

Dans bireyin bireyle ve grupla etkileşiminde en yetkin sanat dallarından birisidir. “Hissetmek, anlamak ve iletişim kurmak için hareketin araç olduğu bir sanat dalı” olarak tanımlanmaktadır” (Akt. Özevin ve Bilen, 2011).

Spor ve sanat ile yakından ilişkili bir form olan kinestetik zekâ kapsamında tanımlanan bedensel ifadeler ile icra edilir. Dans, bir anlamda insan psikolojisinin beden içindeki hapsoluşundan kurtulup bedenine dışarıdan bakabilmesi ve aynı zamanda dışarıdaki bedenselliği fark etme sürecidir.

Dans, insanın bedeni aracılığıyla gerçekleştirdiği gündelik hareketleri fark edip, bu hareketleri duygu ve düşünceleri aracılığıyla geliştirerek sanatsal bir form içinde yeniden keşfetmesidir.

Drama etkinliği içinde dans bireylerin oyun oynama ya da doğaçlama eylemleri ile gerçekleştirilir. Bu süreçte kişilerin kendileri ve çevreleriyle olan iletişimleri gelişir. Eğlenmenin yanında verimli ve kalıcı iyileşme süreci gerçekleşir. Dramanın özünü oluşturan oyun, dans ve canlandırmalar kişileri eğlendirirken eğitir.

Oyun ve Dans

Dramada tercih edilen oyunların hemen hepsinde tıpkı dans gibi devinim söz konusudur. Bu bağlamda devinim, oyun kavramının önemli bir ögesini oluşturur. Dans ederken de oyun oynarken de kişi, şimdi ve burada olma anını yaşar. Kendini kalıplardan arındırarak olduğu gibi yansıtır, kişiliğini ortaya koyar. Aynı zamanda da bu kişiye kendini yeniden keşfetme imkanı sunar. Oyun oynarken de dans ederken de kişi, her iki eylemi de istediği sürece devam ettirir. Kişi gönüllü ve istekli şekilde oynadıkça ve dans ettikçe açığa çıkan enerji hem kişinin kendi bedeninde hem de topluluk içinde bir birey olmaya yönelik olumlu kazanımlar sağlar (Gürey, B., Adıgüzel, Ö. 2013: s.4).

Drama ve Dansın Ortak Kazanımları

Bu kazanımlardan bazıları;

Basit ve karmaşık hareket etme becerisinin kazandırılması,

Sinir-kas sisteminin geliştirilmesi,

Fiziksel uygunluk gelişimi,

Algısal motor gelişimi,

Öğrenme kapasitesinin arttırılması,

Serbest özgün zamanları uygun kullanma bilinci ve alışkanlığı kazandırılması,

Mesleki hayatında hareketi aktif kullanmasının sağlanması,

Doğaçlama yoluyla kişinin yaratıcılığını geliştirmesi,

Grup ve birey arasındaki dinamikleri ve bunların hareket ile ilişkilerini deneyimleme,

Sosyal-duyuşsal gelişim kazandırılması (Aldemir s.5) şeklindedir

Sonuç olarak kişi, devinim esnasında endorfin denen mutluluk hormonunu salgıladığı için kendini daha iyi ve zinde hisseder. Doğaçlama ve oyunlarda performans kaygısı güdülmediği ve söze dayalı doğaçlama yapılmadığı için kişi özgüven içinde hareket eder ve etkinliklerde kendi öz hareketini arar. Bu ifade biçimi kişinin gündelik yaşantısına olumlu yansır. Böylece kendine güvenen, kendini rahatça ifade eden, algısı açık, fiziksel yapabilirlikleri artmış, daha fazla sosyalleşmiş bir birey haline gelebilir. Kısacası fiziksel, ruhsal ve bilişsel olarak daha iyi bir yaşam koşulunu yakalamış olur. Özgür bedene sahip birey, sahip olduğu özgür bakış açısıyla içinde yaşadığı topluma yaklaşabilir; onu değiştirmeye ve dönüştürmeye başlayabilir. Hem bireysel hem de toplumsal bir iyileşme, yenilenme yaşanır.

DRAMA ve SPOR İLİŞKİSİ

Önemli bir rekreasyon etkinliği olan spor, hem aktif hem de pasif katılımı çağdaş yaşamın hareketsizliği ve sorunlarından kaynaklanan olumsuzluklar ile sürekli karşı karşıya kalan insanın yenilenmesini sağlar.

Düzenli yapılan sportif aktiviteler aracılığıyla gerçekleştirilen sportif uyarılmalarla insan bedeninin bütün sistemleri, çalıştırılan kasları, kalbi, hormonları, metabolik reaksiyonları güçlendirilir. Düzenli yapılması ile psikolojik olarak da olumlu yanıtların alınması sağlanır. Sporun bir rekreatif etkinlik olarak tercih edildiği ve düzenli yapıldığı durumlarda özellikle stresle başa çıkma kolaylaşmaktadır. Gerginlik ve olumsuz duyguların dışarı atılması sağlanır. Bu yenilenmeyi saplayan fiziksel sportif etkinlikler aynı anda hem sporun hem de dramanın oyun içeriklerini oluşturabilir. Oyun kendi kendini yapan bir şeydir. Dramadır. Biçim açısından özgür, kurmaca ve hayatın rutininin dışındadır. Oynarken kişi bütün sınırlamalardan kurtulur.

Her türlü fiziksel aktivite veya spor çeşitleri rekreasyon anlayışı içerisinde dahi olsa yarışma, kazanma, zorlama ve risk gibi faktörler ile gerçekleşebilir. Bu faaliyetten sonra da birey psikolojik veya sosyolojik tatmini ve eğlenmeyi deneyimler. Ancak bu noktada drama ile spor etkinlikleri ayrılmaktadır. Çünkü dramada katılım gönüllülük esasına dayalı olarak kazanma ya da kaybetme, ödül ya da ceza kavramları olmadan gerçekleşir. Sonuçtan çok sürece önem verilerek, etkinlik bir yarış atmosferine sokulmadan an'da kalmaya dönük eğlenme, dinlenme ve rahatlama amacıyla tamamlanır. Drama ve spor ilişkisi bağlamında gerçekleştirilen oyunlar bireye bilişsel, duyuşsal ve fiziksel katkılarda bulunur. Spor, rekreasyon faaliyetlerinin bir bölümünü oluşturmaktadır. Ancak sporun rekreatif bir faaliyet sayılabilmesi için bireyin tamamen boş zamanlarında oyun, eğlenme ve fiziksel aktivite amacıyla spor yapıyor olması gerekmektedir.

REKREASYON NEDİR?

Yaşam boyu her açıdan sağlıklı bir bedene sahip olunabilmesi ve risklere yönelik koruyucu yaklaşımların oluşturulabilmesi için rekreasyon önemli bir süreçtir. Rekreasyon hem boş zamanın verimli şekilde değerlendirildiği hem de fiziksel, psikolojik ve duygusal olarak ihtiyaçların giderildiği bir deneyimdir.

Rekreasyonel etkinlikler; planlanmış olarak veya plansız olarak gerçekleştirilmekte; yetenekli veya yeteneksiz kişilerce; organize veya organize olmamış mekânlarda yapılabilmektedir. Birey ya da grup; amaca ve ihtiyaçlara yönelik rekreatif etkinlikler ile haz alarak deneyimlediği süreç sonunda yaşam kalitesini artırır, kendisini daha iyi hisseder ve becerilerini geliştirme yolu bulur.

Toplumlarda egzersiz yapma alışkanlığı çok az olduğu için; rekreasyon etkinlikleri kapsamında olan drama, müzik, dans ve hareket farklı programlarla, farklı stratejilerle uygulanmaktadır. Fakat hepsinin ortak noktası ritim ile gerçekleştiriliyor olmalarıdır.

Bedeni; yaşattığı doyum ile psikolojik olarak rahatlatan; algı, koordinasyon ve dikkate yoğunlaşması ile zihinsel olarak geliştiren; hareket farkındalığı ve düzenli hareket etme mekaniğini geliştirmesi ile fiziksel olarak yenileyen “ritmik çalışmalar” da rekreatif bir etkinliktir.

RİTİM NEDİR?

Ritim her şeyde vardır ve her şey ritim ile ilişkilenecek anlam kazanır. Dünya kendi ekseninde ritmin ahengi ile dönmektedir. Yaşamın kendisinde, yaşamın yansıması olan sanatta, bedenün bütünleyicisi sporda vb. kısacası her şey ritim ile oluşur. Bu bağlamda ritmin farkındalığına dair yapılan çalışmalar yaşantımızın tüm evrelerinde iyileşmeyi sağlamaktadır.

Evrende her şey, düzenli hareket halindedir yani evrenin hareketi ritmiktir. Hareketin durması, akışın kesilmesi ritmin durması anlamına gelmektedir. Bu akışın bir parçası olan insan için de her bedenün bedensel yapısına koşut olarak kendine ait bir ritmi vardır. Herkesin parmak izi nasıl farklı ise, beden ve iç ritmimizde farklıdır.

Her eylem, her hareket bir ritmik yapı yani belirli bir hız ve tartım içinde gerçekleşir. Her insan hareket etme biçimi kendine özgü bir tartım ve hız ile gerçekleştirir. Örneğin; biyolojik olarak kalp atışlarımız vardır ve herkes de aynı değildir.

Ritmin farkındalığı ve bedenün ritim ile uyum içinde olabilmesi hem doğa hem de diğer bedenler ile ilişkilerde önemli ve geliştirici bir etkidir. Durumlara karşı verdiğimiz bilinçli ya da bilinçsiz gelişen tepkiler, öfke, sevinç, üzüntü vb. duygulara bedenimizin verdiği somut tepkiler ya da bu tepkileri fark ettiğimiz anda kontrol edip değiştirebilme yeteneğimiz ritmi kavramamız ile daha da kolaylaşır.

Örneğin; sinirlendiğimiz zaman ya da aşırı stres hali ve gerginlik anlarında bizim kontrolümüz dışında bedensel bir tepki olarak nefes alış verişimiz düzensizleşir, eksik nefes alıp vermemiz bizi kendi farkındalığımızdan uzaklaştırır. Kalp atışlarımız hızlanır ve sonuç olarak kontrol dışı, sabırsız fiziksel tepkiler veririz. Bu anlarda öncelikle nefes alış veriş düzenli ritmik yapı içine sokmak ve yavaşça, derin şekilde almak hem duygumuzu, hem duruma yaklaşımımızı hem de fiziksel ritmimizi değiştirir. Derin ve ritmik düzen ile alınan nefes sayesinde kalp atışı dengeye gelmeye başlar. Tepkilerimiz olumlu yönde farklılaşır.

Sonuç olarak ritim eğitimi insanın temel gereksinimleri arasındadır. Bunun sportif ve sanatsal faaliyetler ile rekreatif bir etkinlik şeklinde gerçekleştirilmesi de ritmi öğrenmeyi haz verici bir deneyime dönüştürür.

DRAMADA RİTİM VE BEDEN İLİŞKİSİ

Drama; katılımcıların aktif olarak katılmasını, kendini ifade edebilmesini, çevresiyle etkileşim kurabilmesini, gerçek dünya ile kurgusal dünya arasında ilişki kurmasını sağlayan bir süreçtir (Nacar, 2020). Özgüveni, hayal gücünü, yaratıcı düşüncüyü geliştirir ve iyileştirir. Toplumsal olarak da hoşgörülü ve demokratik bir toplum düzeni yaratmayı amaçlar. Katılımcılar görsel, işitsel ve dokunsal olarak kurgulanmış oyunlar, egzersizler ve etkinlikler aracılığıyla yeni yaşantıların, yeni süreçlerin içine girerler.

Dramada tercih edilen oyunların hemen hepsinde devinim söz konusudur. Katılımcı kendi bedensel özellikleri bağlamında kendi ritmik duygusuna bağlı olarak hareket üretir ya da devinir. Bu sayede toplu üretime bireysel ve özgün katkı sağladığı gibi kendi yeteneklerini, beden olanaklarını ve sınırlarını yeniden keşfeder. Duygularını hareket yoluyla ifade edebilme becerisini kazanır.

İnsan doğduğu andan itibaren kendisini ifade etmek, iletişim kurmak için sesi ve bedenini araçsallaştırmıştır. Sesleri düzenli aralıklarla tekrar ederek ritmi oluşturmuştur. İnsan sesi en doğal müzik aracıdır. İnsan doğada duyduğu sesleri taklit edebilecek tüm ritimlere uygun ses yaratabilecek bir gırtlak yapısına sahiptir. Ayrıca insan sadece gırtlakla değil, ağza verdiği şekil ile diyafram ya da ciğerlerinden gelen havayı kullanarak ıslık aracılığıyla ya da bedenine ritmik şekilde vurarak veya el ve ayaklar ile yere, bir nesneye vurarak da ses çıkarabilir, ses üretebilir. Herhangi bir nesne dışında davul, üçgen, timpani, gong, zil, tef, darbuka, bendir vb. gibi özel olarak üretilen ritim aletleri de kullanılabilir.

Beden Perküsyonu

Beden Perküsyonu, başka hiçbir vurmali enstrümana ihtiyaç duyulmadan bedeni enstrümana dönüştüren mekanizmaların üretilmesidir. Ellerin, ayakların kısacası tüm bedenin vurmali bir çalgı gibi kullanıldığı alandır.

Her yaş grubu için kullanılan rekreatif bir etkinlik olan beden perküsyonu; sosyoekonomik düzeyi farklı kesimlere, her mekânda ve rahat giysilerle, farklı grup seçenekleriyle, istenilen amaca yönelik koreografilerle, interdisipliner ve multidisipliner yaklaşımlara açık olarak uygulanabilir önemi bir alandır (Girgin, 2018).

Beden müziği olarak da bilinen beden perküsyonu bu mekanizmalar ile ürettiği hareketler ve sesler ile kompozisyon ve koreografıyı üretir. Beden kullanılarak ritim tutulur, dans edilir. Her beden ses çıkarabilir.

“Müzik dansın şekillerini ve örüntülerini yaratırken, dans müzikteki sesleri ve ritimleri oluşturur.

Böylece müzik “görünür”, dans “işitilir” bir hale gelir.

