

DOĞAÇLAMADA DUYGU VE KURGU SORUNLARI –DOĞAÇLAMA TEKNİKLERİ

Şahine Hatipoğlu¹

ÖZET

Doğaçlama, içe doğan, belli bir anda içten geldiği gibi oluşan anlamında kullanılmaktadır. Peki, o zaman kurgu ile ya da teknikle ne gibi bir ilgisi olabilir?

Doğaçlama, insanın kendini duygularına kaptırıp içinden ne geliyorsa onu yapması, bağırıp ağlaması, sahnede kendini yerden yere atması değildir. Elbette böyle bir çalışma başlangıç olarak kabul edilebilir. En azından yapıtaşlarından birinin-duygunun-iyi çalıştığını anlarız.

Doğaçlama; bir mimar, yapı ustası gibi yapı kurmaktır, bir yazar gibi durum ve çatışma yaratmaktır. Ama aynı zamanda kişi, hem oyuncu, hem de yönetmendir. Yazar olarak yazdığı çatışmayı yaşarken, sonunu bilmeden aksiyonunu oynar ve engeliyle mücadele eder, engelini aştığında durum değişmiş hikâyesinde yeni bir sayfa ortaya çıkmıştır. Bu yazar için de oyuncu için de beklenmediktir. Oyuncu olarak o anı yaşar, yazar olarak o anı yazar, yönetmen olarak da o anı yönetir. Bir sonraki an, her üçü için de yeni bir durumdur. (Tıpkı hayattaki gibi) Yazarken, yönetirken ve oynarken “burada ve şimdi”yi yaşar, bir sonraki aşamayı düşünüp planlamaz, sadece “o anı” yaşar. “O an” her açıdan hakıyla yaşandığında (duyular, duygular ve akılla) bir sonraki anı yaratır.

¹ Öğr. Gör., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Nedime Hanım Dostluk Evi, Fevzi Paşa Mah. 17100 Çanakkale, e-posta: saynaxx@yahoo.com

Doğaçlama Nedir

Doğaçlama denince insanların aklına iki şey geliyor. Ya duygusal dışavurumlardan oluşan bir rahatlama süreci, ya da televizyonda izledikleri ve eleştirel uzak açının kullanıldığı, kabare geleneğinden arta kalan bir göstermecî oyun biçimi. Doğaçlama her ikisini de içinde barındıran ama bunların dışında pek çok parçadan oluşan bir yapıdır. Oyuncunun ulaşması gereken nokta, bu süreci yaşarken hem dışarıdan, hem de içeriden kendini gözlemlemek, aynı anda da inanarak, tüm samimiyetiyle bu süreci yaşayabilmektir. Bu yetiyi elde etmek için kişi, uzun bir çalışma sürecine ihtiyaç duyar. Ve kişiye göre de gelişim süreci değişir. Çünkü her maden aynı tür toprakta değildir ve her biri farklı derinliklerdedir.

Yukarıda da değinildiği gibi doğaçlama, insanın kendini duygularına kaptırıp içinden ne geliyorsa onu yapması, bağırıp ağlaması, sahnede kendini yerden yere atması değildir. Elbette böyle bir çalışma başlangıç olarak kabul edilebilir. En azından yapıtaşlarından birinin-duygunun-iyi çalıştığını anlarız. Ama duygunun yanında beş duyu, bilinç, bilinçaltı gibi birbirine zıt görünen bazı öğelerin de bu sürece katılması gerekmektedir. Bilinç, olan biteni izleyip kurgulamakla görevlidir.

