**A-Isınma / Hazırlık**

**Etkinlik 1: “Davul Zurna 1-2-3 Oyunu”**

Etkinlik öncesi lider mekânda belli yerlere resimler asar. Ardından katılımcılarla birlikte çember olur. Katılımcılara duvarda asılı bu dört resmi yakından incelenmesi gerektiği, hepsinin bu formları ayrı ayrı vücutlarına yansıtmaları söylenir. Ortaya gönüllü bir kişi gelir. Katılımcılar tüm resimleri iyice öğrendikten sonra hazır olduklarında mekânın bir köşesinde yan yana sıralanırlar. Ebe olan kişi yüzü duvara dönük biçimde “Rönesans bir-iki-üç” deyip yüzünü katılımcılara dönünce, diğer katılımcıların Rönesans grubunda olan heykel resimlerinin formunu alarak donacakları söylenir. Ebe olan kişi duvara dönük biçimde “Ortaçağ bir-iki-üç” deyip yüzünü katılımcılara döndüğünde, diğer katılımcıların yüzlerini elleriyle kapatarak donacakları söylenir. Oyun, katılımcılardan herhangi birinin ebenin her arkasını dönüşünde hareketsiz kalmayı başarıp, ebenin olduğu duvara ulaşmasıyla son bulur. Katılımcılardan herhangi biri, “Rönesans bir-iki-üç, Ortaçağ bir-iki-üç” yönergelerinden biri geldiğinde hareket halinde yakalanırsa oyundan çıkacaktır.

*\*Bu oyun Yrd. Doç. Dr. Ömer Adıgüzel’in “Yaratıcı Dramada Yöntem ve Yaklaşımlar” başlıklı yüksek lisans dersinde oynattığı “Davul Zurna 1-2-3” oyunundan uyarlanmıştır.*

Oyun birkaç defa tekrar oynanır.

**Etkinlik 2:**

Katılımcılara oldukları yere ayakları çemberin içine, başları çemberin dışına gelecek biçimde uzanmaları ve gözlerini kapatmaları söylenir. “*Inviolata Genitrix”* isimli parça çalınır. Lider, yerde uzanan katılımcıların arasına geçerek, müzik parçası eşliğinde ortaçağ değerlerini ve ortaçağ şehirlerinden herhangi birisinin günlük yaşamından betimlemeler sunduğu, önceden hazırlanan bir okuma parçasını okur (Ortaçağ ile ilgili bir okuma parçası). Okuma parçasını bitirdikten sonra müzik parçasının sonlanmasını bekler. Müzik parçası sonlanmak üzereyken, müzik parçasıyla iç içe geçecek şekilde *“Kilise Çan Sesi Efekti”* ni çalar. Ses efekti çalmaya başladığında, “Kalkın! Kalkın ortaçağ insanları olarak” der. Katılımcılar yavaş yavaş ayağa kalkarlar.

**Etkinlik 3:**

Lider, boynuna bir kaşkol sarar ve role girer. “Müzemize hoş geldiniz” der. Ortaçağ insanları olarak ayağa kalkan katılımcılara (önceden bir sergi olarak hazırladığı) duvarın önüne gelmelerini söyler. Katılımcılara duvarda asılı olan resimlere, illüstrasyonlara bakmaları söylenir. Katılımcılara duvarda asılı olan resimlerin ve illüstrasyonların anlamı sorulur. (Duvarda asılı olan resimler ve illüstrasyonlar ortaçağın değerlerini imleyen imgelerdir. Bu imgelerden yola çıkılarak ortaçağın değerleri tartışma ortamı yaratılarak ortaya çıkartılmaya çalışılır)

Lider: “Metinden ve görsellerden yola çıkarak Orta Çağ dönemiyle ilgili neler söyleyebiliriz?” diye katılımcılara sorar.

**B-Canlandırma:**

**Etkinlik 4:**

Katılımcılar mekânda serbest halde yürürler. Bir süre sonra A ve B olmak üzere iki eşit gruba ayrılırlar. A’lar din adamı, B’ler sanatçıdır. Ardından lider yönergelerini verir. “Ortaçağda bir meydanda dolaşıyoruz… Bulunduğumuz bu ortamda çok sessiz ve kasvetli bir hava hakim. Yürümeye devam edelim… Din adamları sanatçıların yürüdükleri alanı yavaş yavaş daraltsınlar… B’ler kendilerine çıkış yolu aradıkça A’lar onları engellemeye devam etsinler...” der.

Alan iyice daralır ve B’ler bir köşede sıkışıp kalır.

**Etkinlik 5:** “Balık Ağı”

Lider katılımcılara az önceki grupların bu oyunda da geçerli olduğunu söyler. Balık ağı oyununda A’lar B’leri yakalamaya çalışır. A’lar B’lere dokunduğunda artık onlar da A olur ve el ele tutuşup B’leri yakalamaya devam eder. Çember giderek büyür ve B’ler gittikçe azalır. Bir süre oynandıktan sonra süreç sonlandırılır.