Beden Müziği olarak da adlandırılan dans perküsyonu çok eskilere uzanan, belki de ilk müzik ve dans biçimidir. İnsanlar, taşlara veya ağaç kütüklerine şekil vererek müzik aletleri yapmaya başlamadan çok önce muhtemelen el çırparak, parmak şıklatarak, ayaklarını yere vurarak ve ses çıkararak müzik/dans fikirlerine hayat vermişlerdir.

Müzik eşlik etsin ya da etmesin beden perküsyonu ile oluşturulan çalışmalarda doğada var olan seslerden, konuşma ve hareketlerden yola çıkarak doğal ritimler çalışılır. Doğal ritimler bedenin olanaklarıyla taklit edilir. Öncelikle dinlenen sesler bedeni eşlik etmeye yöneltir.

Beden perküsyonu duyum ile ritmi, katılımcının içinde hissedebilmesini sağlar.

Beden enstrümanlaştırılarak el, kol ve bacak koordinasyonu ile kaslar aynı anda ve uyum içinde çalıştırılır. Özellikle ayak ve el gibi beden bölümleri ile oluşturulan perküsyon hareketleri, ardı sıra dengenin bozulup tekrar oluşturulmasını sağlamasıyla ayakta durma esnasında ikinci bir göreve daha dikkatin yoğunlaştırılmasını sağlayarak dengenin gelişmesine yardımcı olur. Ortak zaman ve ritim de buluşması hedefi ile grup içi uyum eğlenceli ve kolay bir şekilde sağlanır. Hareketlere katılan bağımsız beden parçalarının kontrol edilmesi ve bu parçaların aynı amaç için ortaklaşa hareket etmelerinin sağlanması ile koordinasyon sağlanır

Beden perküsyonunda bedenimiz üzerindeki ana tonlar (Ayaktan başa doğru) şu şekilde belirlenmiştir: • Ayak vurma • Dize vurma • Karına vurma • Göğse vurma • Kola vurma • Alkış • Parmak şıklatma • Yanaklara vurma kullanılır. Görsel 6.2.'de gösterilmiştir. Bazen lider malzemeyi tamamlanmamış bir aşamada bırakır ve oyunun kuralları malzemenin tamamlanmasına hizmet eder (Bulut; 2017).

Bedeni kullanarak ses üretme amacı ile vurma, çarpma, sürtme, şarkı söyleme, gibi birçok hareket kullanılabilir. Bu sesler kısa, uzun, hızlı, yavaş, sert ya da yumuşak eforlar ile gerçekleştirilebilir.

Dinlenen müziğe ya da ritme uygun olarak yürüme, dans etme ve müzikte oluşan değişimlere göre el, kol, gövde hareketlerini ayarlama ile sese eşlik eden hareketler üretilebilir. Ve tüm bu belirleyenler ile duygusal geri dönüşler gerçekleştirilir. Dans sırasında görülebilecek güç, çabukluk, hareket etme isteği, sakinlik, çılgınlık, denge, mutluluk, öfke içerikli, müzikle bağıntılı olarak ortaya çıkan her türlü hareket ve hareket imgesi duygusal olarak beden üzerinde etki bırakır, etki uyandırır.

GÖSTERGEBİLİM

Gösterge, anlam barındıran fiziksel bir nesnedir, başka bir deyişle; bir gösterge, bir gösteren ve gösterilenden oluşur.

İnsanların iletişim kurmak için kullandıkları doğal diller, davranışlar/tavırlar (el-kol-baş hareketleri), görüntüler, sağır-dilsiz alfabesi, trafik işaretleri, resim, müzik, tiyatro gösterisi, film, moda, edebi eserler, yerleşim yerlerindeki mimari düzenlemeler, kısacası insana anlamlı bir bütünü birbirinden farklı birimlerinden oluşan anlamsal tüm dizgiler gösterge olarak adlandırılabilir.

Gösterge, gösteren ve gösterilenden oluşur. Anlamı olan her şey, bir sözcük, bir görüntü, anlam yüklenen bir nesne (bir kurabiye bütün bir çocukluğumuzu anımsatabilir) göstergedir.

Göstergeler, tek başlarına, belli bir anlamı, güçlü bir şekilde işaret edebilirler. Görünenler dünyasında, anlamları saptamak, analiz etmek göstergebilimin konusudur.

Göstergebilim, özellikle anlam evrenini çözümlenmeyi amaçlar: anlam yaratmak, anlam oluşumu ve anlamlandırma gibi soyut kavramların netleştirilmesi, açığa çıkarılması gibi konular anlamla ilgilidir. Bu nedenle anlamla ilgili her şey göstergebilimin araştırma alanına girer.

Göstergebilimin başat konusu anlamdır, tüm gösterge unsurları, örneğin; insan davranışları, katıldıkları gösteriler ya da törenler, yazınsal yapıtlar, resim/heykel gibi sanat yapıtları, tiyatro, vb. her biri birer anlamlandırma dizgesi oluşturur. Anlamı bir kenarda bırakarak çözümlenme yapılamayacağından, göstergebilim de anlamı ve dolayısıyla anlambilimi içermektedir.

ANLAMBİLİM

Anlam; bir sözcüğün, cümlenin, nesnenin ya da davranışın, zihnimizde canlandırdığı düşünce/manadır. Anlam, duyarlarla algılanabilir ve toplumdan topluma kültürel kodlar vasıtasıyla değişkenlik gösterebilir.

Anlam yere ve zamana göre değişiklik gösterebilir. Farklı coğrafyada yaşayan insanların birbirleriyle görüşebilmeleri günlük hayatta kullandıkları birçok yaşamsal alandaki kavramların anlamlarının çeşitlenmesine neden olur.

Anlamlar, toplumsal kuralların ve toplumsal ilişkilerin içinde oluşmaktadır. Anlamın toplumsal sistemde, hangi özgül siyasal ve kültürel oluşumlar içinde toplumların sergilediği tavırlar çerçevesinde, inşa ettiği konumuna bakılarak toplumsal çözümlenme yapılabilir.

Göstergebilimsel bir yaklaşımla ele alınan durumlar ve olaylarda, anlamlandırma koşulları ortaya konularak durum değerlendirmesi yapılmalıdır. Bir göstereni gördüğümüz veya işittiğimiz zaman, onun gösterileni yani anlamı zihnimizde oluşmaktadır. Her birey, doğumundan itibaren farkında olmadan ve bilmeden zihninde bilgi ağları oluşturur. Zihin algılama ve anlamlandırma esnasında kavramlara yönelir bu kavramları oluşturarak bilgiyi elde eder ve daha sonra bu kavramları imgelem aracılığıyla ihtiyaç duyduğu zamanlarda kullanır.

Göstergelerin anlamlarının ilişkili olduğu teori ve bilime anlam bilimi (semantik) denir. Anlambilim; kelimeler, göstergeler (nesnelere) ve bunların gönderimleri arasındaki bağlantıyı ve herkes için bir anlamı olan, görülebilen veya duyulabilen göstergeleri inceler. Anlambilim, genelde anlamın ya da anlamlandırmanın bilimsel incelenmesi olarak ifade edilir.

Çevremizdeki görülebilir nesnelere hayatımızı kolaylaştırmanın yanı sıra farklı birçok anlam da barındırdığı için zaman zaman onlarla duygusal bağ da kurabiliriz. Nesnelere hayatımızda bu denli çok yer alması nedeniyle, drama oyunu kurgularken alt metinler oluşturacak göstergesel ve anlamsal yönleriyle de kullanılırlar. Nesnelere hayatımızın her alanında yer alması onlara kullanım alanının dışında anlamlar da yüklememize neden olmaktadır.

NESNELERİN DRAMADA KULLANIMI

Gerçekte nesne sadece fiziksel olana yüklenen bir ad değıldir. Nesnenin sadece elle tutulan, gözle görülen şey olma ifadesi eksik ve hatalı bir tanımdır. Bu tanım nesnenin sadece niteliklerini yansıtır. Nesneye felsefi açıdan bakıldığında, öznenin/kişinin dışında kalan, dış dünyanın bir parçası olarak bilincin karşısında duran her şey olarak tanımlanmaktadır.

Nesnelere dünyasında yaşadığımız bir çağda, birey olarak çevremizdeki nesnelere çok fazla ihtiyaç duyarak bağımlı hale geldiğimiz gibi nesnelere anlamlar yüklediğimiz de bir bakış açısına sahip olduğumuz söylenebilir. Örneğin Tao felsefesinin insanın onu çevreleyen nesnelere uyum içinde yaşamasını öğütleyen Feng Shui düzenlemesini ele alabiliriz. Bu felsefede nesnelere düzenleniş biçimlerinin insanın enerjisini negatif veya pozitif yönde şekillendirdiği, bu şekilde bireyin hayatında

olumlu etkiler yaratacağı düşüncesi yer alır. İnsanla nesne arasındaki ilişki ruhun bedene girdiği andan, ruhun bedeni terk ettiği ana kadar sürer.

İşlevsel nitelikte üretilen, günlük kullanım nesnelere iki şekilde ele alınabilir, birincisinde fayda sağlayan nesne iken, ikincisinde bireye ait bir mal olarak değerlendirilir. Nesnelere ayrıca dini inanışların da önemli sembolleri ve temsilcileridir. Her çağda ve her toplumda inanç sembolleri olarak kullanılan nesnelere kutsiyet atfedildiği bilinmektedir. Nesnelere sanat tarihi içinde ele alındığında sanat ürünleri olarak da kullanıldıkları görülmektedir. Endüstri devrimi sonrasında seri üretimle hayatımıza giren nesnelere sanatçılar tarafından bazen bir karşı çıkış bazen günlük hayatın yansımaları olarak değerlendirilmişlerdir.

Nesnelerin günlük yaşamdaki kullanım amaçlarının dışında kullanılması, yeni öyküler oluşturmaya yardımcı olur. Katılımcıdan her zaman kullandığı herhangi bir nesneyi farklı algılaması ve yorumlaması istenildiğinde, kişinin o nesneyle olan ilişkisini, hayatındaki rolünü sorgulaması sağlanır. Örneğin; bir sporcunun alanıyla ilgili sürekli kullandığı bir nesnenin (tenis raketi, basket topu vb.) farklı bir anlamda ve bir öykü oluşturacak şekilde yeniden kodlanması, katılımcının o nesneye yabancılaşmasını ve yeniden anlamlandırmasını sağlayacaktır.

Nesnelere Kişilik/Karakter Yükleme

Seçilen nesnenin yapısal özellikleriyle ilgili bilgi aktarımı sağlanırken, toplumun her meslek grubundan bireylerin görev ve işlevlerine de değinilmiş olunur. Bu çalışma ile bireyler, kullandıkları eşyaların yapım aşamalarını, elimize ulaşmaya kadarki sürecini deneyimlemiş olur. Nesneye kişilik yükleme çalışmasında cansız bir objenin canlıymış gibi düşünülmesi ve konuşturulması katılımcılar arasındaki diyalogu da benzerlik ya da zıtlıkların çatışması yoluyla yönlendirebilir.

Nesnenin Başka Bir Amaçla Kullanılması

Bu çalışmada bireyin, seçilen nesneye kattığı yorumla nesneyi kendi işlevlerinden uzaklaştırarak içeriğini ve işlevselliğini yeniden tasarlamak amaçlanır. Nesne farklı bir sürece sokularak yeniden anlam kazanmaya başlar. Bu çalışmada çoklu düşünme ve grup içi dayanışma önemlidir. Gruptaki üyelerin cümle kurgularken mantıklı ve ipuçları barındıran içerikler kullanmaları ve ebevi çok yönlü düşünmeye zorlayıcı olmaları gerekir.

Nesne Yerine Geçmek

Yine bu yöntemle cansız bir nesneye hayat vererek taklit yoluyla canlandırma söz konusudur. Bu çalışma daha çok bedenlen katılımla gerçekleşir. İyi bir gözlem yeteneği ve yaratıcılık gereklidir. Nesnelere gerçekleştirilen tüm drama oyunlarında hem zihinsel hem bedensel süreç bazen birlikte bazen ayrı ayrı aktifleşir. Gerçek bir nesnenin kullanımı ya da bir nesnenin kavramsal özelliklerinin düşünsel boyutta oyuna aktarımı, nesne çalışmalarında en çok kullanılan uygulamalardır.

Sanatın doğuşu ile ilgili birçok farklı görüş yer almasına rağmen, ortak kanı, sanatın insanlık tarihinden beri var olduğu yönündedir. Sanat insan, yaratıcılığının ve düş gücünün resim, heykel, mimari, müzik, edebiyat ve tiyatro gibi çeşitli sanat dallarıyla açığa çıkarılma halindedir. Sanat, hayal gücü ve yaratıcılığın bir tür ifadesidir. Sanat için birçok eşdeğer ya da zıt tanım yapılmıştır; sanat kelimesi, Türkçe 'de, ustalık, hüner, imalat anlamlarına gelen, Arapça kökenli bir kelimeyken, Yunanca 'da ise özü bir şey var etme ve yaratma olan, bir plana göre düzenlenmiş bir tavır, sunuş anlamına gelen “tekhne” sözcüğünden türemiş bir kelimedir. Sanat esasen duyguların yaratıcı dışavurumu ve aktarımı olarak anlaşılmaktadır. Yabancı insanların sanatı büyüden ve ritüellerden türettiği öne sürülmektedir. Mağara duvarına çizdikleri resimleri ve yaptıkları heykelleri ilk başlarda büyüsel amaçlar için kullanmışlardır. İnsan sanat vasıtasıyla hayvanlardan ayrı bir tür olarak yaratıcılığını ve aklını kullanma alanı bulmuş ve bu yolla yaşamı insanileştirmiştir.

SANAT AKIMLARI

Toplumdaki diğer bireylerle iletişim kurmayı ve paylaşımı sağlayan sanat, insanın yaşam kavgasında kendini ve karşısındakini tanımasına da yardımcıdır. İlkçağ uygarlıklarında, resim ve heykel sanatlarında ortak konu, doğa, insan ve hayvanların betimlendiği figürlerdir. Heykel sanatı, animist düşüncenin yaygın olduğu dönemlerin sonrasında mitolojik konulara yönelerek, toplumun inançlarına tercüman olmuştur. Rölyefler ise mimari yapılar içinde, önemli olayları mimari birimin diline uygun olarak anlatır. Ayrıca, mimariden bağımsız günlük hayat içinde kullanılan büyü objeleri, tılsımlar daha farklı bir kültürel boyutun göstergeleridir. Resim sanatı da insanlık tarihi kadar eskidir. Nerede bir insan topluluğu varsa, orada somut hayatın yanı sıra, sanat, doğal olarak insanla birlikte biçimlenir. Mağara resimlerinden ayrı, resim sanatını ilkel insan, kullandığı seramik kap kacak üzerine yapmaya başladığında bu sanata farklı bir boyut getirmiştir. İnsanlık gelişim göstermeye devam ederken sanatını da kendi kültürel oluşumuna dâhil ediyordu.

