

Çağdaş oyunculuk tekniklerinde “Doğaçlama” ya da “Benlik Pratiği” “Improvisation” or “Self Practice” in contemporary acting techniques

Ece Çelikçapa Özınan



Dr. Öğr. Üyesi, Haliç Üniversitesi, Konservatuvar, Tiyatro Bölümü, İstanbul, TÜRKİYE, e-mail: eceozinan@halic.edu.tr

Öz

Bu makalede, oyunculukta fiziksel eylemler yöntemiyle ilerleyen çağdaş oyunculuk tekniklerinde bir sahneleme biçimi olarak uygulanan doğaçlamanın, oyuncunun gündelik yaşamında farklı disiplinlerde (sosyoloji, psikoloji ve antropoloji) ifade edilen benlik pratikleri ile nasıl bir etkileşim içerisinde olduğu araştırılmıştır. Fiziksel eylemler yönteminde doğaçlama çalışmalarına çoğunlukla oyuncunun öz-benliğinin ortaya çıkarılması nedeniyle başvurulmuştur. Ancak bu hedefin, diğer disiplinlerin bakış açısından ne ölçüde başarıya ulaşabileceği ve bu yaklaşımın gerekliliği tartışılmamıştır. Anlık tepkiler geliştirmesi bakımından oyuncunun yaratıcılığının ve özgünlüğünün yakalandığı düşünülen doğaçlama çalışmalarında, performansını etkileyen ve gündelik yaşamında benimsediği benlik pratiklerini şekillendiren birçok değişken dinamik bulunmaktadır. Bu çalışmada, oyuncunun kimliğini ve gündelik yaşamındaki benlik pratiklerini araştırma kapsamına alan ve aynı zamanda tiyatronun diğer disiplinlerle birlikte çalışmasına da olanak sağlayan doğaçlama çalışmalarının, provalarda ve eğitim aşamasında ne kadar etkin kullanılabileceği incelenmiştir.

Anahtar kelimeler: Doğaçlama, Oyuncu, Benlik

Abstract

In this article, it has been investigated how improvisation, which is applied as a staging form in contemporary acting techniques that progress with the method of physical actions, interacts with the self-practices expressed in different disciplines (sociology, psychology and anthropology) in the daily life of the actor. Improvisation studies in physical actions methods were mostly used because of revealing the actor's self-identity. However, the extent to which this goal

Citation/Atf: ÖZİNAN ÇELİKÇAPA, E., (2021). Çağdaş oyunculuk tekniklerinde “Doğaçlama” ya da “Benlik Pratiği”. *Journal of Arts*, 4(4): 255-263, DOI: 10.31566/arts.4.4.02

can be achieved from the perspective of other disciplines and the necessity of this approach have not been discussed. In improvisation studies, which are thought to capture the creativity and originality of the actor in terms of developing instant reactions, there are many variable dynamics that affect his/her performance and shape the self-practices he/she adopts in his/her daily life. In this study, it was examined how effectively improvisation studies that cover the actor's identity and self-practices in his/her daily life and at the same time allow theater to work together with other disciplines, can be used in rehearsals and during the educational stage.

Keywords: Improvisation, Actor, Self

1. GİRİŞ

Oyunculuk tarihinde Antik Yunan Dönemi öncesinde kaynaklara geçtiği kadarıyla bilinen, ilk ritüellerden itibaren tüm sahneleme yaklaşımlarından önce doğaçlamaların icra edilmiş olmasıdır. Doğaçlama, oyuncu eğitiminin önemli bir parçası olarak görülmüş ve oyuncunun sahneye çıkmadan önce oynayacağı role hazırlığı niteliğinde uygulanmıştır. Doğaçlamalar oyun metinlerine bağlı kalınmadan oyuncunun sahne mevcudiyetini geliştirmek için kullanılmıştır. Oyuncunun sahnede gelişen spontan olaylara yönelik sahici tepkiler vermesi, doğaçlamanın amacına ve temasına uygun bir şekilde ekip halinde çalışması açısından önemlidir. Doğaçlamanın oyuncu için eğitici işlevleri; onun çekingenliğini atması, özgüvenini tazelemesi, ekip arkadaşlarıyla uyum içinde çalışmayı öğrenmesi, belli amaçlara ve kazanımlara uygun biçimde yaratıcılığını keşfetmesi şeklinde sıralanabilir. Doğaçlama bir sahneleme tekniği olarak da kullanılmıştır. Bu konuda tiyatro ekiplerinin sanatsal yaklaşımları ve estetik anlayışları belirleyici olmuştur. Doğaçlama, kimi zaman eğitimin veya provaların bir parçası olarak uygulanırken kimi zaman da sahneleme anlayışının bütünüyle kendisi haline dönüşmüştür. Tiyatro akademisyeni Gerhard Ebert doğaçlamayı şu şekilde tanımlamaktadır;

Doğaçlama karakterler arasındaki bir olayı ifade eden mimetik bir oyundur, yani insanlararası olayların bir taklitidir. O, kişiliğin (hayal gücü, düşünce, gözlem, duyarlılık, duygu, irade ve değerlendirme) hareket ve yüz ifadelerinin (algılanabilir uygulanabilir davranışların) bir bileşimidir; iç konuşmayı (alt metin) konuşma (metin) haline getirir, oluşan metin ancak doğal olarak yansıtılabilir. (Ebert, 2009: 52)

Herhangi bir metne bağlı kalmadan eğitmenin veya yönetmenin yönlendirmeleriyle belli amaçlar doğrultusunda bir hikaye oluşturmak oyuncuların yaratıcı malzemelerini geliştirmek açısından faydalı görünmektedir. Ancak oyuncuların yaratıcılıkları, sosyal ve kültürel yaşamlarında edindikleri deneyimleri ile

sınırlıdır. Oyuncuların gündelik yaşamlarındaki benlik pratikleri, doğaçlama çalışmalarına doğrudan etki eder. Ebert'e göre de iş ile kişilik (bilinç) birleşmektedir ve hayal gücü, sanat eseri üretiminde etkindir;

Doğaçlama ile ortaya konan şey, verili anda anlamsal pratik eylemin içine nüfuz eden ruhsal güç akışına bağlıdır. Sonuçta yalnızca, kişilik (düş gücü) ile anlamsal pratik eylemin, gerçek dışsal biçimlemede canlanan ayrılmaz eşzamanlı birliği, maddi olarak ortaya çıkan ürününe doğrudan girer. (Ebert, 2009: 38)