**Etkinlik 6:**

Lider “Mekânda yürüyelim” der. Yönergelerini sırayla verir. “Ortaçağ’ dayız ve bir meydanda yürüyoruz… Bu sırada din adamlarının kulaklarına çeşitli söylentiler gelmeye başlar... Sanatçıların din dışı çalışma yaptıklarını duyarlar... Aynı zamanda din adamlarından bazıları kardeşinin de bu gruba dahil olduğunu duyar. Bu kez din adamları kilise ve kardeşi arasında kalır. Bir gün kardeşinin evine gider. Kardeşi evinde gizlice kadavra üzerinde çalışmaktadır. Kapı çalınınca panikle örtüyü kapatır ve kadavranın bir eli dışarda kalır. Din adamı kardeşini korumak için onu uyarmaya gelmiştir” der. Sonra katılımcılar en yakınındaki kişilerle eş olur. Biri kapıyı çalan din adamı, diğeri içerde çalışan kişidir. Canlandırma kapı çaldığında başlar. Canlandırma din adamının kadavranın kolunu gördüğünde biter.

Grup 1:

“Din adamı kardeşine Tanrı’ya karşı gelenlerin nasıl cezalandırıldığını anlatır. Kardeşi de kendisinin Tanrı’ya karşı bir şey yapmadığını söylerken sanatçıları da över ve bu sırada din adamı eli görür.”

Grup 2:

“Din adamı ortalığın karışıklığından bahseder. Kardeşinin son zamanlarda ki tuhaf davranışları ve evden çıkmamasını şüphe uyandırdığı konusunda onu uyarır. Kardeşi panik halde oyalayıcı cevaplar verir. Din adamı bu sırada eli görür.”

Lider “Genel olarak nasıl bir ilişki vardı? Nelere vurgu yapıldı?” diye sorar.

**Etkinlik 7:**

Lider “Üç gruba ayrılalım ve din adamının rüyasını canlandıralım. Kardeşi hakkında nasıl bir karar verdiğini canlandırmalarımızda görelim” der.

Grup 1:

“Tanrı sevgisi ağır basar ve kardeşini kiliseye teslim etme kararı alır.”

Grup 2:

“Kardeşinin doğru yaptığına inandığı için kardeşini korumaya karar verir.”

Grup 3:

“Kardeş sevgisi ağır basar ve kardeşini kurtarmaya çalışır.”

**Ara Değerlendirme:**

Lider “Canlandırmalardaki çelişkiler o dönemde de var mıydı? Bu durum böyle devam etti mi? Değişen bir şeyler oldu mu?” diye sorar.

**Etkinlik 8:**

Lider katılımcılara üç gruba ayrılmalarını ve her grubun bir dönemi (ortaçağ, geçiş dönemi ve Rönesans) en az üç donuk imge ile betimlemesini söyler.

Grup 1:

Ortaçağ Dönemi.

Donuk imge 1: “Kilisede ayin anı ve İsa’yı çarmıha geren cellat.”

Donuk imge 2: “Dilenen bir halk. Mutsuz, çaresiz, korkak ve muhtaç.”

Grup 2:

Geçiş Dönemi.

Donuk imge 1: “Kargaşa var. Yavaş yavaş halkın tepkisi başlıyor gibi.”

Donuk imge 2: “Bir şeyler öğrenmeye çalışan ve ayaklanma başlatan kişiler var. Tüm bu kargaşa içerisinde matbaada eserler basılmaya çalışılıyor.”

Grup 3:

Rönesans Dönemi.

Donuk İmge 1: “Ressamlar resim çiziyor. İnsanlar üzerindeki baskı azalmış durumda.”

Donuk İmge 2: “Heykeller var.”

**Etkinlik 9:**

Katılımcılar gruplarını bozmadan yere otururlar. Lider her gruba bir resim dağıtır ve yönergesini verir. “Az önce verdiğim resimleri eleştiren bu durum olmasaydı ne olurdu? ya da Ne olmazdı? Bunu gösteren birer canlandırma yapalım” der. Gruplar bir süre aralarında çalışırlar.

Grup 1: Rembrandt- Dr. Nicolaes Tulp’un Anatomi Dersi

“Üniversite öğrencileri hocaları ile bahçede dolaşırlar. Arka bahçede bir kadavra görürler. İki grup arasında çatışma başlar. Bir grup gömülmesini, diğer grup ise eğitim için kullanılmasını savunur.”

Grup 2: Pieter Bruegel- Köy Düğünü

“Evde yapılan bir nikâh töreni vardır. O sırada rahip gelir. Kilisede, kilise kurallarına göre evlenilmesi gerektiğini anlatırken diğerleri ise evde evlenebileceklerini söyler.”

Grup 3: Pieter Bruegel- Çocuk Oyunları

“Yaşlı bir adam sokakta dolaşırken sokak şarkıcılarını, ressamlarını görür ve onları uyarır. Onlar da özgürlüklerini ifade ederler.”

**C-Değerlendirme:**

**Etkinlik 10:**

Lider katılımcılara yine aynı gruplarla mekânın farklı yerlerde oturmalarını söyler. Her gruba renkli birer fon kartonu ve pastel boyalar dağıtır. Ortaçağ ve Rönesans dönemlerindeki insanların önceki ve sonraki görünüşlerini resmetmelerini söyler. Grup bir süre çalışır.

Lider: “Çember olalım ve resimlerimizi ortaya koyalım. Neler ortaya çıkmış? Birlikte yorumlayalım” der.

Lider: “Sanat eğitimi dersi veriyorsak tarihsel bilgilerini de ufak ufak vermek gerekir. Anlatacaklarımızı da rol kişileri üzerinden çatışmalarla vermek kalıcılığı sağlar. Ayrıca materyal seçimlerimize dikkat etmemiz lazım” der. Herkese teşekkür ederek süreci sonlandırır.