Doğaçlama bir mimar, yapı ustası gibi yapı kurmaktır, bir yazar gibi durum ve çatışma yaratmaktır. Ama aynı zamanda kişi, hem oyuncu, hem de yönetmendir. Yazar olarak yazdığı çatışmayı yaşarken, sonunu bilmeden aksiyonunu oynar ve engeliyle mücadele eder, engelini aştığında durum değişmiş hikâyesinde yeni bir sayfa ortaya çıkmıştır. Bu yazar için de oyuncu için de beklenmediktir. Oyuncu olarak o anı yaşar, yazar olarak o anı yazar, yönetmen olarak da o anı yönetir. Bir sonraki an, her üçü için de yeni bir durumdur. (Tıpkı hayattaki gibi) Yazarken, yönetirken ve oynarken “burada ve şimdi”yi yaşar, bir sonraki aşamayı düşünüp planlamaz, sadece “o anı” yaşar. “O an” her açıdan hakkıyla yaşandığında (duyular, duygular ve akılla) bir sonraki anı yaratır. Doğaçlamada kişi her an değişir, çünkü her an yeni bilgiler edinir, bu bilgiler duygularını etkiler, eylemini değiştirir. Önemli olan değişimden korkmamak, buna izin vermektir.

Doğaçlamanın başlangıç noktasına göre ya da gelişme biçimine göre pek çok türü vardır. Bunlar pazılın farklı parçalarıdır. Hangi parçasından başlarsanız başlayın, resmin tamamını görebilmek için diğer parçalara da ulaşmak ve kullanmak zorundasınızdır. Doğaçlama türlerini şu şekilde sıralayabiliriz:

1. Sözlü Anı Doğaçlaması

Kelimelerden yola çıkılır ve çağrışımlara uyarak sözlü olarak devam edilir. Kelimelerle birlikte zaman, mekân, mekân duyular ve duygular hatırlanır. Bedene ve sese yansımaları gözlenir.

1.1. Sözlü Öykü Kurma

Grup halinde yapılan bir doğaçlama olan sözlü öykü kurma, her bir grup üyesinin, kendinden bir önceki kişinin öyküye eklediklerinden yola çıkarak öyküyü devam ettirmesidir. Böylece kişilerin kendine sıra gelene kadar kafasında kurduğu pek çok şeyi bir kenara bırakıp, en son kalınan noktadan yola çıkarak o anda öyküyü üretmek zorunda kalmasına yol açar.

2. Hareket Doğaçlaması

Bedensel bir hareketten yola çıkarak çağrışım yoluyla yapılan doğaçlama. Tekrarlanan hareket birtakım çağrışımlar yaratır. Kişi kendini başka bir kişi ya da şey olarak hissetmeye başlayabilir ya da bir mekân duygusu oluşur. Her bir veriyi değerlendirerek yeni etki ve tepkiler yaşanır ve duygu oluşur, durum oluşur ve öykü oluşur.

3. Mekân Doğaçlaması

Soyut ve somut mekânlardan yola çıkarak yapılan doğaçlamalardır. Doğaçlama sırasında kişi mekânı algılar, o mekânın sesini, kokusunu duyar, dokusunu ısını hisseder, mekânın içindeki kendi varlığının kimliğini keşfeder. Mekânın kapalı mı, açık mı olduğu, bilinen bir yer olup olmadığı önemlidir. Orada kalmak isteği ya da çıkmak isteği, ve bu isteklerin nedeni doğaçlamanın devamı için belirleyicidir.

4. Obje Doğaçlamaları

Bir objenin fiziksel durumundan, duyuyla algılanabilir özelliklerinin yaptığı çağrışımlardan” yola çıkılarak yapılan doğaçlamaya denir. Obje değişir ve oyuncuyu değiştirir, mekân değişir, durum oluşur ve öykü başlar.

5. Ses Doğaçlamaları

Duyulan (gerçek duyuyla algılanan gerçek sesler veya hayali sesler) seslerin bizde yarattığı etki sonucu, bir tepki verme ihtiyacı doğar. Böylece duygu, aksiyon, amaç ve engeller oluşur.

6. Karakter Doğaçlamaları

Bir karakterden yola çıkarak yapılan doğaçlamadır. Ayrıntılarını öğrendiğimiz kişiliğin eksiklerini ve fazlalarını düşünerek ihtiyaç ve amaçlarını belirleriz ve bu doğrultuda eyleme geçeriz. Eylemler engelleri, engeller de yeni eylemleri ve çatışmaları doğurur. Her kişilik kendi mekânını yaratır (Costello, 2010: 85-66).