Sanat çağlar boyunca değişiklik göstererek kendini hep yenilemiştir. Sanat akımları; toplumsal yaşam, bilimsel gelişmeler, sosyolojik yapı, inanç sistemi, kültürel yapı gibi pek çok faktörden, yani içinde bulunduğu dönemin koşullarından, etkilenmiştir. Her bir sanat akımı kendi içinde farklılık gösterse de, her sanat akımı kendinden öncekine tepki olarak ortaya çıkmış ya da önceki akımlardan etkilenerek farklı özellikler ortaya koymuştur.

Antik Yunan Sanatı

Antik Yunan sanatı kültürel, siyasal, toplumsal ve ekonomik değişimler ile etkileşimli olarak değişiklik göstermiştir. İlerlemenin sonucunda ekonominin canlanmasıyla birlikte Atina'da sanatta da hareketlilikler görülmüştür. Sanatçılar da toplumun ileri gelenleri arasında itibar görürken eserlerini toplumun kültürü ve inançlarına uygun olarak yaratmaktadır. Sanat ilk başlarda konularını daha çok mitolojik metinler ve inançlardan alırken ilerleyen dönemlerde günlük yaşamdan sahnelerin de konu edildiği görülmüştür.

Rönesans Sanatı

Rönesans, Avrupa'da biriken kültür çerçevesinin sonucudur ve bu coğrafyanın sahip olduğu tarihsel koşulların bir ürünüdür. Rönesans Avrupa'nın tamamında aynı zamanda başlamamış, önce İtalya'da, sonra Latin-Cermen ülkelerinde ve daha sonra da tüm Avrupa'da görülmüştür. Rönesans, büyük keşifler çağı olarak nitelendirilebilir. Dönemin insanı, kendisini, evreni, üyesi olduğu gezegeni keşfetmekteydi. Bu dönemle kilise gücünü yitirmeye başlamış ve bilimsel buluşlar yine bu çağda canlanmıştır. Rönesans'ın bilim alanındaki en büyük gelişimi matematik alanında olmuştur.

Rönesans sanatçılarının eserleri, genellikle din dışı ve gelenekselden uzak belli kurallar çerçevesinde yapıldı. Rönesans'ta resim sanatında konular çok zenginleşir. Dini tasvirlerin az olduğu oranda doğa resimleri çokça resmedilmiştir.

Neoklasizm

Neoklasik akımda Barok ve Rokokonun ihtişamı abartılı bezemeleri tepkiyle karşılanmış, eskinin sadeliği tercih edilmiştir. Neoklasizm, sanatsal, kültürel ve mimari anlamda, avam olarak nitelendirilen Rokoko'ya karşı bir tavır olarak gelişir. Mimaride, düzen ve sadelik olmak üzere, Rönesans'la ve diğer klasik yapılarla benzerlikler gösteren eserler verildi. Sanatsal olarak da, cesur ve çoğu kez politik temalar içeren eserlerle kendini var etti. Neoklasizm, resim, heykel ve mimariyi kapsayan ve Antik Yunan ve Roma kültüründe yer alan yaşam şeklini temel alan bir anlayışı yeniden inşa etmiştir.

Realizm (Gerçekçilik)

Realizm, bir sanat akımı olarak, kendisinden önceki Romantiz akımına bir başkaldırı olarak doğar. Fransız İhtilali ile birlikte boy gösteren pozitivizm akımından etkilenen ve gerçekçiliğin, insanı ve hayatı olduğu gibi aktarma ilkesinden yola çıkarak hareket eder. Realizm çağının tüm yankılarını içinde barındırarak, 19. yüzyılın buluşlarını, ihtilallerini, sosyal, siyasi, ekonomik ve kültürel tüm izlerini aktardığı bilinmektedir. Bütün bu izleri güçlü bir biçimde taşıyan Realizm, Romantizmin sıra dışılıklarını ve tesadüflerini içinde barındırmaz.

Realizmin asıl amacı, günlük hayatın, bilimsel bir tutumla ele alınması ve nesnel bir bakış açısıyla incelenmesidir. Gerçekler ele alınırken kişilerin psikolojileri, onları etkileyen çevrenin ifade edilişi ve ait oldukları ortam detaylarıyla sunulur.

Empresyonizm (İzlenimcilik)

Empresyonizm, özellikle görsel ve içgüdüsel bir sanat anlayışını savunur. Bu anlayışa göre ışık ve ışığın anlık değişen türlü halleri ile resim asıl konusunu anlık görüntülere indirger. Manzara resimleri haliyle öteki tüm resimlerden daha fazla ele alınmış, mitolojik, dinsel ve tarihi konulu resimler bir kenara atılmıştır

Doğayı tarafsız bir gerçeklikle değil kendilerinde yarattığı izlenimle resmetmişlerdir. Empresyonistler palettteki renkleri karıştırmak yerine, fırça darbeleriyle ve güneşin yansıttığı renkleri kullanarak açık havada resim yapmayı tercih ettiler. Görsel gerçekliği en mükemmel şekilde resmetme arzusu bu tekniğin gelişmesine sebep oldu. Sanatçıların bu tavrı konu seçimindeki geleneğin artık yıkıldığını göstermektedir.

Ekspresyonizm (Dışavurumculuk)

Ekspresyonizm, doğayı olduğu gibi aktarmamış bunun yerine sanatçının iç dünyası ve duygularıyla harmanlayarak aktarmıştır. Sanatçılar, tecritler, çatışmalar, içsel başkalaşımalar, direnişler, izleyicilerin protestoları ve alaylarına rağmen, öznel yaratıcılıklarını eserleriyle ortaya koymuşlardır. Bu haliyle yaşadıkları dönemin görsel alışkanlıklarında devrim başlatmışlardır.

Ekspresyonist resimde en belirgin fark sanatçıların, içgüdüleriyle dini kökenli konuları ve cinsel klişelere yönelik konuları ele alış biçimlerinde dönemde hafife alınmaması gereken kalıpları kırarak yeni ufuklara yelken açmaları olmuştur.

Kübizm

Kübizm, geometrik biçimlerin ve soyut kavramların evrensel yasalarını belirlemeye çalışan kişiler için uygun bir ortam yaratmıştır. Geleneksel kuralları bir kenara atarak bir tablonun yeniden farklı yüzeylerle bölümlendirilmesi, kübizm sayesinde olmuştur. Kübizm, geleneksel yöntemleri savunan akımların içinde en akılcısı olmuştur. Kübizm ile sanatta yaratma olayı özerkleşir. Artık gelenekle gelen eski ifadeleri parçalamak için biçimler parçalanıyordu.

Kübistler gerçekle ilişkilerini kesmedikleri gibi resimde madde diye bir şeyin olmadığını da göstermek istemişlerdir. Evrenin alışılmış, düzeninin deformasyonu kübistler için artık bir zorunluluk olmuştur. Kübizmin en belirgin özelliği üç boyutlu perspektifi ortadan kaldırmasıdır. Tabloda yer alan her bir nesne birbirinden farklı bir perspektiften yansıtılarak birçok farklı geometrik yüzeye ayrılır.

Postmodernizm

Postmodernizm, bilginin ve kültürün göreceliğini savunarak, modernizmin ilerleme fikrinin biçimsel yönlerine karşı çıkar. Postmodernistler, eski ve yeniyle uyum içinde, dünyanın gerçekleriyle barışık bir tavır takınır. Postmodernizm başta mimari ve plastik sanatlar olmak üzere her alanda birçok değişiklik yaparak önceki akımların özelliklerini taşıırken tamamen yeni deneyimlere de kapı açar.

Postmodernizm çift anlamlılık barındırarak günlük hayat ile günlük hayat arasındaki sınırları kaldırır. Yüksek kültür ve popüler kültür arasındaki ayrım çökertilmeye çalışılarak, biçimsel yönden yapılan eklettik ilaveler yüzeyselliği beraberinde getirmektedir. Postmodern sanat için aslolan, taklit yerine ifade etmedir. Postmodern sanat, sanat yoluyla sanatın dışında konumlandırılır. Sanat, artık bir resmetme ya da kompoze etme sorunu değil, daha çok bir gerçekliğin keşfi sorunu haline almıştır.

SANAT ESERLERİYLE DRAMA ÇALIŞMASI

Dramada sanat eserlerini kullanmak onları anlamayı, görsel yönden okumayı ve tabii keyif almayı sağlar. Drama çalışmalarının en önemli kazanımı algı gelişimidir. Algı sayesinde birey çevresinde oluşan durum ve olayları, nesnelere zihnindeki verilerle bağlantı kurarak detaylandırır.

Klasik Tablolardan Öykü Kurgulama

Bu çalışmada drama lideri Rönesans ve sonraki akımlardan klasik bir tablo seçerek katılımcılarla çalışmayı yapar. Bu çalışma yaratıcılığa katkı sağlayacağı gibi toplu halde öykü kurgulamanın faydalarından olan, paylaşım ve etkileşimi de geliştirecektir.

Çağdaş Sanat Eserini Geçmişe Götürme

Çağdaş sanat eserlerinin bugünkü malzeme ve tekniklerini geçmişe taşıdığımızda ne gibi bir sonuç çıkacağını deneyimlemek için drama çalışması yapmak geçmiş ve bugün arasında bağ kurabilmeyi farklı açılardan düşünmeyi sağlayacaktır. Tüketime yönelmiş, hız çağında yaşayan modern bireylerin sanat eserlerine karşı bakış açılarını değiştirecek bu tür bir çalışma, yine geçmiş ve günümüzle bağ kurmayı destekleyecektir.

Canlı Bir Sanat Eseri Yapma

Canlı sanat eseri çalışmasında da bir sanatçının yerine geçerek onun gibi düşünebilmek, estetik kaygılar güdebilmek en önemli kazanımlardandır. Malzemesi insan bedeni olan bu çalışmada katılımcılar daha önce belki de hiç sanat eseri yapmamış ya da görmemiş olabilirler.

Bu bölümde dramanın bir alt türü olarak psikodramanın, yaşadığımız dünyada gerek bireyin, gerekse toplumun ruhsal dinamiklerini olumlu yönde nasıl etkileyebileceği üzerinde durulmuştur.

PSİKODRAMA: TANIMI, AMACI

Psikodrama yalnızca ruhsal rahatsızlığı bulunan hastalara uygulanan bir tedavi değildir. Psikodrama tiyatrosunun doğaçlama yönünden faydalanarak yaratıcılık üzerine kurgulanmış bir psikoterapi yöntemidir. Bununla birlikte, psikodrama duygusal sorunların çözümüne odaklanan protagonist öncelikli bir oyun biçimidir. Bu da psikodramanın bireysel olandan yola çıkarak toplumsal olana ulaşabilmesinin temel nedenidir. Psikodrama ile birey için sorun teşkil eden duygusal karmaşalar, travmalar ya da psikolojik rahatsızlıklar grup içinde çözülmeye çalışılır. İnsanlar sıkıntılarının temel sorunlarına inmekle kalmaz, aynı zamanda bu sorunların çözümü için farklı bakış açıları da geliştirebilirler. Bireyin yaşamını olumsuz etkileyen büyük kayıplar ya da yaslar psikodrama ile üstesinden gelinebilir bir hâle dönüşür. Sosyal ilişkilerini gözden geçirebilen insanlar, başka kişilerle olan uzlaşmazlıklarını geride bırakabilirler

PSİKODRAMANIN UNSURLARI

Psikodrama oyunları bir buçuk, iki saati bulabilir. Psikodrama bir oturum yapılabileceği gibi, uzun yıllar da sürebilir. Psikodrama oyunları klinik ortamdaki hastaların tedavisinde kullanılabileceği gibi psikososyal ortamlardaki çeşitli gruplar tarafından da sahnelenebilir. Dolayısıyla psikodrama, psikiyatri ve psikoterapi merkezlerindeki psikodrama sahnelerinde yapılabileceği gibi okullarda, üniversitelerde ve derneklerde de oturumun yapısına uygun alanlarda yapılabilir.

Sahne

Psikodramada insanlar arası ilişkiler, geçmiş ya da günlük yaşantılarımızın yanı sıra gelecek ile ilgili hayâller de konu edilebilir. Bu konulara ek olarak, bireylerin korkuları veya rüyaları da psikodrama sahnesinde işlenebilir.

Protagonist

Danışan kişi psikodramada oyunun baş kahramanı yani protagonisttir. Protagonist, sorunlarını çözmek, iç görüşünü güçlendirmeyi hedefleyen, grup içinde sağaltımı yapılacak kişidir. Bu yönüyle psikodrama diğer grup terapisi yöntemlerinden ayrılarak, adeta grup içinde yapılan bireysel bir terapi gibidir. Bu yüzden de merkezinde protagonist bulunmaktadır. Protagonist, grubun yaptığı ısınma çalışması esnasında belirlenir.

Yönetici

Tam olarak tiyatro oyunlarındaki yönetmeni karşılama da, psikodrama oturumlarında da bir yönetici bulunur. Katılımcıların kendilerini güvende hissettikleri, oyun öncesi ısınmayı gerçekleştiren, protagonistin belirlenmesinde etken olan, yardımcı egolar vasıtasıyla protagoniste destek olan, bireylerin grup sinerjisine katılımını sağlayan tecrübeli ve donanımlı bir lider psikodrama için son derece önemlidir. Bu yüzden alanında uzman bir psikodramatist, psikodramanın en belirleyici etmenlerindedir.

Yardımcı Egolar

Psikodramada protagonistin karşısında çatışmayı yaratan antagonist bulunur. Yardımcı egoları oluşturan grup üyeleri protagonist ile empati kurarak, oyunun gelişimine göre değişik rolleri üstlenirler.