Doğaçlamalar, oyuncuların tutum ve davranışlarındaki zaaflarını, hayata ve sanata yönelik geliştirdikleri bakış açılarını kendiliğinden gösterebilen bir özelliğe sahiptir. Bu yüzden de doğaçlama, oyuncuların kendilerini hem son derece özgür hem de bir o kadar tedirgin hissettikleri bir alan olmuştur. Oyuncular, doğaçlamalarda farklı kimliklere bürünerek yerleşik kimliklerinden kısmen de olsa kopabilirlerken, aynı zamanda kendilerini oynadıkları karakterlerle karşılaştırmaya başlayarak bir kimlik sorgulamasının da kapılarını aralayabilirler. Bu sorgulama süreci, farkındalık sahibi bir oyuncu için olumlu sonuçlar doğurabilir ancak kimi zaman da kişinin kendi benlik tanımlamasını çıkmaza sokabilir. Çünkü oyuncunun yaratıcı sürecine bilinci ve hayal gücünün yanı sıra içinde yaşadığı toplumda gerçekleşen olaylar da etki de bulunmaktadır. Oyuncu yaratım sürecinde kendisini çevresinden yalıtılmış bir şekilde serbestçe ifade etmek istese bile, yaşadığı toplumun etkilerinden kurtulamayacaktır. Kendi kimliğini belirleyen etkilerin izlerini, sahnede yaratım sürecine de ister istemez yansıtır hale gelecektir.

Doğaçlamalar ile gösterimler arasında ise, oyuncu açısından farklılıklar bulunmaktadır. Doğaçlamalarda çoğu zaman çok üstünde durulmadan üretilen eylemler, gösterimler için sabitlenmeye başladığında eski halini kaybedebilir. İlk bulunduğu çok ilginç olduğu düşünülen doğaçlamalar, tekrarlar devreye girdiğinde heyecanın yitimine neden olabilir. Doğaçlamalar oyuncularını her zaman çok daha aktif kılarak,

her olağan değişime karşı tetikte olmalarını sağlamaktadır.

Bazen düşman olan gösterinin kendisidir, çünkü doğaçlama aşamasından gösteriye geçişte, tutunulacak, sığınılacak bir yer yoktur. Bütün değişimler çok travmatiktir. Deneyimlerim bana, doğaçlamada üstünde durulan bir gösteride vurgulananın birbirinden tamamen farklı olduğunu gösterdi. (Evans, 1989: 108)

Doğaçlamaların tiyatrodaki farklı kullanım alanları olmakla beraber, bu makalede fiziksel eylemler yöntemiyle çalışan çağdaş oyunculuk tekniklerinde nasıl ele alındığına dikkat çekilecektir. Doğaçlamalar, tiyatrodaki çoğunlukla oyuncuların özgürleşme alanları olarak ifade edilirken, tiyatro dışında farklı disiplinlerden elde edilen kuramsal altyapıdan destek alınarak, doğaçlamaların oyuncuların benlik pratikleriyle nasıl ilişkilendiğine bakılacaktır. Söz konusu çağdaş oyunculuk teknikleri ise, oyuncunun benliği ile ilgili çalışmalar yürüten ve doğaçlama çalışmalarını eğitim ve provaların birer parçası haline getiren Viola Spolin, Jerzy Grotowski, Joseph Chaikin, Peter Brook, Eugenio Barba, Phillip Zarilli ile kısıtlandırılmıştır. İlk başlıkta çağdaş oyunculuk tekniklerinde doğaçlama-oyuncu benliği ilişkisi özetlenmiş ve sonraki başlıkta diğer disiplinlerde benliğin tanımlanması yapılarak oyunculuk tekniklerinin hedefledikleri değerlendirilmiştir.

2. DOĞAÇLAMAMANIN ÇAĞDAŞ OYUNCULUK TEKNİKLERİNDEKİ YERİ

Doğaçlama, oyuncunun eğitiminde ve provalarda ona bir çeşit özgürlük alanı tanımaktadır çünkü Konstantin S. Stanislavki'nin ilk dönem çalışmalarıyla birlikte yerleşen konvansiyonel tiyatro anlayışı, oyuncunun sahnede karakter gibi düşünmesini ve hareket etmesini isteyerek onun kısıtlı bir çerçevede kalmasına sebep olmaktadır. Psikolojik gerçekçiliğe dayanan bu tiyatro anlayışı, zihin beden ikiliğinin kabulü niteliğindedir. Oyun karakterleri, kurgusal niteliklerinden arındırılıp, gerçekleştirdiği eylemler psikolojik nedenlere bağlanarak, oyuncunun içselleştirmesi gereken nesnelere haline getirilmiştir. Antonin Artaud'nun ritüel ve tiyatro bağlantısını sağlamlaştıran çalışmalarıyla birlikte çağdaş tiyatro uygulayıcılarının, bu ikiliği yıkmak adına, psikofiziksel bir eğilimin izinde oldukları söylenebilir. 1960'larda fenomenolog ve filozof Maurice Merleau Ponty'nin de aktarımıyla beden, somutlaştırılmış bir deneyimin kendisi haline getirilmek istenmiştir. Psikofiziksel oyunculuk çalışmaları uygulayan ve kültürel performans tekniklerini kullanan Phillip

Zarilli'ye göre Ponty; "Benim diye adlandırdığı edimsel beden, soyut bakış için temsil edilebilir bir nesne değil, somutluğunun dolaysızlığı içinde deneyimlenen bir fenomen olduğu hakkında açıklamalarda bulundu." (Zarilli, 2008: 86) şeklinde yorumlamıştır.