7. Tema Doğaçlamaları

Bir konu ya da temadan yola çıkarak yapılan doğaçlama.

8. Durum Doğaçlamaları

Durumu oluşturan şartlar belirlendikten sonra yapılan doğaçlama. (Durumu oluşturan öğeleri dramatik yapı kurma başlığı altında açıklayacağız.)

9. İstasyonlu Doğaçlama

Belli noktaları (zaman, mekân ya da eylem) kesinleştirilen bir kurgunun ya da öykünün doğaçlaması (Daha çok üzerinde çalışılan projelerin tıkanma noktalarında durumu daha ayrıntılı tanımak, daha yaratıcı olabilmek için gerekli olur).

10. Serbest Doğaçlama

Kişinin o anki bedensel istemlerinden ya da duygularından yola çıkarak oluşturduğu doğaçlama. Kişilerin ilgi alanları, duyarlılıkları, korunma kalkanları hakkında belirlemede çalıştırıcıya bilgi verir.

Doğaçlamada etki-tepki önemlidir. Etkileri yeterince güçlü hissetmezsek ve bize bir şey demeyen malzemeler kullanırsak, tepkimiz de güçlü, inandırıcı ya da bilgilendirici

olmaz. Bu durumda bir sonraki aşamaya durum bizi götürdüğü için değil, zorunlu olarak geçmeye çalışırız. Ya da aynı durumu yaşamaya devam ederiz. Bu da durağanlık doğurur ve öykü durur. Bu nedenle bize gelen çağrışımlardan, hem bizi etkileyecek olanları seçmek, hem de onlara dürüstçe reaksiyon göstererek o anı yaşamak zorundayızdır. Bir sonraki an, buna bağlıdır. Karşı aksiyonu ne kadar güçlü kılarırsak, bizim eylemimiz de o kadar anlamlı olur. Bunun için benliğimizin bütün katmanlarını harekete geçirmemiz gerekir (Jung, 2010:106-114).

Oyuncu kendisi ya da başkası olarak doğaçlama sırasında beş duyusuyla aldığı önemli uyarıların kendi evrenindeki etkilerine göre tepki verir. Belli anlar vardır ki, mekân, obje ses ya da bir başka uyarı onun değişmesine, (içsel ve biçimsel olarak) dönüşmesine yol açar (Metamorfoz) (Ebert, 2004:25). O andan sonra artık önceki kişi değildir. Bu sürecin sahne üzerinde gerçekleşmesi etkileyicidir.

Doğaçlama yalnızca öykü anlatma değildir. Gündelik yaşamı yansıtması, gündelik yaşamın kodlamalarını kullanması gerekmez. Mitolojik öğeler, rüya mantığı, masal figürleri de kullanılarak, simgesel anlatım yolları tercih edilebilir. Bu da kişilik yapısına, bilgi birikimine göre değişir. Simgesel anlatım çok daha zengin ve çok yönlü göndermeler yapan bir anlatımdır. Oyuncuların bu yönde beslenmesi, sanatla uğraşan kişiler olarak ifade güçlerinin gelişmesine yardım eder (Jung, 2003:87-89).

Doğaçlama çeşitlerinin sayısı gruplamalara göre azalıp artabilir.

Doğaçlama Teknikleri değince ne anlıyoruz? Bir cümlede hem doğaçlama hem de teknik kelimesi kullanılabilir mi?