Grup

Psikodrama oturumlarında genellikle 8 ile 15 kişi arasında grup üyesi bir ekip oluştururlar. Bir topluluğun grup olabilmesinin belli şartları bulunmaktadır: Uyum, ortak amaçlar, aidiyet bunlardan bazılarıdır.

PSİKODRAMANIN AŞAMALARI

Psikodrama süreci üç aşamadan oluşmaktadır: Isınma, oyun ve paylaşım.

Isınma

Psikodramatist oyunda kullanılabilecek çeşitli objeleri temin edebilir. Bu objeler protagonistin duygularını yansıtmada metafor olarak kullanılabilir. Gerekli durumlarda psikodramatist oyunu durdurarak, durum değerlendirmesi yapmak için protagonisti oyunun dışına çıkarabilir.

Oyun

Psikodramanın temel aşaması olan oyun, ısınma sonrasında yönetici ve protagonistin sorun üzerine odaklanmaya başladıkları bir aşamadır. Bu süreç artık bireyin duygularını eyleme dökmesini beraberinde getirmektedir.

Paylaşım

Oyunun sonunda grup üyeleri birbirlerine geri bildirimler sundukları paylaşıma geçerler. Bu bölümde gerek protagonistin sorunları, gerekse ondan çağrışım yapan kendi sorunları ile ilgili duygularını ifade ederler. Psikodramada etiğe uygun olarak bireyler gizlilik ilkelerini birbirlerine açarlar, böylece önyargısız bir güven ortamı inşa edilmiş olur.

PSİKODRAMADA TEMEL TEKNİKLER

Protagonist ısınma esnasında belirlendiğinden, tiyatro oyunlarında olduğu gibi önceden rolüne hazırlanma gibi bir durumdan bahsedilemez. O, geçmiş bir yaşantısını, geleceğe dair bir hayâlini ya da gördüğü bir rüyadan anımsadığı kesiti baz alarak sahneyi tasarlar. Buna bağlı olarak yardımcı egolarını seçer ve oyun onun aktarımları üzerinden ilerler.

Eşleme

Psikodrama tekniklerinden eşleme ile birey iç görü kazanabilir. Bu teknikte eşleme yapacak olan oyuncu, protagonist ile benzer bir konuma geçerek empati kurmaya çalışır ve onun duygularını, düşüncelerini birinci tekil şahıs ağzından aktarır. Eşleme sırasında protagonist bütün duygu ve düşünceleri onaylamak zorunda değildir. Eşleme ile protagonist bastırıldığı duyguları farkına vararak, öz farkındalığını da güçlendirir. Psikodramatist, antagonistin güçlenerek protagonistin travmalarını tetikleme, protagonistin güçsüz kalması gibi durumlarda devreye girer ve onun dile getiremediği şeyleri ifade edebilir. Bu tür durumlarda eşleme, protagonistin antagoniste karşı kendini koruyabileceği âna ulaştığında sona erdirilir.

Rol Değiştirme

Rol değiştirme tekniği, psikodramada iç görü kazandıran tekniklerden biridir. Farklı cinsiyet, ırk, statü ve kültürlerden oluşan roller, psikodrama oyuncusunun deneyimini zenginleştirir. Protagonist yardımcı egolarla ya da duygular, objeler, soyut kavramlarla yer değiştirebilir. Bu yer değiştirme işlemi karşılıklı olarak yapıldığından, protagonistin yerine geçen oyuncu onun duygularını yansıtmaya çalışır. Bu teknikle birlikte, bireyde empati kurma durumu da kuvvetlendirilir.

Ayna

Ayna tekniğinde protagonist sahneye konan sorunlarını, etrafındaki kişileri, olayların geçtiği mekânları ve en önemlisi kendini dışarıdan gözlemlene şansına sahiptir. Oyundan bir anlığına çıkarak, bir iskemlenin üstünden yaşantısının kurgulanmış formuna bakabilir ve ihtiyaç hâlinde çeşitli düzenlemeler yapabilir. Protagonistin kendisiyle ilgili düşüncelerini yüksek sesle dile getirmesi ise monolog olarak adlandırılır. Bu sayede hem grup üyeleri onun hakkında bilgiye sahip olurken, kendisi de öz farkındalığını artırır.

PSİKODRAMA, SPOR ve REKREASYON İLİŞKİSİ

Psikodramadan genel hatlarıyla; travma yaşayanlar, depresyon şikâyeti bulunanlar, ilişki sorunları yaşayanlar, bağımlılıkları olanlar ve öz farkındalığına erişmek isteyenler yararlanabilir. Özellikle sporcuların yaşadıkları kaygı ve stresi aşma noktasında da etkili olabilecek bir yöntemdir.

Ekip Oluşturma ve Birlikte Çalışma Becerisinde Psikodrama

Psikodrama insanın kendi iç sesine kulak vermesini, akabinde öz farkındalık yaratabilmesini de sağlar. Psikodrama oyunları grupla birlikte yapıldığından, bireyde ekip ruhunu ve takımdaşlığı da geliştirir. Yaşamın zor koşulları ile karşılaşıldığında, bunlara karşı başa çıkma dirayeti de sağlar. Psikodrama özellikle yaratıcılığı, doğallığı sağladığı gibi, kişinin içinden geldiği gibi davranabilmesini de kolaylaştırır.

PLAYBACK TİYATRO: TANIMI, AMACI

Çıkış noktasında J. L. Moreno (1889-1974)'nin "herkes katılımcı herkes aktör" felsefesi bulunan Playback Tiyatro'da, seyircilerin ve aktörlerin yaratıcılardan oluşması hedeflenmiştir. Playback sahnesinde her şey yalnızca bir kez yaratılır ve var olur. Yaratıcılık, 'an' ile sınırlıdır ve burada seyircilerin duyguları, düşünceleri ve öyküleri oynanır. Jonathan Fox ve Jo Salas tarafından 1975 yılında ilk Playback Tiyatro topluluğu oluşturulmuştur.

Spontanite Tiyatrosu, yeni olanın ve tekrar edilemeyen tiyatrosudur ve bu nedenle geleneksel tiyatro ile taban tabana zıttır. "Yaşamın sahnesini yaratma" düşüncesi içerisinde, geçmişte bireyin üzerinde iz bırakan bir anı, sahnede spontaniteden yararlanılarak canlandırılır. Bunu yaparken; zaman bastırılıp uzatılabilir, olaylar ise kronolojik bir dizgede sıraya konularak aktarılır. Oyuncular yansıtıcı aktörlerdir, başkasının hayatından bir olay paylaşırken bunu eşzamanlı bir yapıda sunabilirler. Oyuncular sahnelerin nasıl kullanılacağını kendileri ayarlar ve tanımlarlar. Playback Tiyatro'da aktarım genellikle sözsüz ifadelerle, mimikler aracılığıyla yapılır ama bu hiç söz kullanılmadığı anlamına da gelmez. Anlatıcı son derece önemlidir ve Playback Tiyatro'da tekrardan kaçınılmaz. Spontanite dört karakteristik dışavurumla kendini gösterir:

- 1- Sosyal stereotipler ve kültürel konservelerin aktivasyonu içinde oluşan spontanite,
- 2- Yeni çevreler, yeni sanat formları ve yeni organizmaların yaratılmasında ortaya çıkan spontanite,
- 3- Kişiliğin özgürce ifadesinin oluşmasında ortaya çıkan spontanite,
- 4- Yeni durumlara yeterli tepkilerin oluşmasında ortaya çıkan spontanite.

Playback Tiyatro geleneksel sahneleme yöntemlerindeki, oyun metninden yola çıkan, rejî, oyuncular ve gerçekçi bir dekor anlayışının bileşkesinde sunulan tiyatro sanatı ile örtüşmez.

Yaratıcı eylemin üç unsuru: spontanite, sürpriz duygusu ve gerçek olmayandır. Yaratıcı oyun içinde dramaturginin yerini ise creaturji almıştır.

Playback Tiyatro, psikodrama gibi bir tedavi yöntemi değildir.

Playback Tiyatro şunları amaçlamaktadır: a) Oyun yazımının ve yazılmış oyunların elimine edilmesi, b) "Herkes katılımcı, herkes aktör" felsefesini yaymak ve izleyenlerin de katıldığı bir tiyatro yaratmak, c) Aktörlerin ve izleyicilerin artık yalnızca yaratıcılar olması gerekliliği, oyun, eylem, kelimeler, temalar, karşılaştırmalar ve çatışma çözümlerinin, yani her şeyin emprovize olması, ç) Eski sahnenin yok oluşu ve onun yerini açık sahnenin, tüm evrenin sahnesinin, yaşamın sahnesinin ve yaşamın kendisinin alması.

PLAYBACK TİYATRO'NUN BİLEŞENLERİ

Playback Tiyatro, gerek eğitimde, gerek sanatsal üretimlerde, gerekse toplumsal değişim girişimlerinde izleyenlerin de öykülerini anlatarak katıldıkları, gösteri amacı grubun iradesine kalan doğaçlama bir etkinliktir. Bu yapının; öyküler, sahneleme biçimleri, diyalog, yönetici, müzik, dekor, sahne ve seyirciden oluşan bileşenleri insanları kültürel konservelerden, memur oyuncularından uzaklaştırarak, spontanitelerini ve yaratıcılıklarını bulgulamaları yoluna sevk eden etmenlerdir.

Playback Tiyatro'da Öyküler

Bireysel öykülerden yola çıkan Playback Tiyatro'da oyunun içeriği önceden tasarlanabileceği gibi anlık da gelişebilir. İzleyici ile etkileşim halinde, emprovizasyondan beslenen Playback Tiyatro, uygulama esnasında izleyicinin dikkatini uyanık tutar. Grup içinden öyküsünü anlatmak isteyen biri sahneye çıkmadan önce katılımcılar ve izleyiciler arasında diyaloga bağlı bir güven ortamı yaratılır. Öykünün gizli yönleri ortaya çıkarıldığında, anlatıcı -her ne kadar bir tedavi yöntemi olmasa da- Playback Tiyatro'nun şifasına kavuşup, duygusal bir arınma yaşar.

Playback Tiyatro'da Sahneleme Biçimleri

Akışkan Heykeller bir başlangıç tekniğidir. Sahneleme; kişilerin öykülerinin anlatana sadık kalarak üç ila beş dakikalık bir zaman diliminde oynanmasıdır. Koro; uzun öyküleri sahnelemek için kullanılan bir tekniktir.

Koro 2; oyuncuların birinin öyküsünü akışına uygun olarak yansıttığı duygunun diğer oyuncular tarafından taklit edilmesiyle uygulanan bir diğer koro tekniğidir. Büyüteç; yardımcı sahneleme biçimlerindedir. Çiftler (Zıtlıklar); oyuncuların ikişerli gruplar halinde sırt sırta verip kendi etraflarında dönerken temsil ettikleri zıt duyguları cümlelerle ya da seslerle ifade etmeleridir. Kuklalar; öykünün bir perde arkasından, oyuncular tarafından objelerle ifade edilmesidir. Tablolanan Öyküler'de, yönetici, anlatıcının öyküsünü birkaç başlıkla belirtir.

Eylem Şiiri; gösteri boyunca izleyicilerin dikkatini çeken temalara göre kenardaki oyuncuların ortadaki oyuncuya şekil vererek heykele dönüşmesini içerir. Aktör Olarak Seyirci:’de pasif tüketici olan izleyicilerin aktif hale getirilerek spontanitelerinin yaratıcılıkla harmanlanması sağlanmaktadır.

Playback Tiyatro’da Diyalog

Playback Tiyatro’da drama büyük ölçüde sadece sözcüklerle yürümez.

Playback Tiyatro büyük ölçüde mimiklere dayanır.

Playback Tiyatro’da Yönetim/Yönetici

Playback Tiyatro’da Yönetici gösterinin baş sorumlusudur. Oyunun prodüktörü, terapist ve aynı zamanda analisttir.

Playback Tiyatro’da Müzik/Müziyen

Müzik terapisiyle uğraşan kişiler Playback Tiyatro’nun oyunlarında müzisyen olarak rol alırlar.

Playback Tiyatro’da Sahne ve Dekor

Playback Tiyatro kostüm, makyaj ve dekor açısından minimize çalışır ama bu unsurların önemsiz olduğu anlamına gelmez.

Playback Tiyatroda da dekor bir ayrıntıdan ibaret değildir. Bazı playback tiyatro toplulukları, çeşitli kumaş ve elbiselerin asılı olduğu bir askı, diğer bir tabirle kumaş ağacı da kullanmaktadırlar.

Playback Tiyatro’da Seyirci

Seyirciler, baş oyuncuya destek olmanın yanı sıra, kendileri de ruhsal yönden fırsatına sahip olurlar.

Pasif değil, aktif konumdadırlar.

SPOR, REKREASYON ve PLAYBACK TİYATRO İLİŞKİSİ

Playback Tiyatro, sanat, sosyal etkileşim ve ritüelin kesişiminden oluşmaktadır. Burada sanat alanından; estetik duygusu, anlamlılık, orijinallik, çok yönlülük, takım çalışması ve öykü dili alınmıştır.

Sosyal etkileşim kümesinden ise; olay yönetimi, güvenli atmosfer, psikolojik bilgi, kapsayıcılık, sosyal konularda farkındalık ve açıklayıcı dil Playback Tiyatro’ya etki etmektedir.

Ritüeller noktasında; kurallara uymak, aşkın duygu, benötesi boyut, dönüşümün hedefi ve büyüleyici dil Playback Tiyatro’nun oluşumunda yer almaktadır.

Playback Tiyatro oyunları işbirliğine dayanmaktadır. Çünkü anlatıcı, katılımcılar ve izleyenler bir bütünün parçalarıdır. Playback Tiyatro, toplumsal problemleri çözüme ulaştıran, grup içine katılan bireylerin hem farkındalıklarını kazanmalarına hem de ekip ruhunu tatmalarına olanak sağlayan bir yapıdır. Spontanlığı, yaratıcılığı ve grup bilincini gerektirmesi bakımından Playback Tiyatro gerek birçok takım sporları yapan sporcularla, gerekse rekreasyon çalışmaları yapan kişilerle uygulanabilir ve yarar sağlar. Çünkü üç alan içinde de yer alan oyun kavramı, insanların oynayarak eğlenebileceğini, öğrenebileceğini, deneyimleyebileceğini, özgüvenini sağlayabileceğini ve takımdaşlık ruhunu yaşayabileceğini göstermektedir.