Özellikle fiziksel eylemler yönteminin doğaçlamayı kapsamına alarak, oyuncunun sahici deneyimini sunması ve oyunda gerçekleşen olaya odaklanmasını sağlamak için verdiği çabalar, tiyatro ile yaşam sınırlarının belirsizleşmesi amacıyla sarf edilmektedir. Oyuncunun tam manasıyla karakterin kendisi olmasını hedeflemeyen fiziksel eylemler yönteminde, alternatif yollar keşfedilmiştir. Oyun metinlerinin ideal sunumunu hedefleyen sonuç odaklı konvansiyonel anlayışın dışına çıkılarak, yalnızca oyuncunun karakteri canlandırma sürecinin vurgulandığı eğitim gösterimleri (work in progress) veya kültürel performans teknikleri gözlemlenerek elde edilen çalışma biçimleri denenmiştir. Bu gözlemler sonucunda, oyuncunun performansında hep sadık kalması beklenen bir yapı ve o anın içinde kalmasını sağlayan doğaçlamalarla ilerlemesi gerektiği düşünülmüştür. Jerzy Grotowski, Peter Brook, Eugenio Barba, Phillip Zarilli gibi uygulayıcılar, Doğu'ya yaptıkları seyahatlerde, Doğulu kültürel performans tekniklerinde (Hindistan'da Kathakali, Odissi, Japonya'da Noh vb.) bu sistematik gelişirildiğini tespit etmişlerdir. Usta-çırak ilişkisiyle devam eden sanatsal aktarımın, çırağın uzun yıllar boyunca uygulayarak uzmanlaştığı bir performans yapısı icra ederek sağlandığını fark etmişlerdir. Yapı, oyuncunun prova sürecinde uyguladığı psikofiziksel eylemlerden meydana gelmektedir. Psikofiziksel eylemler, oyuncunun hareketinde yoğunlaştırılmış olarak bulunan rolün psikolojik durumunu içermektedir. Her hareket bir amaca hizmet ettiği için karakterin psikolojik halini taşımaktadır. Konvansiyonel tiyatro anlayışının aksine oyuncu, karakter gibi "olmak" veya "düşünmek" yerine, onun psikolojisini yansıtmak şeklinde hareket eder. Yapı dışında kalan tüm anlar ise, oyuncunun oyun anında hissettiklerini, seyirciyle etkileşimini ve karşılığında aldığı geribildirim içeren bir özgünlük içermektedir. Oyun anının yaşattıklarına oyuncunun verdiği tepkiler doğaçlamaları oluşturmaktadır.

Çağdaş oyunculuk tekniklerinde uygulanan doğaçlamalar, oyuncuyu iki kimlik arasında yani karakter kimliği ile kendi kimliği arasında bırakma eğilimindedir. Çünkü zaten konvansiyonel tiyatro anlayışında da, oyuncu ne kadar kendisinin artık tamamıyla karakter kimliğine büründüğünü iddia ediyor olsa da,

kendi kimliğinin imajından sıyrılmayacaktır. Doğaçlama çalışmaları ise, oyuncunun o andaki düşüncelerini barındırdığı ve onu ani tepkiler geliştirme zorunluluğu altında bıraktığı için aslında kültürel ve sosyal kimliğinin/benliğinin en görünür olduğu zamanlara işaret etmektedir. Oyuncunun benliği; kişisel yaşantısı, aile yaşamı, eğitimi gibi birçok farklı dinamiği içerir ve gündelik yaşamda sergilediği performanslarla birlikte inşa edilmektedir. Dolayısıyla sahnede kurgusal bir düzenlemenin içinde olsa da oyuncu, kendi kişisel birikimlerini de sergilemeye başlamaktadır. Tiyatroda bir karakter yaratırken oyuncunun kimliği/benliği ne kadar baskılanmaya çalışılsa da, sahne çalışmalarındaki varlığı her daim hissedilecektir. Bu kaçınılmaz sonuç nedeniyle belki de, fiziksel eylemler yönteminde oyuncunun benliği artık dikkate alınan hatta üzerine çalışılan bir alan haline gelmiştir. Prova sürecinde de uygulanan doğaçlama alıştırma çalışmalarıyla birlikte oyuncunun kültürel/sosyal kimliği ve benliği, açığa çıkarılması gereken bir hazine gibi görülmeye başlanmıştır. Çünkü oyun çalışmalarının veya oyuncu eğitiminin çeşitliliğini ve renkliliğini ortaya koyacak şeyin, oyuncunun kimliği/benliği olduğu düşünülmüştür. Aslında hep aynı oyun metinlerinin sahnelenmesinin veya aynı eğitim modellerinin (yenilikler olmakla beraber) devam etmekte olmasının nedeni de, oyuncuların aynı olaylara verecekleri olası farklı tepkileridir. Oyuncuların farklı sosyal, kültürel arka planlarının olması, doğaçlama çalışmalarının bir o kadar kontrol edilemez ve sonuçlarının da bir o kadar biricik ve tek olmasını sağlamaktadır. Çağdaş oyunculuk tekniklerinde de doğaçlama çalışmaları, oyuncunun bu biricikliğini ortaya koyan kimliği/benliğini kabul edecek şekilde yeniden düzenlenmiştir.

Örneğin Viola Spolin, "Improvisation for Theater" (Tiyatro İçin Doğaçlama) kitabının içeriğini oluştururken tiyatro çalışmalarında oyuncuların gizil güçlerinin ortaya çıkarılması için doğaçlama alıştırma çalışmalarının gerekli olduğunu vurgulamaktadır. Herhangi bir hedef olmaksızın oyuncunun anlık tepkiler geliştirmesinin, tekniğinin gelişimi için çok önemli olduğuna inanmaktadır. Doğaçlamaların oyuncunun kendisini keşfettiği kişisel özgürlük anları içerdiğini belirtmektedir.

Kendiliğindenlik, bir gerçekle yüz yüze geldiğimizde ve onu gördüğümüzde, keşif yaparak hareket ettiğimizde oluşan kişisel özgürlük anıdır. Bu gerçeklikte, kendimizin parçaları organik bir bütün olarak işlev görür. Keşif, deneyimleme, yaratıcı ifade zamanıdır. (Spolin, 2013: 14)

Spolin, eğitim sürecinde uygulanan doğaçlama alıştırma çalışmalarında, toplumsal yargılamaların ortadan kaldırılması ve oyuncu ile eğitmen arasında tam bir güven ilişkisi kurulması gerektiğinden bahsetmektedir. Bu ilişki sayesinde oyuncunun kendisini rahatlıkla ifade edebileceğini vurgulamaktadır. Çalışma ortamındaki otoriter tutumu yıkmak amacıyla problem çözümüne odaklanan oyunlardan faydalanmaktadır. Doğaçlama tiyatro ekiplerindeki oyuncuların eşit şartlarda bulunması gerektiğini çünkü, ancak bu şekilde problemin çözümüne yönelik gerçek bir ekip ruhuna kavuşacaklarını aktarmaktadır.