Teknik, üzerinde çalışılmış, testlerden geçmiş ve onaylanmış anlamını taşır. Doğaçlama ise, içinden geldiği gibi, o an oluşan, o an doğan şey demektir. İkisinin birden olabilmesi için, doğaçlamayı yapanın önceden bazı yetilerle donanması gerekmektedir. Bir dansçının hareket doğaçlaması ile bir inşaatçının hareket doğaçlaması aynı çeşitlilikte olamaz. İnşaatçı işi gereği bedeninin bazı bölgelerini geliştirmiştir. Diğer tarafların farkında bile değildir. Pek çok kişi gibi ancak sakatlandığında bedeninde öyle bir yer olduğunun hatırlar. Dansçının bedeninin her noktası eşit derecede hareket etmeye alışmıştır (Salon

dansları ya da bölgesel danslardan söz etmiyoruz. Modern dans çalışmış biri bu örneğe daha uygun). Kişi her bir parçasının bilincindedir ve kontrol edebilir. Kontrol edebiliyorsa, serbest de bırakabilir demektir. İşinin ustası bir terzinin bütün kalıpların dışında kendi seçtiği bir modeli dikmesi ile, dikiş bilmeyen birinin bir gün kendi tasarladığı elbiseyi dikmeye karar vermesi arasındaki fark gibi. İçimizden doğanı dile getirebileceğimiz bir enstrümanımız olmalıdır en azından. Yani parçaların mükemmel olması, onlardan oluşturulacak kombinasyonların da mükemmel olmasına katkıda bulunacaktır. Eğer bir oyuncudan söz ediyorsak, oyuncunun;

1-Bedeninin hazır olması

2-Sesinin hazır olması

3-Duyularını kullanabilme yeteneğinin gelişmiş olması.

4-Duygu dünyasının hazır olması

5-Beyninin hazır olması gerekmektedir. (Hızlı düşünme, çok yönlü kontrol ve odaklanma)

Doğaçlama bir yaratıcılık sürecidir. Yaratıcılık ise kişinin biyolojik, coğrafik, sosyolojik, kültürel, psikolojik vs. pek çok konudaki yaşam birikimlerinden oluşan bir bütünün içinden, zamana ve yere göre, ihtiyaca göre yapılan bir derlemedir. Kişinin ihtiyaçları algıda seçiciliği ve bakış açısını etkiler. Reaksiyonlarını başka kişilere göre farklı kılan bu özyaşamsal özellikler, yaratıcılığının da temel kaynağıdır. Yaratıcılığımızın alanı duyularımızla algıladığımız bilgilerle sınırlıdır. Bize gelen bir mesajı (ses, koku, görüntü, temas, tat vs.) aldığımızda, ona yine yaşam tecrübelerimizin de etkisiyle bir tepki veririz. Bizde bir duygunun oluşmasına yol açar. O şeye dair kanımız oluşur. Örneğin, denemediğimiz bir meyvenin tadı bizde çağrışımlar uyandıramaz, iyi-kötü tepki gösteremeyiz, o tadı özlemeyiz ve bizde onunla ilgili anılar oluşmaz. Duymuş ya da görmüşsek, tatmasak bile kıyaslama yoluyla onunla ilgili çıkarımlar yapabiliriz. Bunların doğru olması gerekmez ama duyularımızdan herhangi biri kanalıyla o “meyve” artık bizim evrenimize girmiş, kimlik kartımızda kendi izini bırakmıştır.

Doğaçlamada beynin işlevi estetik boyuttur. Beyin hem televizyon karşısındaki izleyici gibi her şeyi yeni gören ve şaşırın, hem de canlı yayın masasındaki bir resim seçici gibi kendine gönderilenler arasında en işe yarar olanı seçerek bir sonraki anı hazırlayandır. Seçtiği her bir kare, bir sonraki kareyi ve seçeneklerini üretir. O, tarafsız bir kurgucu gibidir. Kurgunun zenginliği, ona gelen parçaların zenginliğine bağlıdır. Bu da yukarıda saydığımız noktalardaki gelişmişliğe.

Oyuncunun bedenini, sesini geliştirmesi, duyu ve duygu belleğini güçlendirmesi, çağrışım ve zihinsel faaliyetlerini hızlandırmak için çok okuması ve sanat olaylarını (en kötülerine kadar) takip etmesi gerekmektedir. Donanım ne kadar zengin olursa, seçenekler o kadar çoğalır.

Peki, bu seçeneklere sahip olan herkes, bunları kullanabilir mi? Hayır. Buna ne engel olmaktadır?