Animasyon Kavramı

Animasyon kelimesinin kökeni Latince olan “animare” kelimesinden gelmektedir. Animare; ruh, can ve nesneye hayat verme anlamında kullanılmaktadır. Dilimize ise Fransızca olan “anima” kelimesinden gelmiştir ve canlandırma anlamında kullanılmaktadır. Bu bağlamda animasyon; cansız olan nesnelere ya da hikayeleri canlandırma aynı zamanda katılımcılarla beraber ortak bir uzam yaratmak anlamına gelir. Animasyon özellikle turizm ve eğlence sektöründe çokça kullanılmaktadır. Konukların hoşça vakit geçirdikleri ve işletmelerin müşteri potansiyelini arttırmak için yapılan tüm etkinlikler ve canlandırmalar animasyon olarak isimlendirilir. Animasyonun insanların sadece mutlu olmaları için geçici bir eğlence olarak tanımlanmaması gerekir aksine animasyon, rutin ve çalışma hayatının getirdiği hareketsizliğe ve memnuniyetsizliğe karşı koyan bir eylemler bütünüdür. Bir etkinliğin animasyon sayılabilmesi için bir işletme, kurum ya da bir kişi tarafından planlanması, organize edilmesi ve katılımcılara sunulması gerekmektedir. Örneğin bir kurumun organize edip katılımcılara sunduğu halı saha turnuvası bir animasyon etkinliğidir. Burada dikkat edilmesi gereken şey rekreasyon ile animasyon etkinliklerinin birbirine karıştırılmamasıdır. İnsanların günlük rutinleri dışındaki boş zamanlarında gönüllü olarak katıldıkları etkinlikler rekreasyon etkinlikleridir. Ancak bu etkinlikler animasyon kapsamına girmemektedir. Her animasyon bir rekreasyon etkinliğidir fakat her rekreasyon etkinliği animasyon kapsamına girmez.

Animatör

Animasyon etkinliklerinde görev alan kişilere ise animatör denir. Animatörler, katılımcıların eğlenceli vakit geçirmeleri için etkinlikler, gösteriler ve aktiviteler düzenleyen, bu etkinliklerde kullanılmak üzere araç – gereçleri hazırlayan ve uygulayan, belirli bir eğitimden geçmiş nitelikli kişilerdir. Konaklama ve otel tesislerinin önemli bir yardımcı elemanı olan animatör oldukça önemli bir konudur. Animatörler yapacakları iş için gerekli olan niteliklerin yanı sıra belirli bir liderlik vasfına sahip olmalıdır. Animatörler çalıştıkları zamanın büyük bir bölümünü misafirlerle yüz yüze ilişki içerisinde geçirdiği için dürüst, güvenilir ve iş etiğine uygun davranışlar sergilemelidir.

Animasyon Eğitimi ve Programları

Dünyanın her yanında olduğu gibi ülkemizde de turizmin gelişmesi ve müşteri beklentilerinin artmasıyla animatör ve animasyon eğitimleri önem kazanmaya başlamıştır. Eski dönemlerde turizm şirketlerinin üç ile altı ay süre ile açılan kurslar ile animatör yetiştirilmeye çalışılırken artık üniversiteler ile animasyon ve animatörlük eğitimi akademik bir güç kazanmış ve meslek profesyonel insanların eline geçmeye başlamıştır.

Animasyon Çeşitleri

Sportif Animasyonlar: Günümüzde spor faaliyetleri birçok insanın hobisi haline gelmiştir. Tatil ve dinlenmek için gelen misafirler genellikle bu hobilerini devam ettirebilmek veya ilgi duydukları spor dalında faaliyet göstermek ve hobi edinmek için tatili ideal bir fırsat olarak görürler. Konaklama tesisleri bu durumu göz önünde bulundurarak sportif faaliyetler düzenlemeli, misafirler arasında iletişimi sağlamalı ve gruplar halinde etkinlikler hazırlamalıdır. Konaklama tesisleri sportif faaliyetlerin çeşitliliğini sağlamalı, farklı ihtiyaç ve ilgi düzeyleriyle her insana hitap etmeye çalışmalıdır.

Sağlıklı Yaşam Animasyonları: İnsanlara sağlık açısından faydalı olan animasyon türüdür. Bu etkinlikler öncelikli olarak insanların tedavisine ve sağlıklarını korumaya yöneliktir. Aynı zamanda bu etkinlikler yetişkinlere ve çocuklara yön bulma, gözlem yapma, doğayla bütünleşme gibi birçok imkân sağlamaktadır. Doğa yürüyüşleri, doğa kampları ve doğanın sağladığı imkanlar doğrultusunda yapılan spor aktiviteleri bu animasyon türünün içindedir.

Açılış, Tanıtım, Reklam ve Fuar Animasyonları: Bu animasyonlar genellikle yeni açılan bir kurum veya yeni üretilen bir ürünün tanıtımı için yapılan etkinliklerdir. Ayrıca bu etkinlikler önceden üretilmiş olan bir ürüne veya verilmiş olan bir hizmete talebi yeniden arttırmak amacıyla yapılmaktadır. Sergiler ve panayirlarda yapılan bu etkinlikler sayesinde daha çok katılım sağlanabilir. Bu animasyon türünde genellikle bir ürünün ya da kurumun maskotu olan dev kuklalarla animatörler çeşitli şovlar sergilemektedir.

Sosyo-Kültürel Animasyonlar: Bu animasyon türü yaygın olarak yapılan etkinliklerdir. Özel günler (doğum günü, düğün... vb.), turizm kurumlarının misafirlerinin boş zamanlarını değerlendirme etkinlikleri ve diğer kamu ya da özel kuruluşların etkinlikleri bu kategoriye girmektedir. Özel günlerde

yapılan etkinliklerde gösterinin yapılacağı yer günün konseptine göre hazırlanır. Bu etkinlikler palyaço, kukla, illüzyon gibi çeşitli gösterilerle zenginleştirilebilir. Ayrıca bu etkinliklerde çeşitli oyunlarda oynatılabilir. Bu animasyonlarda; turistik öneme sahip, alan ve çevrelere geziler düzenleme, yöresel danslar, tiyatrolar, sergiler ve konser gibi etkinlikler düzenleme, yarışma organizasyonları düzenleme ve sportif etkinlikler düzenleme yapılabilmektedir

Konaklama Tesislerinde Animasyon

Konaklama tesislerindeki misafirlerin / turistlerin eğlenmek, gezmek, dinlenmek ve güzel anılar biriktirmek için hem zaman hem de para harcayarak katıldıkları bu olayda her zaman iyi bir karşılık beklemektedir. Konaklama tesisleri ise oluşan bu arz ve talep üzerine hem daha çok gelir elde etmek hem de bu durumu sürekli hale getirmek için tüketiciyi memnun etmeye çalışmaktadırlar.

Animasyon ise misafirlerin karar sürecini etkilemede ve daha uzun bir zaman kalmalarını sağlamakta önemli bir rol oynamaktadır. Rekreasyon ve animasyon faaliyetlerinin çeşitliliği ve kalitesi konaklama yapan misafirlerin sürelerini uzatarak tesise ek kazanç sağlar. Ancak tek başına rekreasyon etkinlikleri yeterli değildir. Misafirlerin zamanlarını geçirebilecekleri, haz alacakları “animasyon” faaliyetleri gereklidir. Animasyon faaliyetleri misafirlerin diğer misafirlerle beraber sosyal ilişkiler kurmalarını kolaylaştırmanın yanı sıra yerel kültür hakkında bilgi edinmelerini de sağlamaktadır

Türkiye’deki Konaklama ve Otel İşletmelerinde Animasyonun Tarihsel Serüveni

Baharat ve İpek yollarının geçtiği önemli bir konuma sahip olan Anadolu’da uzun yıllar yaygın olarak kervansaraylar kullanılırken modern anlamdaki ilk otel tesisi olan Pera Palas Otel’in 1872’de İstanbul’da açılmasıyla beraber farklı bir aşamaya geçmiştir. Türkiye’nin Ege ve Akdeniz kıyıları ile zengin bir coğrafyaya hâkim olması, otel işletmelerinin ağırlıklı olarak bu bölgelere kurulmasına neden olmuştur. Özellikle 1980’den itibaren yabancı turistlerin Türkiye’deki tatil bölgelerine artan merakı, birbiri ardına otel açılmasını getirmiştir. Açılan oteller ve konaklama tesislerinin arasındaki rekabet ise gün geçtikçe artmıştır. Oteller ve konaklama tesisleri rekabet avantajını elde tutabilmek için, misafirlere fazla alternatif sunmak zorunda kalmışlardır. Ülkemizde modern anlamdaki ilk animasyon hizmetleri 1969 yılında İzmir Foça’da kurulan Club Med otel tarafından çocuklar için “Çocuk Tatil Kulübü” konsepti ile başlamıştır. İlk başlarda önemi çok fazla bilinmeyen ve çok az konaklama tesisi tarafından verilen animasyon hizmetleri, genellikle yabancı tur şirketlerinin beraberinde getirdiği ve ağırlıklı olarak Fransızların oluşturduğu yabancı animatörler tarafından yapılmaktaydı. 1980’lerden itibaren ise spor ve eğlence ile birleşen animasyon hizmetleri yaygın olarak deniz kıyısı otellerinde yapılmaya başlandı.

Animasyon ve Çocuk

Çocukların boş vakitlerini değerlendirme ve bu çerçevede onlara olumlu yönde katkı sağlayan animasyonlar çocuk gelişimi üzerinde önemlidir. Çocuklar bu etkinlikler sayesinde sanatsal ve sosyal becerilerini geliştirmektedir. Animasyonlar çevre bilincini, saygı ve hoşgörüyü, toplumsal kuralları öğrenmede ve alışkanlık haline getirmede önemli bir etkidir. Çocuklara yönelik yapılan animasyon etkinliklerinde dikkat edilmesi gereken kurallar;

- Etkinliğin yapıldığı alanlar çocuklar için önem arz etmektedir. Bundan dolayı alanlar çocukların rahat hareket edebileceği şekilde düzenlenmelidir,
- Etkinliklerde kullanılan dil, anlaşılır ve dil bilgisi kurallarına uygun olmalı. Küfür ve argo kelimeler içermemeli,
- Etkinliklerin konuları milli ve manevi değerlere uygun olmalıdır,
- Etkinliklerde kullanılan araç-gereçler sağlığa zararlı olmamalıdır,
- Etkinliklerde saldırganlık ve şiddet içeren konulardan uzak durulmalıdır,
- Etkinliklerde çocuk gelişimi üzerine faydalı olacak yardımseverlik, paylaşma, iş birliği, barış, hoşgörü gibi konular üzerinde durulmalıdır,
- Etkinliklerde yapılan uygulamalarda bütün çocuklara eşit davranılmalı ve hiçbir çocuk diğerlerinden ayrıştırmamalıdır.

Animasyonlar çocukluk döneminin gelişim problemlerinden olan çekingenlik, kendini ifade edememe ve cesaretlendirme konusunda da faydalıdır. Bu husus çerçevesinde animasyonlar çocuğun gelişiminde önem arz ettiğinden animatörler etkinlikleri bu durumu göz önünde bulundurarak hazırlamalıdır. Çocuk animatörlüğü sanıldığı üzere kolay bir iş değildir. Animatörler çalışmalarda grubun özelliklerini çok iyi bilmeli ve bu değer yargılarına göre davranmalıdır. Çalışmalar esnasında oluşabilecek kazalar için önceden tedbir almalı ve dikkatli olmalıdır. Oynatılacak oyunlar ve etkinliklerin çocuklara fiziksel, psikolojik ve sosyal açıdan zararı olmamalıdır. Uygun ödüller ile katılımcı çocukları adil bir şekilde ödüllendirmelidir ve grup dinamiğini daima korumalıdır. Çocuklarla oynanacak oyunlar ve etkinlikler onların eğitiminde ve kişiliğinin gelişmesinde önemli yer tutmaktadır. Bu etkinliklerin sadece çocukların zaman geçirmesi için değil zekâ ve duygusal kabiliyetlerini geliştirmek için de yapıldığı unutulmamalıdır. Ekip veya takım halinde yapılan etkinliklerde çocuklar, insanlık ilişkilerini, yardımlaşmayı, fikir paylaşmayı, alışkanlık ve deneyim kazanmayı öğrenir ve benimser.

REKREASYON VE ANİMASYON FAALİYETLERİNİN YÖNETİMİ VE UYGULAMALARI

Rekreasyon ve animasyon faaliyetlerinin yönetimi animatörlerin, işletmelerin ve tesislerin dikkat etmesi gereken bir konudur. İyi bir yönetim iyi bir sonuç getirmektedir. Rekreasyon ve animasyon turizm sektörünün vitrini niteliğindedir bunun için iyi iş birliği ve profesyonellik gerektirmektedir. İyi bir yönetimde olması gerekenler aynı zamanda kural niteliğindedir. Eğlenmenin ve zaman geçirmenin yanı sıra güvenlik, etik kurallar ve arz-talep yönetimin dikkat etmesi gereken unsurlardır.

Rekreasyon ve Turizm İlişkisi

Turizm; insanların boş zaman geçirmek, dinlenmek, keşfetmek ve eğlenmek için yaşadığı (sürekli olarak zaman geçirdiği alan) bölgeden başka bir yere kısa zamanlı gitmesi olarak tanımlanabilir. Rekreasyonun tanımı ile bu tanımlamanın yakınlığı göze çarpmaktadır. Ortak buluşma noktası “boş zaman” olan rekreasyon ve animasyon birbirine yakın olan kavramlardır. Yine bu tanımdan anlayacağımız bir diğer önemli nokta ise rekreasyonun seyahat etme ve konaklama haricinde turizmden ayrılmasıdır. Rekreasyon ve turizmin ayrıldığı önemli fark ise; turizm için insanların bir yerden başka bir yere gitmesi gerekli iken, rekreasyonda bu durum zorunluluk değildir. Rekreasyon yaşanan ve vakit geçirilen her alanda yapılabilmektedir ancak turizm için insanların belli bir yolu gitmesi ve yukarıdaki tanımlamada belirtildiği üzere orada biraz zaman geçirmesi gerekmektedir. Rekreasyon ve turizmin kazançlar ve amaçlar yönünden bakıldığında birbirine yakın talepleri vardır. Rekreasyon; kullanım temelli imkanlara turizm ise kaynak temelli imkanlara yöneliktir.