Oyunculukta doğaçlamayı bir teknik olarak kullanan Jerzy Grotowski ve Joseph Chaikin de, süreç odaklı çalışmaların önemine dikkat çekmektedir. Hatta Chaikin "The Open Theatre" topluluğunda oyunlarını izleyici ile buluşturmaya karşı durmuştur. Çünkü oyun izleyiciyle buluştuğunda oyuncuların izleyici beğenisi doğrultusunda baskılanacağını düşünmektedir. Chaikin oyuncunun izleyiciyle buluşan gösterimleri için; "İyi oyuncu olabilmek için oyuncunun kendi çevresine koza örmeden, topluma, yaşama katılmasını ve bu katılımda hiçbir sınır tanımayıp, deneyimlere açık olarak, her farklı durumda yeni insanlarla birlikte olarak kendisini ifade etmesini önerir." (Ergün, 2013, s. 52) Grotowski ilk dönem Tiyatro Laboratuvarı çalışmalarında, oyunun son haline ulaşmasıyla ilgilenmekten, bunu bir eğitim süreci olarak görmeyi tercih etmektedir. Böylelikle yönetmen de bir eğitmen konumuna yerleşmektedir. Oyuncunun "seküler bir kutsallık" içinde olmasını belirtirken kültürel ve sosyal olarak kalıplaşmış etkilerden arınması gerekliliğinden bahsetmektedir. Grotowski oyuncunun bu etkilerden arınması için de uzun saatler boyunca çalışmasını ve en gizli, en korunaklı deneyimlerini açığa çıkarmasını istemektedir. Oyuncunun bütünsel edime ulaşmasını, kendisini aşmaya çalışırken yine kendisi olanı açığa çıkarmasını beklemektedir. "Oyuncunun yaptığı çağrının gerçek özünü kuşatır. Bu çağrı temsil olan yoluyla gerçekleştirilir. Oyuncu "ruhun edimi"ni resmetme yoluna girmemeli, kendi organizması aracılığıyla bu edimi yerine getirmelidir." (Grotowski, 1992: 3) Grotowski, oyuncunun kendini aşması ve kurban etmesi için rolü bir sıçrama tahtası olarak kullanması gerektiğini söylemektedir. Tiyatro metninin bir amaç olmadığını, oyuncuyla metin arasında bir buluşma gerçekleşmesi gerektiğini aktarmaktadır. Oyunların yalnızca estetik bir etkinliğe dönüştürülmesinin karşısında durarak onun bir yaşantı özelliği kazanması gerektiğine inanmaktadır.

Oyuncu kendini kurban ederek kontrol altına almaya çalıştığı seyircisi ile yabancılaşmaların ve kişisel sınırlamaların ötesine geçer. Oyuncu ve seyirci bir arınma doruğuna, zirvesine ulaşarak kendi doğalarını benimserler; özgürleşirler. Bu süreç çağdaş bir deyişle psikanalitik terapidir. (Barba, 1992: 50)

Grotowski, eğitim yönteminde oyuncuların birlikteliğinden bir topluluk yaratma fikrini sorunlu bulmaktadır. Oyuncu kendi bedeni ve kapasitesi üzerinde çalışmalıdır ancak sahnede kendi yüzleşme sürecini paylaşabileceği bir secure partner (güvenilir partner) edinmelidir. Oyuncular ilk aşamada herkes tarafından uygulanan alıştırmalarla başlamaktadır. Daha sonra her bir oyuncunun farklı özelliklere sahip olduğu kabul edilerek çalışmalar öznelleşmeye başlamaktadır. Çünkü artık uzmanlık kazanılan alıştırmalarda, rahatlıkla doğaçlamalara yer verilebileceği düşünülmektedir. Eugenio Barba ile Odin Tiyatrosu oyuncuları da benzer bir sistemle ilerlemektedir. Ortak çalışmalarından yola çıkarak oyuncular doğaçlamalar yapmaya başlar ve sonrasında bireysel eğitim temrinlerini oluştururlar. Bu çalışma şekli, Doğulu performans tekniklerinde çırağın senelerce performans yapısı üzerinde çalışıp deneyim kazandıktan sonra doğaçlamalara yer vermesinden türetilmiştir. Performans yapılarındaki idealizasyon skorlamayla mümkün iken oyuncu, detaylandırmalar için doğaçlamalara başvurabilmektedir ve bu doğaçlamalar da Grotowski tarafından kendiliğindenlik olarak adlandırılmaktadır. Grotowski'ye göre oyuncunun çalışmasında skor ve kendiliğindenlik dengeli bir ilişki içinde olmalıdır.

Oyuncuların tiyatral bir durumda davranışlarını belirleyen kültürel nedenleri bulmak isteyen Eugenio Barba ise çokkültürlü bir yapı içinde doğaçlamalardan faydalanmaktadır. Barter'larda (kültürel alışveriş/takas) Odin oyuncuları ile farklı kültürlerin yerlileri arasında doğaçlamaya dayanan bir kültürel alışveriş yaşanmaktadır. Bu etkinlikler aslında oyuncunun hazırlıksız bir şekilde, kendi kültürel ve tiyatral pratiklerinin birikimi olan performansını paylaşması anlamına gelir. Ayrıca Barba'nın kültürel çalışmalarının önemli bir etmeni olan anlatım öncesi düzey, farklı kültürel niteliklere sahip olan, farklı oyunculuk biçimlerini uygulayan oyuncuların arasında ortaklaşıldığına inanılan bir düzeydir. Farklı toplumsal, kültürel ve sosyal arka planlara sahip olan oyuncuların, anlatım öncesi düzey sayesinde birbirlerini takip edebildikleri ve doğaçlamalara uyum sağlayabildikleri düşünülmektedir. Odin oyuncularının çalışma süreci

Barba tarafından akvaryum olarak adlandırılmıştır. Her oyuncu bir balık kadar özgürdür ama aynı zamanda diğer balıklarla aynı suyun içinde yüzdüğünün farkındadır. (Bkz. Watson, 1995: 60)

Toplu doğaçlamaları etkin biçimde kullanan Chaikin'in aksine Barba, bireysel doğaçlamaları önemli bulmaktadır. Çünkü doğaçlamaya katılan oyuncu sayısı arttıkça bireysel malzemeden daha çok etkileşim sürecinin ön planda olacağına inanmaktadır. Oyuncunun bireysel doğaçlaması sırasında aktif bir gözlemci olarak bulunan Barba, oyuncunun sürecine müdahale etmeyi tercih etmemektedir. Oyuncunun bireysel olarak yürüttüğü doğaçlamaları, dramaturjinin organik düzeyi olarak adlandırmaktadır. (Bkz. Barba, 2010: 23) Oyuncunun doğaçlamalardan ürettiği fiziksel hareket dizgeleri defalarca tekrarlandığı için düşünmeden uygulanabilir hale getirilir ve bu sayede zihin, hareket dizgelerini hatırlama yükümlülüğünden kurtarılıp doğaçlama yapmak için özgürleştirilmektedir. Barba ise yönetmen olarak bireysel doğaçlamaları montaj ile bir araya getirme görevini üstlenmektedir. Eş zamanlı olarak performansları çeşitlendirme ve birbirleriyle eklemlendirme konusunda oyuncuları yönlendirmektedir.