Bireysel Kimlik

Kişinin kendi gibi olanlardan farklı olan özelliklerinden oluşur. Aynı ana-babaya, aynı coğrafik koşullara, aynı eğitime, aynı sosyal ortama sahip kardeşlerin birbirlerinden farklı olması gibi. Duygularını sözlü olarak ifade edebilen, dil ve düşünce becerisi gelişmiş kişilerin, çabuk büyümek zorunda kalmış ve sorumluluk almış kişilerin duygularını davranışlarıyla ya da sesleriyle ifade etmeleri zordur. Duygularını göstermemek için kendilerine yaptıkları uzun süreli eğitimin kırılması ve yeniden duygusal tepki verebilmeleri için hem kendilerinin hem de öğretmenlerinin mücadele vermesi gerekir. Kendilerini korumak için geliştirdikleri dil yeteneklerini engellemek, gündelik mantığın dışına çıkmalarını sağlamak gerekmektedir. Ancak bu süreçte köreltikleri -ya da eğittikleri- parçaları kendini ele verecektir.

Sosyal Kimlik

Sosyal yaşam hepimize bazı roller biçer. Birilerinin çocuğu, birilerinin kardeşi, birilerinin eşi oluruz. Ağabey, abla, teyze oluruz. Büyük ya da küçük çocuk oluruz. Patron ya da çalışan oluruz. Serseri ya da efendi adam oluruz. Bütün bu roller bizi bazı kurallar arasına sokar ve davranışlarımızı yönlendirir (Jung, 1992:55-59). Bir süre sonra bedensel

duruşumuz, sesimiz, tepkilerimiz bile içinde bulunduğumuz sosyal grubun ortak özelliklerini taşımaya başlar. Başka türlü davranmamız için olağanüstü durumlarla karşılaşmamız gerekir. Doğal felaketler, ölüm tehlikesi, askerlik ya da esaret gibi durumlarda bu kuralların dışına çıkabiliriz. Herhangi biri oluvermek hem korkutucudur, hem de sorumluluktan arındırdığı için insanları hafifletir. Depremde herkesin evi yıkılmışsa, malı mülkü olmadığı için eziklik hisseden birinin kendini iyi hissetmesi olasıdır. İşte bu nedenle, kişinin kendi olabilmesi için zaman zaman üzerindeki sosyal baskıların, bir tür yapay felaketlerle kaldırılması gerekebilir.

Oyuncu; ses, beden ve duygu dünyasını hazırladığı, bilinciyle yorumlar yapıp sonuçlar çıkardığı hazırlık sürecinde, kendisini ifade etmesini engelleyen savunma kalkanlarını da yavaş yavaş aralamayı öğrenmelidir.

Doğaçlamada Dramatik Yapı Nasıl Kurulur

Dramatik Yapı: İhtiyaç-eylem-engel (karşı eylem) üçlüsünden doğan çatışmanın ortaya çıkmasıyla kurulur. Karakter, engelle karşılaştığında, amacına ulaşmak için yeni eylemler planlar ve süreç içinde yeni engellerle karşılaşır. Bu arada oluşan düğüm-çözümler de merak ögesini artırır. Yani “o an” kendinden “sonraki anı” yaratır. Bütün bunlar bir durum yaratır. Türkiye'nin yıllar önce bir haber programından öğrendiği 5N 1K tiyatrodaki dramatik yapı kurma ve durum yaratma denklemdir. Bu soruların yanıtının inandırıcı, kendi içinde mantıklı olması gerekmektedir. Gerçek olmasa da olası olmalıdır. Mitolojik öykülerin ve bilimkurgu filmlerin gündelik gerçeğe aykırı ama inandırıcı olması gibi (Aristoteles, 2012:74,75).