Animasyon ve Turizm

Turizm sektörü diğer sektörlerde olduğu gibi dünyadaki değişim rüzgarına kapılmış ve dünya ekonomisinin önemli bir payına sahip olmuştur. Turizm, “bacasız sanayi” olarak nitelenen yeni bir rekabet alanıdır. İşletmelerin sayısı arttıkça rekabet için verilen hizmetlerin farklılaştırılmasına gerek duyulmuştur. Eğlence hizmetleri ise bu sektörün bir parçası olarak önemli görevler üstlenir. İşletmeler potansiyel turistleri kendi bölgesine çekmek için animasyon faaliyetlerini arttırmış ve tanıtımlarını bu konular üzerine yapmıştır. İşletmelerin gelen konukların keyifli zaman geçirmelerini ve konukların konaklama sürelerini arttırmak veya tekrar gelmelerini sağlamak için eğlence departmanına ihtiyacı her geçen sene daha da artmaktadır. Bu faaliyetler bir bölgenin hatta ülkenin reklam kaynağı olmaktadır. Animasyon ve eğlence faaliyetleri, işletmelerin reklam giderlerini düşürmektedir. Memnun bir şekilde konaklama tesisinden ayrılan misafirlerin olumlu düşüncelerini tanıdıklarına ve yakın çevresine aktarması otel işletmeleri için reklamdan daha değerlidir. Turizm sektöründe animasyon faaliyetlerinin önemi şu şekilde sıralanabilir;

- İyi işletme ve iyi bölge imajı yaratır,
- İşletmelerin politikasına bağlı olarak oda, yiyecek ve diğer ürünlerin satışını artırır,
- Yeni turist kazanma maliyetlerini aza indirir,
- Ürün çeşitliliğini sağlar,
- Turistin konaklama işletmesinde daha uzun zaman geçirmesini sağlar,
- Turizm talebini artırır ve ekonomik açıdan iş alanlarını- iş hacmini artırır,
- İşletmelere çekicilik ve cazibe unsuru kazandırır.

Rekreasyon ve Animasyon Hizmetlerinin Planlanması, Yönetilmesi ve Örgütlenmesi

Rekreasyon ve animasyon hizmetleri günümüz koşullarında değişen istek, talep ve çeşitlilik durumlarından dolayı planlamayı mecburi hale getirmişti. Bu planlamalar insanların boş vakitlerinin değerlendirmesinde önem arz etmektedir. Rekreasyon ve animasyon yönetiminin ilk fonksiyonu olan planlama belirli aşamalarda yapılmaktadır. Özellikle turizm sektöründe animasyon hizmetleri iyi bir planlama ile müşteri memnuniyeti sağlanmaktadır. Bu memnuniyetle beraber konaklama yapan misafirler sürelerini uzatabilir ve buna bağlı olarak konaklama tesisi daha gelir elde edebilir. Bütün etkinlikler fazla kazanç, iyi tanıtım ve reklam sağlamaktadır. Animasyon birimleri konaklama tesislerinin yapısı içerisinde bağımsız bir bölüm olarak örgütlenmektedir. Animasyon hizmetleri her ne kadar konaklama tesislerinin vizyon ve misyonuna bağlı kalsa da yönetsel olarak ayrı bir prensiple çalışmalarını sürdürür. Konaklama tesislerinin yönetsel hareketleri ağırlanan turist / misafirin daha uzun kalmalarını ve daha mutlu olmasını sağlamak amacıyla yıllık, iki yıllık ya da daha uzun süreli planlamalar yapmaktadır. Animasyon hizmetleri ise bu planlamada önemli bir yer tutmaktadır. Aslında animasyon hizmetleri konaklama hizmetlerinin vitrini niteliğindedir. Yapılan planlamalar konaklama

tesislerinin daha verimli olarak kullanılmasını amaç edinerek çalışmaları, yapılacak aktiviteleri ve alanları buna göre düzenlemektedir.

İyi bir animasyon planlaması kaynakların az ve ekonomik şekilde kullanılarak maksimum düzeyde bir etkinlik yapılmasını hedeflemektedir. Animasyon hizmetinin planlanması şu bölümlere ayrılmaktadır;

- Özet: Yöneticilerin hazırladığı ve gerçekleştirdiği plan,
- Analiz: Kadro, talep – müşteri, fırsat – risk,
- Amaçlar: Ulaşılmak istenen,
- Animasyon Programları: Belirli zamanda uygulanacak program,
- Stratejiler: Animasyon amaçlarına ulaşmak için uygulanan stratejiler,
- Promosyon: Satışı artırma çabaları,
- Denetim: Denetim için ölçüt ve yöntemler,
- Animasyon Bütçesi: Gerekli tahmini bütçe.

Rekreasyon ve animasyon hizmetlerinde kaliteli bir hizmet sunmak için örgütlenme mecburidir.

Başarının sağlanması için görevlerin ve iş bölümlerinin görevliler tarafından iyice anlaşılması ve kabul edilmesi gerekmektedir. Eğer bütün çalışanlar görevlerini başarılı bir şekilde yerine getirirse müşteri memnuniyeti maksimum seviyede olacaktır. Rekreasyon ve animasyon etkinliklerinde aktivitelerin çok çeşitlilik göstermesi ve her bireye göre uygun olması örgütlenmeyi mecburi hale getirmiştir. Rekreasyon ve animasyon örgütlenmeleri birbirinden ayrılmaktadır. Rekreasyon daha geniş bir örgütlenmeyi beraberinde gerektirirken animasyon ise animasyon şefinin yaptığı planlama doğrultusunda daha dar bir örgütlenmeyi gerektirmektedir. Rekreasyon ve animasyonda yürütme (yöneltme) işlemi, yapılan faaliyetlerin yönlendirilmesi ve yapılması gerekenin bilinmesi için önem arz etmektedir. Yürütme işlemi emir veya talimatlarla verilebilir. Yürütme işlemi sadece komut vermek değil yönetici – şef için ekip motivasyonunu arttırmak amacıyla da kullanılır. Bu komut zinciri sadece tablonun en başında olan yönetici veya şef tarafından verilmelidir. Sağlıklı bir yürütme işlemi faaliyet ve etkinliklerin düzenli ve disiplinli şekilde ilerlemesini sağlamaktadır. Rekreasyon ve animasyon faaliyetlerinin yönetilme sürecindeki son aşama ise kontroldür. Kontrol (denetim) faaliyetlerin başarıya ulaşmasında anahtardır. Planlama ve kontrol aşamaları arasındaki ilişki, rekreasyon ve animasyon faaliyetlerinin olmazsa olmaz bir parçasıdır. Faaliyetlerin nereye ulaştığını ve nerede bulunduğunu belirlemeye yarar. Bu aşama kontrol (denetim), etkinliklerin sahip olduğu kaynak, esas, imkân ve mevcut ilkelere uyulup uyulmadığını belirlemekte ve hataların veya eksikliklerin düzeltilmesini sağlamaktadır. Kontrol mekanizmasını sağlayan unsurlar aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Animasyon Sisteminin İşleyişi

Animasyon hizmetlerinin işleyişi dört aşamada gerçekleşir; (Hazar, 2003)

- Girdilerin Temini: Animasyon hizmetlerinin aksamadan devam etmesi için temin edilmesi gereken girdilerdir
- İşlem: Bu aşama girdilerin temin edildikten sonra hazırlık ve uygulama aşamasıdır.
- Çıktıların Elde Edilmesi: Bu aşamadan sonra animasyon fonksiyonları ile ilgili çıktılar elde edilir.
- Geri Bildirim: Bu aşamada çıktıların sisteme girmesiyle bir rapor hazırlanır. Hazırlanan bu rapora göre yaşanan ya da yaşanması muhtemel sorunların çözülmesi kolaylaşmaktadır.

Animasyonun Fonksiyonları

Eğlenmek ve hoşça vakit geçirmek, insanların psiko-sosyal çerçevede temel ihtiyaçlarından biridir. Çalışma yılı boyunca yaşanan yorgunluklar, gerilimler, kısıtlamalar ve kaygılardan kurtulmak için bir arınma noktasıdır. Animasyonlar eşliğinde katılımcılar hem fiziksel olarak de-şarj olurlar hem de duygusal olarak rahatlarlar. Bu zaman aralığında yapılan bu faaliyetler unutulmamalıdır ki kısa süreli bir eğlence değil, insanları arındıran ve rahatlatan bir araçtır. Animasyon fonksiyonları dört başlık altında incelenir. Bunlar turistlere yönelik, turizm sektörüne yönelik, sosyal fonksiyonlar ve turistik ürünlere etkiler olarak inceleyebiliriz (Hazar, 2014)

- Misafirlere / Turistlere Yönelik Fonksiyonları (Faydaları)
- Turizm Sektörüne Yönelik Fonksiyonları (Faydaları)
- Sosyal Fonksiyonları (Faydaları)
- Turistik Ürünlere Etkisi

Konaklama Tesislerinde Animasyon Uygulamaları

Animasyon faaliyetleri turizm sektörünün önemli silahlarından biridir. Animasyon faaliyetleri düzenli bir programlama / planlama çerçevesinde, iyi iş birliği ve iyi animatörler tarafından yürütülürse konaklama işletmelerinin kazancı arttırır. Konaklama tesislerinde yapılan animasyon uygulamaları, tesisin fiziki şartlarına göre şekillenmektedir. Konaklama tesislerinde bulunan havuz, bahçe, kum alan, çocuk parkı, çocuk oyun alanı, sahne gibi alanlar animasyonların çeşitliliğini arttırmaktadır.

Animasyon faaliyetlerinin açık ve kapalı alanlarda yapıldığı gibi kara ve suda yapılmak üzere ayrılmaktadır. Karada yapılan animasyon etkinliklerinin en başta yerde alan faaliyet sosyo-kültürel içerikli etkinliklerdir. Bu etkinlikler geziler, danslar, tiyatro, sergi, delife ve konser gibi etkinlikleri yapılmaktadır. Bunun dışında yapılan sportif faaliyetler (play voleybolu, futbol, yamaç paraşütü vb.) ise

turizmde sıklıkla kullanılan animasyon hizmetleridir. Yapılan arařtırmalar sonucu bize yapılan bu animasyon faaliyetlerinin birçok misafirde olumlu geri dönüş yarattığını göstermektedir. Konaklama tesislerinde yapılan animasyonlar dört başlık altında incelenir. Bunlar;

Yetiřkinlere Yönelik Gündüz Aktiviteleri

Yetiřkinlere yönelik gündüz aktiviteleri genellikle sabah kahvaltısından sonra 10.00 ila akřam yemeğine başlama saati 18.00 arasında yapılan aktivitelerdir. Yetiřkinlere yönelik gündüz aktivitelerinin çeřitleri ve uygulama alanları řoyledir;

- Jimnastik, Yoga, Su Jimnastiđi, Zumba, Kangoo – Jump, Step – Aerobik, Dart, Bocce, Plaj Voleybolu, Okçuluk, Su Topu, Su Sporları, Gag, Sanat Etkinlikleri

Yetiřkinlere Yönelik Akřam Aktiviteleri

Yetiřkinlere yönelik yapılan akřam aktiviteleri genellikle akřam yemeğinden sonra yapılmaktadır. Bu etkinlikler için konaklama tesislerinin açık havada ya da kapalı alanda bulunan sahneleri olmak zorundadır. Yetiřkinlere yönelik akřam aktiviteleri řu řekildedir;

- Skeç, Halk Oyunları, Yarışmalar, Müzikal, Bingo, Dans, Akrobasi ve Sihirbazlık Gösterisi, Sahil Partisi, Diđer Etkinlikler

Çocuklara Yönelik Gündüz Aktiviteleri

Çocuklara yönelik aktiviteleri konaklama işletmelerinin tesisinde bulunan çocuk kulübü (mini kulüp) tarafından yürütölmektedir. Çocuklarıyla beraber gelen aileler çocuklarını mini kulübe kaydettirir. Mini kulüp 09.30 ile 18.00 arasında hizmet vermektedir. Mini kulübün yaptığı etkinlikler;

- Resim ve El İşçiliđi Etkinlikleri, Havuz Oyunları, Spor Aktiviteleri, Dramatik Etkinlikler, Yüz ve Vücut Boyama Etkinlikleri, Doğal Madde Oyunları, Masa Oyunları, Müzik Etkinlikleri, Özel Organizasyonlar.

Çocuklara Yönelik Akřam Aktiviteleri

Gün boyu etkinliklere katılan çocukların özellikle akřam yemeğinden sonra bu etkinlikler kapsamında hazırladıkları show, oyun ve gösterilerin sunulmasıdır.

- Mini Disko, Yeteneklerini Sergileme

Konaklama Tesisleri Dışındaki Animasyon Uygulamaları

Animasyon uygulamaları her ne kadar turizm ile anılsa da hayatın her alanında ve anında uygulanmaktadır. Bu etkinlikler tanıtım, eğlence, bilgilendirme, kaynařma ve özel gün kutlamaları gibi özel amaçlarla yapılan animasyon faaliyetleridir. Animasyon faaliyetleriyle birlikte iç içe olan özel organizasyon türleri řunlardır;

- Fuarlar, Festivaller, Sergi ve Panayırılar, Açılıřlar, AVM Etkinlikleri, Bayramlar ve Kutlamalar, Spor Müsabakaları, Çocuk Kulüplerinin ve Okulların Etkinlikleri

KUKLA NEDİR?

Kukla sanatının doğuşuna ilişkin yapılan bir araştırma bizi, insanoğlunun insan ve hayvan figürlerini birer eğlence aracı olarak kullanarak gerçek hayattaki hareketleri taklit etmeye çalıştığı uygarlaşma sürecinin başlarına geri götürür. Kuklaların neredeyse insanlık tarihi kadar eski olduğu birçok kaynaklarda karşımıza çıkmaktadır. Misal Mısır’da yapılan kazı çalışmaları sonucunda Antik Mısır’a ait çocuk mezarlarında ahşaptan veya fil dişinden yapılmış kukla benzeri bebekler bulunmuştur. Bu kuklalar elbette ki, günümüzdeki gibi bir işlevden ziyade oyuncak amaçlıdır. Orta Çağ’da ise kuklalar çoğunlukla çadır kumpanyalarında görülmektedir. Bunlar gezici kuklacılarıdır. Rönesans ve Aydınlanma çağında da sıklıkla karşılaşılan kuklalar tıpkı tiyatro oyunları gibi dramatik bir hikayenin kişileri olarak yer almışlar ve oyunların önemli birer parçası olmuşlardır.