Peter Brook ise doğaçlamayı oyuna hazırlık sürecinde kullanmayı tercih etmektedir. Birlikte çalışmak istediği oyuncuyu tarif ederken esnek ve doğaçlamaya yatkın ifadelerini kullanmaktadır. Çünkü O'na göre oyuncunun ölümcül tiyatro etkilerinden kurtulmasının yolu, doğaçlamalar yapmaktır. Oyuncuların doğaçlama temrinleriyle birlikte korkularından arınacağına ve özgürleşeceğine inanmaktadır. Doğaçlamalarla oluşturulan oyun, belli bir olgunluğa eriştikten sonra tepkilerinin ölçülmesi için seyircilerle paylaşılmaktadır.

Gerçek bir sanatçının, yaratıcılık anına erişebilmek için her türlü özveride bulunmaya hep hazır olduğu söylenebilir. Ortalama sanatçı riske girmemeyi tercih eder, geleneksel olmasının nedeni budur. Geleneksel olan, ortalama olan her şey bu korkuyla bağlantılıdır. Geleneksel oyuncu yaptığı işi mühürler; mühürlemek de savunmacı bir eylemdir. İnsan kendini korumak için 'kurar' ve 'mühürler'. İnsanın kendini açabilmesi için duvarları yıkması gereklidir. (Brook, 2007: 25)

Aslında Brook'un bu söylemi yine kültürel performans tekniklerindeki çalışma yöntemini hatırlatmaktadır. Ancak farklı olan nokta, kültürel performanslar-

da icracaların tekrar ettikleri bir performans yapısının da bulunmasıdır. Bir diğer Doğulu performans teknikleriyle ilgilenen eğitmen Phillip Zarilli ise yapılandırılmış doğaçlamalar uygulamaktadır. Bu doğaçlamalar basit psikofiziksel amaçlar içeren belli bir yapı içinde tekrar edilmektedir. Zarilli, oyuncunun yapıya alıştıktan sonra doğaçlamalar için daha hazırlıksız ve yalın hale geldiğini vurgulamaktadır. (Bkz. Zarilli, 2008: 176) Performanslardaki yalınlık ve hazırlıksızlığın, oyuncunun kimliğini/benliğini açığa çıkardığı, istemsiz bir şekilde kontrol edemez hale geldiği ve baskı altında tutamadığı anlardan ibaret olduğu düşünülmektedir.

3. BENLİK PRATİKLERİ

Çağdaş oyunculuk tekniklerinde uygulanan doğaçlama alıştırmaları ile ulaşılmak istenen oyuncunun öz-benliği ve kimliğinin sergilediği pratiklerin nasıl tanımlandığı arayışına, farklı disiplinlerden yanıtlar aranarak devam edilecektir. Bu bağlamda tiyatrodaki sürdürülen araştırmaların sosyoloji, psikoloji ve antropoloji ile ilişkisine değinmenin faydalı olacağı düşünülmüştür. Benlik, kişinin kendisi veya onu gözlemleyen kişiler tarafından tanımlanması ve belli bir kalıba sokulması güç kavramlardan biri olduğu için, fiziksel eylemler yöntemi uygulanırken sıklıkla bahsi geçen bu kavramın, diğer disiplinlerdeki karşılığına bakmak önemli görülmüştür.

Akademisyen Martin Edwardes'e göre bireylerin bir-biriyle etkileşim halinde olan toplam yedi tane benliği bulunmaktadır:

Sosyal benlik, başkalarının öyle olduğuma inandıkları benlik; kültürel benlik, olmam gereken benlik; model benlik, öyle olacağıma inandığım benlik; işaret edilen benlik, başkalarının öyle olduğuma inandırmak istediğim benlik; anlatıcı benlik, hatırlanan, geçmişte var olan benlik; episodik benlik, geçmiş etkinliklerde modellenmiş benlik ve gerçek benlik ise bilinmeyen bir benliktir. Bu bilinmeyen benlik gen aktarımıyla oluşturulmuş bir benlik düşüncesi içerirken aynı zamanda bilinçli bir hali de yansıtmayabilir. Ayrıca diğer benlikler gibi planlanmamış bir modeldir, sadece olduğu gibi varlık göstermeye devam etmektedir. (Edwardes, 2020: 164)

Söz konusu oyunculuk tekniklerinde bir tane olduğu hayal edilen benliğin bu çoğul tanımı, sürecin dinamiklerinin ne kadar değişken olduğunu göstermektedir.

Çoğul benlikler, benliğin gerçeklikle olan bağlantısı zayıflatmış ve bireyin kendisini farklı topluluklarda farklı biçimlerde hayal ettiği bir kurgusallığa dönüşmüştür. Benliğin kendisi kadar etkileşim içinde bulunduğu topluluklara da dikkat edilmesi gerektiği anlaşılmaktadır. Sosyolojik yaklaşımlardan biri olan sembolik etkileşimciliğe göre ise iki çeşit benlik vardır; bir nesne olarak benlik ve bir süreç olarak benlik.