Sağlam bir dramatik yapı kurmak, yazar adayları için uzun çalışmalar sonucu öğrenilen (uygulanabilen) bir beceridir. Peki, doğaçlamada bu nasıl uygulanır? Kişi tıpkı yazar adaylarının kâğıt üstünde yaptığı alıştırma gibi, boş alanda, mekânda bedeni ve sesiyle çalışır, denemeler yapar. Yukarıda sıklıkla üzerinden geçilen beden, ses, duygu, duygu ve zihin (imgeleme, felsefi ve bilimsel bilgi) çalışmalarını yapar. Bunları bir arada kullanmayı dener. Önce bir ikisini, sonra üçünü, sonra dördünü ekleyerek kendini geliştirir. Kişi, her şeyden önce, dramatik düşünme biçimini öğrenmelidir. Çatışma; yalnızca öyküde

değil, aynı zamanda seste, harekette, mekânda, nesnedir. Bunları keşfetmek uzun süreli ve kararlılık gerektiren bir uğraş ister. O zaman dünyası zenginleşir, ustalığı artar ve çalışmaları derinlik kazanır. Kişi sahip olduğu bu becerileri kullanarak artık birkaç saniyede yeni yaratımlar yapabilir.

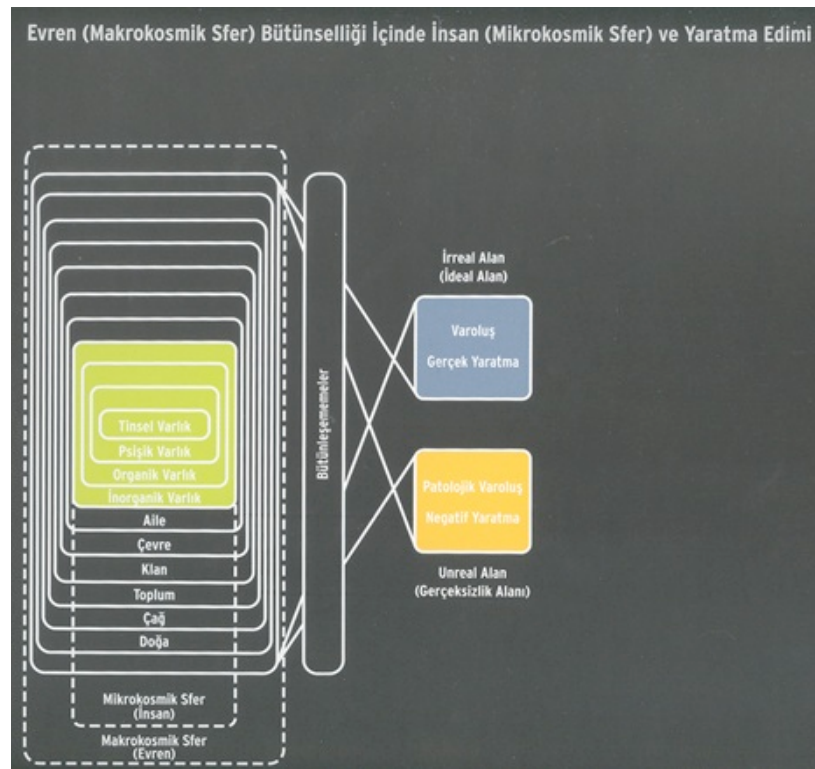
“Burada ve Şimdi” Kavramı Doğaçlamada Nasıl Kullanılır

İnsanın yapısı, (inorganik, organik, psişik, geistik) bir değişim ve gelişim içindedir (Nicolai Hartmann, 2010:28-31). (Sadece insanın değil, tüm varlıkların yapısında doğumdan ölüme,(yok oluş, başka bir şeye dönüşme) kadar sürekli oluşlar ve ölümler vardır. Bu bir madde olarak var olmanın, biyolojik olarak hayatta olmanın, psikolojik olarak çevre koşullarından etkilenmenin, sosyal bir varlık olarak uyum sağlama ve dâhil olma ihtiyacının, geistik bir varlık olarak da inanma, yaratma, anlamlandırma ihtiyacının gereğidir. Bu oluş ve ölümlere bilim adamları homeostatik denge diyor (Süleyman Velioglu, 2000:65-68). İnsan varlığı bünyesindeki her yeni oluşuma önce tepki gösteriyor, sonra onu kabul edip bütünleşiyor. Uyum sağlıyor. İşte bu denge durumunu oluşturuyor. Fakat denge durumları yeni bir uyararla değişiyor ve yeni bir dengesizlik süreci yaşanıyor. Bunu yine denge ve yeni uyararla birlikte yeni dengesizlik takip ediyor. Bütün bunların doğaçlama ile ne ilgisi olabilir?