Bu nesnelere oyuncaktan ayıran en önemli fark yapım için gerekli malzeme temininden itibaren bütün aşamalarında hayal gücü ve el becerisinin önde gelmesidir. Bu bağlamda yapımı olsun, oynatımı olsun, her biri kendi başına kişiyi doğrudan besleyen değerli uğraş alanı ve etkinliklerdir. Kukla günümüzde sadece bir sahneleme enstrümanı değil okul öncesi çocuklarda zekâ gelişimini olumlu yönde tetikleyen, el-göz koordinasyonunu geliştiren önemli bir nesne olarak günlük hayata yerleşmiştir.

Kukla Çeşitleri

Ülkemizde ve dünyada ipli kukla, el kuklası, gölge kuklası, araba kuklası, iskemle kuklası ve masa kuklası gibi türlerle bilinen kukla sanatı modern fikirlerle farklı birçok çeşitte yapılmaktadır. Etkinliklerde karşımıza en çok çıkan çorap kuklası ise bunlardan biridir. Yine ipli kukla, el kuklası ve gölge kuklası dediğimiz kuklalar en yaygın olarak kullanılanlardandır.

İpli kukla, adından da anlaşılacağı üzere kuklanın üst kısmından “ıstavroz” denilen bir tahtaya bağlanmış iplerle manipüle edilerek hareket kazandırılan ve ip sayısına göre kategorize edilen bir türdür.

İpli kuklalarla dramatik bir metin canlandırılacağı gibi tek başlarına bir oyun da sergilemek gayet mümkündür. Animasyon çatısı altında her iki seçenek de değerlendirilebilmektedir. İpli kuklalarda oynatım aşamasında gözden kaçırılmaması gereken hususlar vardır. İnsan ya da hayvan figürü olsun, ona hareket verirken doğala uygun bir şekilde manipüle etmek gerekir. Aksi halde yapılan etkinlik inandırıcılığı olamayan başarısız bir animasyon gösterisi olacaktır.

İpli kukla oynatılırken (ister dramatik metin isterse varyete kukla olsun) kuklacının görünüş görünmemesi tercihinde kalmıştır. Bazı kuklacılar oynatım aşamasında oynatım tahtasını ve kendilerini gizlerken bazı kuklacılar tamamen açıkta kalmayı tercih etmişlerdir.

El kuklası ise ipli kuklaya nazaran daha basit bir yapıya sahiptir. Bu kuklada kafa kısmı ayrı yapılır, boyundan altı ise kumaştan oluşur. Kimi kuklalarda vücudun daha düzgün durması ve kuklanın daha güzel görünmesi için kuklanın kostümü ve oyuncunun elinin arasında kalan kısma vücut benzeri süngerden veya tahtadan bir iskelet yapılır. Alttan el sokularak oynatılmaktadırlar.

Türkiye’de var olan el kuklasının baş kişisi İbiş’tir. Bu kukla tamamen geleneksel öğelerle süslü olup oyunları da kuklanın kendisi gibi geleneksel yaşam unsurlarından oluşur. İbiş’in dışındaki oyun kişileri Aşçı, Bahçıvan, Bey gibi kişilerdir. Oynarlarda İbiş’in yanlış anlamaları, türlü düzenbazlıkları üzerine komedi çıkarılır. Söz ve hareket tarzına dayalı bu komiklikler seyircileri olabildiğince eğlendirir.

İbişli kukla oyunlarının bir diğer özelliği her karakterin Anadolu coğrafyasından bir yere ait olmaları ve yörelere ait bir ağza (söyleyiş biçimi) sahip olmalarıdır. Kuklaların her birinin çeşitli ağızlara göre oynatılması komiği desteklemekle kalmaz geleneksel oyunlarımızda vurgulanan coğrafyamızın zenginliğini de gösterir.

Direkli kukla (sopalı kukla) da temel kuklalardan biridir. Bu kukla alttan sopa yardımı ile oynatılan, geleneksel Türk tiyatrosunda da sıklıkla gördüğümüz bir kukla çeşididir. Temel olarak el kuklasına benzemektedir. Tıpkı el kuklasında olduğu gibi kuklanın baş kısmına alttan sopa eklenerek yapılan bu kuklalar oyunlarda el kuklaları ile kullanılabilir. Bedenleri sünger benzeri ürünlerle desteklenerek bir form oluşturulur; böylelikle havada sallanan kumaş parçasından çok daha güzel görünmektedir.

El kuklasında, direkli kuklada ve ipli kuklada kostüm önemlidir. Uyabilmesi durumunda hazır elbiseler kullanılabilir gibi yeni bir tasarımla dikilip hazırlanması daha uygun olacaktır.

Kukla oyunlarında, sahne aksiyonları planlanırken seyircinin dikkatinin dağılmaması üzerine bir planlama yapılır. Sahne geçişleri varsa bu geçişler olabildiğince kısa tutulmalı, kalabalık kuklalı

sahnelerde ise konuşan kuklanın hareketli kalıp diğerlerinin olabildiğince az hareket etmesi gerekmektedir. Aksi takdirde hangi kuklanın konuştuğu seyirciler tarafından karıştırılabilir, oyunun ve oyun kişilerinin anlaşılması zorlaşabilir. Kukla oynatan kişi oyuncunun kendisi değil kukla olduğunu unutmaması gerekir. Bu açıdan bütün dikkat kuklaya verilmelidir. Oyunun büyüüne kapılır ve kuklayı unutursa bir süre sonra kuklayı oynamak yerine kendi oynamaya başlayacaktır. Böylece de oyunun sonunda sahnede hiç hareket etmemiş, oyunun bir parçası olmamış kuklalar görme ihtimali bir hayli yüksek olacaktır.

Çorap kuklası, adından da anlaşılacağı üzere çoraptan yapılan, küçük eklentilerle kukla haline gelen bir kukladır. Bir el kuklası türü olmakla beraber hem yapımı kolay hem de eğlenceli bir kukla yapım etkinliğidir.

Kuşkusuz basit bir malzemenin nasıl etkili bir kuklaya dönüştüğünü görmek ve onun yarattığı etkiyi fark etmek kuklanın gücünü anlamamıza yardımcı olacaktır. Kuklalarda kullanılan malzemenin basitliği kuklanın da basit olacağı anlamına gelmemelidir. Önemli olan o “basit” malzemeyi gerçek bir kuklaya dönüştürüp onu insanlara izletebilir hale getirmektir.

Birçok kültürde bulunan gölge kuklası önemli, kukla tarzlarından bir diğeridir. Bu tarzın en karakteristik olanlarından biri de ülkemize aittir. Karagöz olarak bildiğimiz bu tarz en sevilen geleneksel kukla türlerimizden biridir.

Gerek yapım aşamasının gerekse oynatım aşamasının zorluğu bu kukla türünü seçkin bir noktaya getirmiştir. Geleneksel usullerde deve derisinden yapılan kuklalar, son yıllarda dana derisi gibi derilerden de yapıldığı gibi yeni deneyimleyen kişiler asetat gibi saydam deri benzeri ürünlerden de yapmaktadırlar.

Karagöz oyunları, söz komiklerine dayalı, sıradan yapıllı oyunlar değil ciddi oyunlardır. Gölge sanatlarının önemli bir değeri olan Karagöz’de yapılan en büyük yanlışlardan birisi oyunlardaki tüm karakterlerin hayali ve yardımcı “yardak” tarafından oynatılmasıdır. Oysa her bir kuklaya – role bir seslendirici olması temel gerekliliklerdendir.

Temrinler

Her işte olduğu gibi kuklada da emek ve çaba olmazsa olmazdır. Bu alanda yapılan çalışmalar - temrinler sadece bir kere yapmakla herhangi bir fayda elde edilemeyecektir. Bir malzemeden bir kez kukla yapmak onu kavrandığı anlamına gelmeyeceği gibi yanlış bir özgüven yükleyeceğinden, animasyon sırasında ciddi aksiliklerle karşılaşılmasına da yol açacaktır. Malzemeleri tanımak, bir malzemeyi farklı şekillerde defalarca kullanmak animatöre ciddi yararlar sağlayacaktır.

Yapım Temrinleri

Her malzeme ile kukla yapabileceğimiz gibi her ortamda da kukla yapılabilir, güzel olansa bulunulan her ortamdan malzemeyi tedarik edebiliyor olmamızdır. Geri dönüştürülebilir malzemeler ve doğal malzemeler üzerine yoğunlaşmış olması da bu sebeptendir. Animasyon esnasında katılımcıların sadece kukla yapmayacak olmaları, aynı zamanda doğayı kullanıp onu temizleyecek olmaları ayrıca önemli ve değerlidir. İnsanlara doğaya atılmış atıkları toplamak bir animasyon değildir ama, atıkları toplayıp kuklaya dönüştürmek animasyondan da öte faydalı bir çalışmadır. Yapım çalışmalarının ağırlıklı diğer kısmında ise kişisel-eski malzemelere ağırlık verilmiştir. Bu malzemelerin tedarik aşaması ve katılımcılar için maliyeti de düşünüldüğünde insanların ilgisini çekmemesi mümkün değildir. Özellikle kukla yapım animasyonlarında kolay bulunur, az maliyetli araç gereçlerin seçilmesi bu açıdan değerlidir.

Kukla yapımında bulunan her malzemenin değerlendirilmesi ve kuklacının baktığı malzemelerde kukla görebiliyor olması değerlidir. Malzeme ile geçirilen vakitle doğru orantılı olarak kukla yapmak hem kolaylaşacak hem de farklı arayışlarla kuklacı / animatör kendini geliştirecektir.

Oynatım Temrinleri

Oynatım temrinlerini iki başlıkta incelemek gerekmektedir. Bunlardan birincisi kukla oyunları için oynatım şekli, bir diğeri ise animasyon sırasında katılımcılara kukla oynatım deneyimi yaşatacağımız aşamadır. Yapım temrinlerinde olduğu gibi oynatım temrinlerinde verilen çalışmalar animasyona katılan katılımcılara verilebileceği gibi aynı zamanda kukla oyunu oynatmak için kukla ile hiç temas etmemiş kişilerle de yaptırılabilir.

Animasyon sırasında kuklayı oynatan kişinin, varyete kukla veya oyun kuklası türlerinden hangisi olursa olsun kuklanın neler yapabildiğini, sınırlarını, karşıdan bakıldığında ne yaptığında nasıl tepki verdiğini bilmesi gerekmektedir. Kukla ile çalışmalar gerektiren bu unsur oldukça önem taşımaktadır. Çalışma yaparken kukla ile oyunun gereklilikleri denenmeli, hatta daha fazlası için çalışmalar yapılmalı ki, kuklanın gerçek sınırlarını keşfedilebilsin.

Animatör veya kuklacı kukla oynatırken oynattığı oyuna hâkim olmalıdır. Oyuna iyi çalışmamış kuklacılar küçük aksiliklerde dahi oyundan kopmalar yaşayabilir, hatta oyunu yarıda bile bırakabilir. Oysa oyuna hakimiyet, yaşanan her sorunda kuklacının hemen durumu toparlamasına yardımcı olacaktır. Hele interaktif (seyircilerin içine katıldığı) oyunlarda bu türden sorunlar, oyundan kopmalar, oyunun çizgisinden sapmalar kolaylıkla yaşanabilir. Bu noktada kuklacı veya animatör oyuna ne denli hakimse oyunu kurtarma, sorunu çözme durumu o kadar kolay olacaktır. Bu açıdan oyuna iyi çalışmak,

yeterince prova yapmak kuklacının / animatörün en önemli görevleri arasındadır.

Bir diğer dikkat edilmesi gereken unsur, animasyon liderinin kendi gerçeklik ve estetik algısı çerçevesinde değil, etkinliğe katılan katılımcıların yaş, fiziksel yeterlilik ve becerileri doğrultusunda hareket etmesidir. Çocukların hayal güçlerini ciddiye alarak olaya onların gözünden bakmak, heyecanlarını kırmadan etkinlik çerçevesine sokmak oldukça önemlidir.

Bir kuklanın ete kemiğe bürünmesi onun yapım aşamasında değil oynatım aşamasında gerçekleşir. Elbette kötü yapılmış kukladan çok şey beklenilemez, fakat yukarıda ifade edilen bazı temrinlerde görüleceği üzere kimi zaman kukla olmayan nesnelere dahi doğru hareketi verdirmek onu bir kukla kadar izlenilebilir kılacaktır. İyi bir kukla oynatmak zor değildir, sadece yeteri kadar çalışma gerektirmektedir.

ANİMASYONDA KUKLANIN AMACI

Kukla sadece çocukların hoşça vakit geçirmelerine yarayacak objeler değildir. Birçok alanda faydalı olduğu yapılan çalışmalarla kanıtlanmıştır. Kuklalar çocukların dil becerilerini, iletişim, sosyal ve duygusal gelişimlerini destekleyen ilgi çekici oyuncaklardır. Bu sebeptendir ki, kuklanın çocuklar için her alanda kullanılması oldukça faydalıdır. Kukla oynamak veya onları izlemek çocuklar açısından farklı hikayeler kurdukları ve sorular sorup cevaplar aradıkları bir etkinlik alanı, özellikle dil becerilerini geliştiren bir alandır. Öte yandan farklı kuklalar deneyimleyip hikayeler oluşturma aşamasında, çocukların hayal gücü de oldukça artmaktadır. Ayrıca çocuklar kukla oynatırken kızdıkları, üzüldükleri veya söylemekte zorlandıkları şeyleri -bir başkasının ağzından konuştukları düşüncesiyle- çok daha kolay anlatabilmektedir.

Kuklalar yazmaya, konuşma eğitimine, okumaya yönelik muhteşem teşvikler sunar ve hemen hemen her konu için bir öğretim yöntemi olarak kullanılabilir.