İnsan zihninin kendisi benliği bir nesne olarak inşa eder. Örneğin, insanların durumlara verdiği genel bir tepki hemen tepki vermektense kendini alıkoymaktır. Duruma "uyacak" bir tepki inşa edene kadar beklerler. Bir diğerinin uzunca bakışını fark eden birisi eyleme geçme ihtiyacı duyar fakat ne yapacağına karar verene değin herhangi bir tepkiyi bekletir. Birçok ihtimali düşünmemiz, birisini seçmemiz ve eylememiz gerekir. (Shulman, Hewitt, 2019: 87)

Yukarıdaki ifade, oyuncunun herhangi bir doğaçlama planlarken kendisini nasıl konumlandığıyla ilişkilendirilebilir. Benlik nesneleştiği için oyuncu, harekete geçmeden önce diğer oyuncuların olası eylemlerini hesaplayıp kendisine en uygun rotayı seçerek süreci yönetmektedir. Dolayısıyla bir nesne olarak düşünülen benlik için, özgünlük yerine kurgusallığın devreye girdiğini söylemek mümkün olabilir. Herbert Mead'e göre özellikle çocukluk döneminde benliğin nesneleştirilmesi çok olağan bir şekilde gelişmektedir:

Bir rol oynamak kişinin benliğinin karşısında bir başkası olmasının en basit biçimidir. Geçici bir durumu içerir. Çocuk bir karakterde bir şey söyler ve başka bir karakterde karşılık verir, bu ise ilk karakter için bir uyarıcı görevi üstlenir ve böylelikle konuşma devam eder. (Shulman, Hewitt, 2019: 117)

Benliğin nesneleşmeye başladığı çocukluk döneminden esinlenerek belki de doğaçlamalarda oyuncuların tutunduğu en temel dayanak, öncelikle oyun oynama güdüsüyle hareket etmektir. Oyuncu izleyiciye rolün gerçekliğini yansıtmayı hedeflemeden önce, yalnızca basit bir çatışma, bir veya birkaç amaç ve bir temsili rol üzerinden çalışarak başlayabilir. Sembolik etkileşimciliğe göre ikinci tür olan süreç olarak benlik ise gözlemlenen eylemlerin itkisi ve yansıması arasında sıkışan bir benlik öngörüsüdür. Herbert Mead süreç olarak benliği tanımlarken "ben" ve "beni" zamirlerini kullanmaktadır;

Örneğin bir ebeveyn zaman zaman çocuklarına kızgınlık gösterebilir, onlarla sert bir dille

konusabilir; böyle yaparken ebeveyn bir “ben” (I) olarak eylemektedir. Bir dakika sonra çocukların bakış açısından nasıl görüldüğünü hayal edip sert tavrının farkına vardığında ebeveyn “beni”ye (me) dönüşür ve bu “beni”ye (me) karşılık olarak özür dileyebilir ya da daha yumuşak konuşmaya başlayabilir. (Shulman, Hewitt, 2019: 89)

“Ben” ve “Beni” arasındaki geçişler, bireyin empati kabiliyeti ile ilişkilidir. Aslında “Ben” yine başkalarının olası tepkilerini değerlendirerek onların beklentilerini karşılamaya devam etmektedir. Bunun yanı sıra, birey bazen istemli bir şekilde kendisini uygun olmayan eylem seçeneğini uygulamaya yöneltebilir. Bazen de bireyin benlik kontrolünü sağlayamadan davranışa dönüşen itkileri olabilir. Bu noktada, doğaçlamalarda ulaşılmak istenilenin nesneleşmiş bir benliğe kıyasla, süreç olarak benlik olduğu gözlemlenmektedir. Ancak kimi zaman bir kontrolsüzlük örneği olarak da gösterilebilen benliğin, sahnede oyuncu için ne kadar işlevsel olacağı tartışmalıdır.

Nesneleşmiş benliğin görünür olduğunu savunan bir diğer sosyolog Erving Goffman, bireyin kendisini içinde hayal ettiği bir benlik imajından söz etmektedir. (Bkz. Goffman, 2014, s. 19) Birey günlük yaşamda gerçekleştirdiği performanslarla bu benlik imajını inşa etmeye çalışmaktadır. Goffman’a göre benlik imajı, insan bedeninde “yüz”de ifade bulmaktadır. Yakalanan benlik imajıyla “yüz”ün korunması aynı anlamlara gelmektedir. Toplumsal etkileşimlerin seyrine göre bazen bireyler farklı benlik imajları arasında geçişler yapabilirler. Bu benlikler bireylerin toplumsal rolleriyle ilişkilidir; anne, baba, eş, meslek gibi. Ancak bu çoğul benliklerin de toplamda ortaklaştıkları temel bir “yüz” bulunabilir. Bireyler kendileri için belirledikleri benlik imajının başarısız bir performansıyla karşı karşıya kaldıklarında, telafiyi başka bir benlikle yapabilirler. Yine de farklı benlik imajları toplamda tek bir ideal imajda buluşmalıdır. Bu kurgusal benlikler, onlara maruz kalanlar tarafından hep aynı olduklarına dair ikna edilmeli ve bir değişmezlik örneği sunmalıdır. Benlik performansları hem sabit bir yapısal davranış barındırmalı hem de sürecin akışına uyum sağlamalıdır. Bu yüzden de Goffman benlikleri, stratejinin (dramaturji yaklaşımı) ve etkileşim düzeninin bir yansıması olarak gördüğü için, bireyler performans öncesinde detaylı bir planlama yapmalı ve performans sürecine de uyumlu hale gelebilmelidir.

Dolayısıyla doğaçlamalarda özgün ve biricik olduğu

kabul edilen benlik performanslarının, çoğunlukla bir planlama içinde bulunduğu görülmektedir. Oyuncu gündelik yaşam pratiklerinde olduğu gibi, doğaçlamalarında da kendisi için uygun gördüğü ve planladığı benlik imajının arkasına gizlenecektir. Bu planlama da, oyuncunun o doğaçlama anına kadar biriktirdiği toplumsal, sosyal ve kültürel deneyimlerin etkisiyle idealize edilmektedir. Farklı deneyimlerin oyuncularını birbirinden farklı kıldığı elbette kabul edilebilirdir ancak kendisinin bile sıklıkla yüzleşme fırsatını yakalayamadığı öz-benliğini (süreç olarak benlik) açığa çıkarma konusunda amaca ulaşamayacağı belirtilebilir.