İnsan varlık bilimcilere göre dört katmandan oluşuyor. İnorganik-organik-psişik ve geistik katman. Ve varoluşundan itibaren bu dört katman birbirinden ve çevre koşullarından etkilenerek gelişip değişiyor. Öyküler yazılı hale geldiğinde bir sıralamaya ihtiyaç duyulduğundan yatay eksenle art zamanlı yazılmakta. En azından batı dillerinde bu böyledir. (Bazı uzak doğu dillerinde dikey yazılış ve çok katmanlı anlatım kullanılıyor) Oysa bir insanın eylemi öykü anlatsa bile, o bir anında varlık katmanlarının dördünü de kullanmakta. Sürecin her bir anında yalnızca bir şey anlatsa bile, bu anlatıya hem bedeni, hem duyguları, hem beyni katılmakta. İnorganik varlığı ise onu görünür kılmaktadır. Bir doğaçlamanın canlı, akıcı, etkileyici ve öğretici olabilmesi için sürecin yaşanması gerekmektedir. Durum karşısında oluşan son duygunun ya da son düşüncenin gösterilmesi doğaçlamanın “yaşayan”, “yaşanan” olmasını engeller. Sonuç seyirciyi ya da yönetmeni ilgilendiren bölümdür. Oyuncunun sonuçla değil süreçle ilgilenmesi, süreç içinde değişim

ve dönüşüm yaşayarak canlı kalması gerekmektedir. Sonuç durağandır, kararsız dengenin bir dengeye ulaşması ve son bulmasıdır. Yani ölümdür. Sonuç oynayan oyuncular tiyatronun ölüsünü sunarlar bize. Peter Brook da “Ölümcül Tiyatro” sözüyle bu konuya değinmiştir.

Şekil 1’de görüldüğü gibi; bir oyuncu sürecin her anında kendi “mikrokozmetik ve makrokozmetik sfer”ini iç içe taşır ve iki alan arasındaki alışverişler sonucu ortaya çıkan aydınlanmayı yaşar(Süleyman Velioglu, 2010:18-22). Ve izleyen de onunla birlikte, hem onun alanlarında gezinir, hem kendi dünyasında benzer kavram ve katmanlarla ilişkilendirir. Boşlukları kendi yaşam tecrübesindeki malzemeyle doldurur. Kendinde benzeri olmayan bilgileri, olanlardan yola çıkarak yorumlar.



Şekil 1. Evren bütünselliği içinde insan ve yaratma edimi (Süleyman Velioglu, 2010:23).

Sonuç

Doğaçlama ne işe yarar ve hangi durumlarda kullanılır?

Doğaçlamalar bizim kendi (mikrokozmetik sfer ve makrokozmetik sfer) evrenimizde yaptığımız gezintilerdir. Yukarıda da belirtildiği gibi evrenimiz kişisel bilinçaltımız, toplumsal bilinçaltımızda biriken dosyalar tekrar açılır. Böylece sınırlarımızı (yaşadığımız ama bilinç düzeyine getiremediğimiz şeyleri) keşfetme şansı buluruz. Eğer güvenli bölgeden uzaklaşma ve karşılaşacağımız şeylerle yüzleşme cesaretimiz varsa. Bir anlamda kişinin kendi kendine yaptığı terapi de olabilir. Eğer tiyatro mesleğini seçmişsek, bu riski göze almayı öğrenmek zorundayız. Başka kişiliklerin en karanlık noktalarını keşfedebilmemiz için, kendi loş odalarımızda biraz gezinmeliyiz.