Kuklalar sayesinde;

- Çocuk konuşma dilini akıcı, anlaşılır bir şekilde kullanma, kendisini rahat ifade etme becerisi kazanır.
- El-göz konsantrasyonu ile çocuğun motor becerilerinin gelişmesine yardımcı olur.
- Çocuklara duygu ve düşüncelerini ifade etme becerisi kazandırır.
- Çocukların grupla birlikte çalışma, dinleme, diğer kişiler ile ilişki kurma, paylaşma, sorumluluk alma gibi sosyal ilişkilerini güçlendirir.
- Çocuklar kukla karakterini oynatırken kendini o karakterin kimliğine sokarak onun gibi düşünüp hissetmeye çalışır. Buda empati becerisini güçlendirir.
- Kuklalar çocukları eğlendirir, neşelendirir, hoş vakit geçirmelerini sağlarken zaman zaman uygulandırır ve düşündürür.

Animasyonda Kuklanın Kullanımı

Animasyon alanında kukla sürekli kullanılır. İlk etapta kuklalı animasyonları iki ana başlıkta incelemekteyiz; seyircili kukla animasyonları ve katılımcılı kukla animasyonları.

Ayrıca mekanlara göre de animasyonlar şekillenmektedir. Kapalı alan etkinlikleri; okul, kültür merkezi, alışveriş merkezi vb. Kukla oyunu veya yapım etkinliklerini yapabileceğimiz kapalı alanlar neredeyse sınırsızdır. Kış mevsiminde sıklıkla tercih edilen bu alanlarda kukla oyunlarında basit taşınabilir kukla sahnelerini kurarak oyunlar oynayabilmek, yapım animasyonları düzenlemek daha iyi olacaktır. İnsanların yoğun olduğu yerlerde (alışveriş merkezi gibi) insanları animasyona davet ederek katılım sağlanabileceği gibi okul gibi yerlere önceden izin almak kaydıyla animasyon için gitmek ve etkinlikler düzenlemek de mümkündür.

Açık alan etkinlikleri hava koşulları düşünülerek planlanmalıdır. Oyun, yapım animasyonları sırasında kötü hava koşullarının yaşanması insanların keyif almasını engelleyecektir. Doğru zamanda, olumlu hava koşullarında çok daha keyifli hale gelir. Yine sokak, meydan gibi yerler tercih edildiğinde oyun oynatıyorsak ses sistemi, ekstra ışık ve malzemeye ihtiyaç duyulabilmektedir.

Sahne etkinlikleri daha çok insanların kukla oyunlarını izlemeye geldiği alanlardır. Vantrilok şovları, kukla oyunları ve karagöz oyunları için diğer alanlara nazaran daha iyi seçeneklerdir. Çünkü oyunun seyir zevkini bozacak gürültüden izole alanlardır. Karagöz oyunları karanlık yerde oynatılması izleyenler tarafından daha etkili olacaktır. Bunun sebebi, arkadan aydınlatılıyor olmasıdır. Zira tasvirlerin gölgelerinin perdeye net şekilde düşmesi gerekmektedir.

Seyircili Kukla Animasyonları

Seyircili kukla animasyonları, adından da anlaşılacağı gibi etkinliğe gelen herkesin, sadece seyirci olarak katıldığı ve izleyerek vakit geçirdiği etkinlik türüdür. Yapım etkinliklerine pek elverişli olmayan bu animasyon daha çok kukla oyunları ile yürütülmektedir.

Varyete kukla denen dans eden ipli kukla oyunları, el kuklası ile hazırlanmış oyunlar, vantrilok şovları gibi gösterilerle seyircilerin eğlenmesi hedeflenir. Burada yapılması gereken, hazırlanmış oyunlar – gösterilerle insanlara ulaşabilmektir. Bu oyunlar hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap edecek şekilde hazırlanabileceği gibi sadece çocuklara ya da sadece yetişkinlere özel de hazırlanmalıdır. Animasyonun bir hedef kitlesi olması zorunludur. Dans eden kuklalarımızla yaptığımız gösterilerde her iki kitleyi birden yakalamak diğer kuklalara nazaran daha kolay görünmekle birlikte bir o kadar da zordur. Varyete kuklanın, yapımından müzik seçimine kadar her detayı incelikle seçilmelidir. İyi bir

kukla yeterli gelmeyecektir; aynı şekilde kötü bir kuklayı iyi bir müzikle birleştirmek de çözüm olamaz. Kukla animasyonunda bütün elementlerin birbirine maksimum derecede uyum sağlaması gerekir. Sadece güzel görüldüğü için kuklanın hareketlerini kısıtlayan bir kostümü seçmemeliyiz. Böyle durumlarda kukla karşından bakıldığında ilgi çekecektir, fakat oynatırken hareketlerini kısıtlayacağından manipüle etmek oldukça zorlaşacak, kabarık ve aşırı bol elbiselerde de kuklanın yaptığı hareketler görünmeyecektir.

Kukla oyunu hazırlarken ilk etapta oyunu yazmamız veya hazır bir oyun tercih etmemiz gerekir. Hazır metinleri kullanacaksa dikkat etmemiz gereken konulardan birisi, metnin seyirci için uygunluğuna bakmak olacaktır. Eski metinleri oynamaya karar verdiğimizde oyunun işlediği konu ve komik unsurlar hala günümüzde güncelliğini koruyor mu, bakmamız gerekmektedir. Kimi oyunlar yazan kişinin bulunduğu döneme ait popüler kültüre yönelik olduğu için bugün aynı oyunu oynamak bugünün seyircileri için anlaşılabilir bir şey olacaktır.

Çocuklar için kukla oyunu hazırlamak sanıldığından daha zordur. Bunun sebebi çocukların izledikleri şeylerdeki karakterleri rol model almalarıdır. Oyunda anlatılan konular ve dil çok dikkatli hazırlanmalı, olumsuz örnek oluşturacak unsurlardan kaçınılmalı ve iyiye özendirilmelidir. Basit anlatım yolları benimsenmeli, sıkıcılıktan uzak, merak unsuru içermelidir.

Anlatımda basitliği ve öğreticiliği yakalamak isterken didaktik olmaktan kaçınılmalıdır. Didaktik oyunlarda çocuklar sıkılır ve algılarının dağılması kaçınılmaz hale gelir. Çocukların zekâsı düşük değil onlar sadece çocuktur. Basit anlatım bir konuyu açıklamak değil yalın bir dil kullanmaktır; yaş ne olursa olsun insanlar izlediğinde ilgisini kazanmaktadır.

Oyunlar ciddi bir iş olarak görülerek hazırlanmalıdır ki yapılan işin neticesi hem animatör hem de izleyici tarafından keyifli ve nitelikli olsun.

Bir diğer dikkat edilmesi gereken husus da çocuklara kuklaların sevimli görünmesi konusudur. Bu durum kukla yapımından itibaren göz önünde bulundurulmalıdır. Birçok çocuk palyaçodan korktuğu gibi kukladan da korkabilir. Kuklaların hazırlanması aşamasında özenle çalışılmalı; tasarımı, renkleri ve hareketleri ürkünç olmamalıdır.

Kukla Dekor

El kuklası ve direkli kuklaların sahneleri dikdörtgen prizma biçimindedir. Kuklacıların altta oturmasına müsaade edecek kadar bir bölüm bulunur ve bu bölümde kendilerini göstermeden kukla oynatacak kadar yere sahip olmaları gerekir. Pencere benzeri yapılan açıklık kuklaların oynamaları için ayrılmış alan, üst ve yanlarda kalan kısımlar ise ışık için kullanılan bölümlerdir. Genişlikleri neredeyse iki metreden biraz fazla olan bu sahnelerin derinlikleri bir - bir buçuk metre kadardır. Çoğunlukla portatif olan sahneler yapılarından kaynaklı kolayca sökülüp başka bir yere taşınabilirler. Kukla sahnelerinin yanlarında kalan bölümleri kapı gibi değerlendirip, sahneye dışarıdan gelen oyun kişileri buradan dahil edilir. Genellikle tek mekânda geçen kukla oyunları, dekor değişimine pek müsait olmayan sahnesi ve oyunların bu karmaşadan çok, durum komiği ve söz komiği üzerine kurulu olmasıdır. İbişli kukla oyunlarında sahnenin alt kısmı (kuklacıların olduğu görünmeyen kısım) bazen oyunda kullanılan aksesuarların çıktığı, bazen bir oyun kişinin düşüp bayıldığı, bazen de saklandığı yer olarak da değerlendirilir.

Dekor olarak kukla sahnesine oyunu destekleyecek parçalar koyulabilir. Bu eklenen nesnelere sadece oyunu desteklemesi oyuna yöneltilecek ilgiyi çekmemesi gerekmektedir. Bir başka deyişle, dekor oyunun ve kuklaların önüne geçmemelidir. Bu yüzden ki geleneksel oyunlarda fon olarak kukla sahnesinin arkasına sadece ya bir siyah perde ya da oyunun geçtiği mekânı pekiştirmek amacıyla mekânı tasvir eden resim asılır. Siyah tercih edilmesinin en büyük sebebi kuklaların ön planda kalması, fon perdesinin karışık renkleri arasında kaybolmamasıdır. Aksi halde seyircinin algısı dağılır ve kuklalara olan ilgiyi kaybedebilirler.

Katılımcılı Kukla Animasyonları

Bu animasyon çerçevesinde insanlar seyirci olmakla kalmaz, animasyonun bir parçası haline gelirler. Kukla yapım çalışmaları, kukla oynatma denemeleri ve deneyimi yaşatılırlar. Genel amaç her zaman olduğu gibi kuklacı yetiştirmek değil insanların hoşça vakit geçirmelerini sağlamaktır.

Katılımcıların hayal gücünü desteklediği gibi aynı zamanda el işçiliği istediği için insanların kendilerini keşfetmelerini ve becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Çocuklarda özellikle yapım animasyonları zor görünse de doğru yönlendirildikleri takdirde sonuç elde etmeleri çok daha kolay olmaktadır. Yaşlarının küçük olması ve bu sebepten el becerilerinin tam gelişmemiş olmasına karşın onların hayal güçleri bir çok sorunu çözebilir. Bu açıdan çocuklarda başarı kusursuz çıkarılmış bir kukla değil hayal gücünün son damlasına kadar kullanılması – desteklenmesidir.

Gençler ve yetişkinler söz konusu olduğunda ise başka sorunlar göze çarpmaktadır. Yetişkinler e kontrol mekanizması ve başarısızlık korkusu hayli baskın olduğundan ilk kez deneyimledikleri şeylerde temkinli davranabilirler. Yetişkinler yapamayacaklarını düşündüklerinde veya insanların gösterecekleri tepkilerden çekindikleri için farklı geri dönüşler verebilir. Animatör bu noktaya dikkat etmelidir.

KUKLA VE ANİMASYON

Geleneksel Kukla Oyunları

Türk oyun kültürünün başlıca karakteri olan İbiş ve diğer karakterler hem izleyici tarafından çok sevilme hem de yediden yetmişe herkesin ilgisini çekmektedir. Geçmişten günümüze gelen birçok İbiş oyunu bulunmaktadır.

Modern oyunları seçtiğimiz kadar geleneksel oyunlarında geleneği yaşatmak amacıyla tercih edilmesinde fayda vardır.

Gölge kuklası olarak kullanılan Karagöz de tercih edilebilir. Geleneksel kukla türlerimizden olan Karagöz oyunları sahne animasyonları olarak iyi bir tercihtir. Tıpkı İbiş oyunları gibi içinde bulunan oyun kişilerinin öz-millî kültürden olması ve oyunun dili açısından komik, ilgi çekici ve eğitici olması insanların ilgi odağı olmasını sağlamaktadır.

Batılı Kukla Oyunları

Muppet, bir diğer deyişle sünger el kuklası batı tarzı kuklaların en bilinenleridir. Özellikle televizyonda ve film sektöründe karşımıza sık sık çıkmaktadır. Eğlenceli ve yapım kaynaklı olarak renklerinin göz alıcı olması insanları ilgisini çekmektedir. Bunlar, kendi yazdığımız oyunlarla her yaş grubundan insana ulaşmakta bize yardımcı olacak bir kukla türüdür.

Vantrilok (Vantroluk) Kukla Oyunları

Karından konuşmak da denilen “Vantrilok”luk sanatı bir el kuklası ile sanatçının ağzının kıpırdaman kuklayı konuşturması olarak, basit bir şekilde tanımlanabilir. Bu kukla türüne Batılı yahut Türk kuklası demek doğru olmaz. Kökeni belli değildir. Yine de bu tür kuklaları Osmanlı döneminde İstanbul’da oynatan ve ünlünen sanatçıların olduğu bilinmektedir.

Kukla Yapım Animasyonları

Kukla yapım animasyonlarında insanlara neler yapması gerektiği anlatılmaktan çok teknik konularda destek verilmelidir. Animasyonun çerçevesi belirlendiğinde ve neler yapılacağı anlatıldıktan sonra iş katılımcıların hayal dünyasına bırakılmalıdır. Animatörün estetik düşünceyi, gerçeklik algısını bir kenara bırakıp sadece insanların amacına ulaşmalarına yardımcı olması iyi bir seçenek olacaktır.

Animatör insanların kaliteli vakit geçirmesi için bir araç olarak kalmalıdır.

Kimi zaman insanlar bir işi defalarca yaptıklarında yanılma ve yanlış yapma ihtimalleri artar.

Yaşanacak aksilikleri engellemek için her seferinde ilk defa yapıyor muşçasına heyecanlı ve dikkatli davranmalıyız. Bazen animasyonun ön hazırlığı animasyondan daha uzun sürebilir, fakat sıkılmadan çalışılmalı, hiçbir aşama atlanmadan defalarca kontrol edilmeli ve olası aksi durumlara karşı hazırlıklı bulunulmalıdır. Animasyon lideri karşılaştığı sorunlara hızlı çözümler üretip alternatifler üretebilmeli. İlk amacımızın insanları memnun etmek olduğunu aklımızdan çıkarmamalıyız.

Kukla insanlar üzerinde çok güçlü bir etkiye sahiptir. Oynattıkça, yaptıkça ve onunla vakit geçirdikçe etkisinin büyüklüğünü anlamamız mümkün olacaktır. Animatörler mesleki anlamda kendilerini ne kadar geliştirirler ve kullandıkları araç yelpazesini genişletirlerse kuklaların insanlar üzerindeki etkileri de o kadar yüksek olacaktır. Animatörler yaptığı işin değerini bilip gerekli özeni gösterdiğinde katılımcılar da memnun kalır.