Benlikler, kültürel pratiklerde ise bireyin ait olduğu toplumun kültürel niteliklerinin ideal bir portresini sunmakla görevlidir. Yani kültürel benlikler doğrudan toplumsal etkileşimle bağlantılıdır. Kültürel benlikler bireylerle birlikte doğan kavramlar olmadığı gibi, ancak toplumsal etkileşimlerle meydana gelmektedirler. Bireyler kendilerini başkaları üzerinden tanıyabilir ve deneyimleyebilirler. Filozof Paul Ricoeur’a göre kim olduğumuz sorusu bir özgürlük düşüncesi taşırken aynı zamanda başkalarının beklentilerinin üstlenildiği bir alan da açmaktadır. (Bkz. Bauman, 1999: 44)

Kendimize ilişkin deneyimlerimiz her zaman dolaylıdır, dolaysız olan sadece diğerlerine ilişkin deneyimlerimizdir. Yüzümüz gibi öz benliğimizi de ayna olmadan görme imkânımız yoktur. Bu tür bir yansıtma, farkına varma ve bilinçlenmeyi de içerir. Başkaları ile ilişkimiz aynı zamanda kendimizle ilişkimizdir. (Assman, 2015: 144)

Kültürün bireylerden bağımsız bir realite olmadığını ileri süren antropologlar Denys Cuche’ye göre kültür ve kişilik okulunda yer almaktadır. Bu antropologlar arasında bulunan Ralph Linton, temel kişilik tanımlamasıyla kültürün ortak yanını vurgulamaktadır. Çünkü “O’na göre temel kişilik doğrudan bireyin ait olduğu kültür tarafından belirlenmiştir.” (Cuche, 2013: 53) “Kültür büyük ölçüde bilinçdışı süreçler alanına girer. Kimlikse bir aidiyet normuna gönderme yapar, bu zorunlu olarak bilinçlidir.” (Cuche, 2013: 114) Kültürel pratiklerde benlik, bilinçle birlikte anıldığı için bir diğer kavram olan “kimlik” de kapsama alınmaktadır. Kimlik ile kültür sürekli olarak etkileşim halindedir, kültür; bireyin kimliğini de içeren bir kavrama işaret etmektedir. Bu nedenle, oyuncularla yapılacak olan doğaçlama alıştırmalarında kültür ve benlik tek başına ifade edilemediği için hep bir topluluk yönelimini

içerecektir. Başkalarının bakışları altında sürdürülen her çalışmada, bir araya gelen topluluğun izin verdiği ve oyuncu-bireyin kendisini açık tutabildiği ölçüde benlik deneyimi erişilebilir olacaktır.

Benlik psikolojik yaklaşımlarda ise, "bilen benlik" ve "bilinen benlik" olarak ayrılmaktadır. Bilen benlik özne, bilinen benlik ise nesnedir. Sosyal psikolojiye göre benlikle benlik konseptini birbirinden ayırmak gerekmektedir. Çünkü benlik bir deneyim iken benlik konsepti bir yapıya işaret etmektedir. (Bkz. Gecas, 1982: 3) Sosyal psikolojide bireylerin birbirleriyle ve dünya ile olan ilişkilerini yorumlamak için kimlik, benlik imgesi ve benlik değeri terimleri kullanılmaktadır. Benlik deneyiminin ara ara uyaranlara tepki veren ama her zaman dikkatli olmayan kesintili bir deneyim olduğu aktarılmaktadır. Benlik dolaylıdır yani birey başkalarının gözünden kendisiyle alakalı bilgiye sahip olabilmektedir. Dolayısıyla benlik, başkalarının olası düşünceleri üzerinden tanımlanmaya çalışıldığı için belirsizdir. John P. Shulman ve David Hewitt'e göre (Bkz. Shulman, Hewitt, 2019: 78) bireyin taşıdığı kişisel ve sosyal olmak üzere iki kimliği vardır. Kişisel kimlik, bireyin doğduğu ve yetiştiği ortamın etkilerini barındırırken, sosyal kimlik bireyin herhangi bir sosyal etkileşimde duruma uyum sağlamak için kullandığı kimliktir. Bu iki kimlik ayrı ayrı temsil edilmekten ziyade sürekli alışveriş halinde çalışmaktadır.

Özet olarak benliğin ve pratiklerinin, onu temsil eden birey tarafından kontrol altında tutulmak istenen, kültürel, sosyal, psikolojik etkilere açık olan ve sürekli değişim içerisinde bulunan karmaşık bir yapıya sahip olduğu söylenebilir.

Herhangi bir benlik, iç-dünyanın sınırları içerisinde oluşması ve sürekli yeniden biçim verilmesi itibarıyla, her an -bazısı geçmişten kalma, bazısı şimdiki zamanda yaşanan; bir kısmı bilinçli, diğerleri bilinçdışı; bazısı hasmane bazısı karşılıklı bağlılık ilkesi üzerine inşa edilmiş; bir kısmı çok önemli, bir kısmı ise henüz yeni biçimlenmiş ve arada çözülmüş- birçok ilişki ile dolaşık haldedir. (Bauman, Raud, 2018: 65)

Benlik ve pratikleri çoğu zaman, bireyin farklı birikimlerinin ağırlığını taşımakla yükümlü, yalnız başına varlık gösteremeyen bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum, doğaçlama alıştırmalarının ilk aşamasında oyuncudan beklenen ani tepkisel davranışın, oyuncunun taşıdığı kültürel, sosyal veya psikolojik benlik pratiklerinden herhangi biriyle karşılaşma ihtimalini yükseltmektedir. Oyuncunun eğitimi

aşamasında belki bu pratiklerle karşılaşmak, oynanan rolde bir idealizasyon hedefi olmadığından bir sorun teşkil etmezken, onun kişisel ve saklı yönlerini açığa çıkarmasını isteyen çağdaş performanslarda yeterli olmayacaktır.

Aslında eğitim süreci boyunca da oyuncuların benlik pratiklerinde, birlikte olduğu topluluğun beklentilerini karşılamak için sürekli olarak kendilerini kısıtlıyor olmaları, onların farklı topluluk etkileşimlerinde nasıl davranış sergileyeceğinin merakını uyandırır. Neredeyse bir şans eseri bir araya gelen oyuncuların, kendilerini geliştirmeleri ve kapasitelerini genişletmeleri, içinde buldukları topluluğun yaklaşımıyla son derece bağlantılı hale gelmektedir. Bir tiyatro topluluğunun içinde kendisini özgüvensiz hisseden oyuncu, başka bir toplulukla çalıştığında farklı etkilerde bulunabilir. Bu yüzden topluluğu bir araya getiren kişi veya kişilerin, eğer doğaçlama çalışmalarında öz-benliği açığa çıkarma beklentileri varsa, topluluğu bütünsel olarak düşünme ve planlama seçeneği yerinde olacaktır.

Uygulanan doğaçlamalarda ve beraberinde açığa çıkan benlik pratiklerinde; topluluğu oluşturan diğer oyuncuların davranışlarının veya gerçekleşmemiş fakat oyuncu tarafından tahmin edilen olası davranışlarının ve oyuncunun sosyal/kültürel/psikolojik bakımdan kendiliğinden ürettiği çoğul benliklerinin ve imajlarının yoğun baskısı kolaylıkla görülebilmektedir. Bu noktada çağdaş oyunculuk tekniklerinde uygulanan doğaçlamaların vadettiği oyuncunun özgürleşmesi, herhangi bir tahakküm altında kalmadan benliğini açığa çıkarması konusu kısmen çürütülmüş durumdadır.