Doğaçlamalar, gündelik yaşamın algı ve kodlamalarının dışına çıkmak ve klişelerden kurtularak yeni anlatım olanakları bulmak için kullanılır. Oyuncunun konuşma dışında başka diller keşfetmesine yarar. Tiyatronun tazelenmesine, nefes darlığından kurtulmasına yarar. En sıradan şekliyle metinli oyunlarda, herhangi bir sahnede oyuncu veya oyuncular tıkanmışlarsa, çıkış yolu bulmak için kuralların dışına çıkıp biraz seçenekler arasında gezinti yapmak için kullanılır. Körelmiş, kanıksanmış duygular yenilenir, sahnenin yorumu için çıkış yolu bulunur.

Doğaçlama, gündelik yaşamın hicvi gibi göstermecî ve uzak açıdan bakan türlerinin dışında, kişiler açısından yaratıcı ve aydınlatıcı olduğu kadar tehlikeli ve hassas bir alandır. Nadir çiçeklerin olduğu bir bahçeye kocaman çizmelerinizle girip koşmanız ne kadar yanlışsa, yeterince donanımlı olmadan ve yeterince hassasiyet kazanmadan kişilerin savunma sistemleriyle oynamamanız gerekir. Her şeyden önce kişi nerede duracağını bilmelidir. Doğaçlamanın psikoterapi ile komşu olan bir sınırı vardır ki, o sınır mayınlarla kaplıdır. Kişinin o sınırdan ilerlemesi kendi hızında olmalıdır. Mahremiyetin korunması ve paylaşılanların paylaşanların arasında kalması da, hem ahlaki açıdan, hem de başarının sürekliliği açısından önemlidir. Güven kötüye kullanılmaması gereken, kaybedildiğinde tekrar bulunamayan bir duygudur.

KAYNAKÇA

Kitaplar

ARISTOTELES, (2012). **Poetika**, Can Yayınları, İstanbul.

COSTELLO, J., (2010). **Senaryo Yazımı**, Kalkedon Yayınları, İstanbul.

EBERT, G., (2004). **Oyunculuk Sanatında Doğaçlama**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul.

HARTMANN, N., (2010). **Ontolojinin Işığında Bilgi**, Türkiye Felsefe Kurumu, Ankara.

JUNG, C. G., (1992). **Analitik Psikolojinin Temel İlkeleri**, Cem Yayınevi, İstanbul.

JUNG, C. G., (2003). **Dört Arketip**, Metis Yayınları, İstanbul.

JUNG, C. G., (2010). **İnsan Ruhuna Yöneliş**, Say yayınları, İstanbul.

VELİOĞLU, S., (2010). **İnsanın Resmi**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.

VELİOĞLU, S., (2000). **İnsan ve Yaratma Edimi**, Türkiye İş Bankası Kültür Yay., İstanbul.

Ders - Atölye Notları

ALGAN, Beklan - Ayla, "Ders Notları", Tiyatro Araştırma Laboratuvarı, **1988-1990**, (Yayınlanmamış).

KESKİN, Erol, "Ders Notları", Tiyatro Araştırma Laboratuvarı, **1988-1990**, (Yayınlanmamış).

ATASEVEN, Haluk Şevket, "Ders Notları", Tiyatro Araştırma Laboratuvarı, **1988-1990**, (Yayınlanmamış).

FIORENZI, Shroo, "Atölye Notları", Tiyatro Araştırma Laboratuvarı, **1988-1990**, (Yayınlanmamış).

TOSHIMO, Shigeyhuki, "Atölye Notları", Japonya, **1991, 1992**, (Yayınlanmamış).

GANOUN, Ezzedine, "Atölye Notları", Tunus, **1993**, (Yayınlanmamış).

GANGO, Lasson, "Atölye Notları", Tunus, **1993**, (Yayınlanmamış).

BOLTZE, Klaus, "Atölye Notları", İBŞT, İstanbul, **1999**, (Yayınlanmamış).

MAYER, Karl, "Atölye Notları", Tiyatro Araştırma Laboratuvarı, **1989-1990**, (Yayınlanmamış).