4. SONUÇ

Çağdaş oyunculuk tekniklerinin arayışları, yozlaşmış ve artık farklı bir biçim sunmayan Batılı tiyatro anlayışının boyunduruğundan çıkarak özgünlük ve çeşitlilik yaratmak üzerinedir. Bu özgünlüğün ve çeşitliliğin sağlanması için ise oyuncuların tekil ve kolektif eğilimlerini, kültürel/sosyal arka planlarını gösteren kimliklerini/benliklerini ortaya çıkaran çalışmalara odaklanılmıştır. Çağdaş oyunculuk tekniklerinde doğaçlamanın oyuncuların kendilerine özgün yanlarının ortaya çıkartılması için uygulanması, neredeyse konvansiyonel tiyatro anlayışının beklentisi olan sahiciliğin bir uzantısı olarak belirmektedir. Konvansiyonel tiyatro anlayışlarında sahiciliğe yönelik hayranlık, çağdaş oyunculuk tekniklerinde de oyuncunun karakteristiğini ve biricikliğini tanımlayan öz-benlik arayış-

larıyla devam etmiştir. Benlik, kimlik, özgürleşme, ani tepkiler geliştirebilme gibi ifadeler yan yana kullanıldığında, doğaçlamalar sonucunda ulaşılması istenen kazanımların bağlamı ise son derece genişlemektedir.

Planlanmamış, belki de daha önce hiç fark edilmemiş dürtülerle oyuncunun hareket etmesini elverişli hale getirmek, bir “şimdi ve burada” üretimi olduğu için değer görmektedir. Ancak bu toplumsal/kültürel/sosyal tüm filtrelerden arındırılmış olduğu düşünülebilen anların, tam tersi şekilde gizil bir baskı mekanizması oluşturup kısıtlandırılmış bir benlik pratiği görünümünü sunması da olasıdır.

Elbette doğaçlama alıştırılmalarına sadece oyun oyna-güdüleriyle yaklaşıldığında ve belli dönemlerde topluluktaki oyuncuların birbirleriyle kaynaşması için yapıldığında, ortaya çıkan olumlu etkileri yadsı-mak mümkün değildir. Ancak doğaçlamalar, oyuncu kimliğinin veya benliğinin ifşası niteliğinde uygulandığında karşılaşılan sonucun tatmin edici olmayacağı görülmektedir. Çünkü bireyin kendisinin bile tanımlayamadığı veya tanımadığı ve kültürel, sosyal, psikolojik alanlarda hep diğerleriyle (topluluk üyeleri, çevre) birlikte temsil edilen benlik pratiğinin görünürlüğü de belirsizleşecektir. Oyuncu kendisine özgü yanlarının ortaya çıkarılması için teşvik edilirken, sahici performans deneyimine yabancılaşmış bir şekilde yaklaşabilir. Çünkü o ana kadar özgün olduğunu düşündüğü benliğinin, kendisi dışında herkesin (çevresinin) düşüncelerinin, davranışlarının süzülmüş bir örneği olduğu bilgisine ulaştığında, çalışmanın seyri olumsuz bir şekilde ilerleyebilir. Bunun yanı sıra benlik ifşasını hedefleyen doğaçlama çalışmalarını yönlendiren eğitmen ve yönetmenlerin, oyuncuya yönelik yaklaşımları da kritik bir konumdadır.

Ayrıca çağdaş oyunculuk yöntemlerinde çoğunlukla yapılandırılmış olması beklenen fiziksel eylemlerde, doğaçlama çalışmalarıyla ortaya çıkan benlik pratiklerinin bu muğlak eğilimi sorun teşkil edebilir. Veya oyuncular tarafından süreç olarak deneyimlenen benliklerin saptaması sosyoloji, psikoloji ve antropoloji disiplinlerine göre yapılamayacağı için, tiyatro çalışmalarında böyle bir hedefle yapılan girişimler sonuçsuz kalacaktır.

KAYNAKÇA

- ASSMAN, J. (2015), *Kültürel Bellek*, çev. Ayşe Tekin, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- BARBA, E. (1992), *Ritüel Tiyatro, Yoksul Tiyatro*, çev. Çiğdem Genç, Mimesis, Sayı.4, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- BARBA, E. (2010), *On Directing and Dramaturgy: Burning The House*, London, New York: Routledge.
- BAUMAN, Z.; RAUD, R. (2018), *Benlik Pratikleri*, çev. Mehmet Ekinci, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- BAUMAN, Z. (1999), *Sosyolojik Düşünmek*, çev. Abdullah Yılmaz, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- BROOK, P. (2007), *Açık Kapı-Oyunculuk ve Tiyatro Üzerine Düşünceler*, çev. Metin Balay, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- CUCHE, D. (2013), *Sosyal Bilimlerde Kültür Kavramı*, çev. Turgut Arnas, İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- EBERT, G. (2009), *Oyunculuk Sanatında Doğaçlama*, çev. Turhan Yılmaz, İstanbul: Mito Boyut Yayınları.
- EDWARDES, M.P.J. (2020), *The Origins of Self: An Anthropological Perspective*, UK: UCL Press.
- ERGÜN, S. (2013), *Çağdaş Doğaçlama*, İstanbul: Mito Boyut Yayınları.
- EVANS, J.R. (1989), *Experimental Theatre*, London, New York: Routledge.
- GECAS, V. (1982), *The Self-Concept*, *Annual Review of Sociology*, Sayı.8, s.1-33.
- GROTOWSKI, J. (1992), *İlkeler*, çev. Sevilay Saral, Mimesis, Sayı.4, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- GOFFMAN, E. (2014), *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*, çev. Barış Cezar, İstanbul: Metis Yayınları.
- SHULMAN, D.; HEWITT, J.P. (2019), *Benlik ve Toplum-Sembolik Etkileşimci Sosyal Psikoloji*, çev. Büşra Aktaş, İstanbul: Bilge Kültür Sanat.
- SPOLIN, V. (2013), *Improvisation for Theatre*, U.S.A: New Albany Press.
- WATSON, I. (1995), *Towards a Third Theatre*, London, New York: Routledge.
- ZARILLI, P.B. (2008), *Psychophysical Acting: An Intercultural Approach after Stanislavski*, London, New York: Routledge.