

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Doğaçlama Atölyesi	KHAS 1432	Bahar	03+00+00	Seçmeli	3	5
Akademik Birim:	Ortak Dersler Bölümü					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	-					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	- -					
Dersin Amacı:	Doğaçlamanın temel ilkeleri: Kabul, Risk alma, İşbirliği, Kendiliğindenlik, Anda Kalma					
Dersin İçeriği:	Doğaçlama, Oyunlar, Grup ve Partner Egzersizleri					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	1- Kendiliğinden ve esnek olmak, sezgilerinize güvenmek ve kararları hızlı ve korkusuzca alabilmek. 2- Başkalarıyla işbirliği yapmak, onların fikirlerine yanıt vermek ve önerilerini takip etmek. 3- Anda olmak ve geleceği düşünmemek, stratejilerden ve ileriye dönük planlamadan vazgeçmek; ana güvenmek ve akışa kapılmak, olayların kendi kendine gelişmesine izin vermek. 4- Sözde "orijinal" bir şey bulmak yerine bariz olanı tercih etmek. Öngörüsüz hareket etmeyi öğrenmek, ancak gerçek bir durumdan en iyi şekilde yararlanmak. 5- Risk almak, erteleyici davranışın üstesinden gelmek, "hatalardan" öğrenmek. 6- Alışılmış entelektüel sözlü ifadeler dışında diğer becerileri kullanmak. Fiziksel, vokal mimik ve jest potansiyelinize güven kazanmak ve kendinizi kaygısız bir şekilde sunabilmek.					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Grupla ve partnerle doğaçlama, Oyunlar, Eğlenceli rekabet, Fiziksel egzersizler					

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Giriş. Isınma aktiviteleri. İsim oyunları	Açık fikir!
2	Sırada ne var?", "Kabul çemberi" veya "Açık teklif" gibi temel doğaçlama oyunları.	Bu bir doğaçlama dersi olduğu için ön hazırlığa gerek yok. Tersine, sloganımız: "Hazırlık yapma!"
3	Eylem-Tepki-Etkileşim: Partnerinizin tekliflerine yanıt vermenin gerekliliği.	
4	"Hatalar" yapmak. Yüzünde bir gülümsemeyle "başarısız olmak". Dikkatlilikten çıkmak ve risk almak.	
5	Kötü oyunculuğun" iyi yanları: Çeşitli sanatsal ifadeleri keşfetmek ve fiziksel, mimik, jest ve vokal potansiyelimizi tam olarak kullanmak.	
6	Doğaçlamada sözlü ifadeyi azaltmak için	Dario Fo, An actor's handbook
7	Anda olmak. İleriye dönük düşünmemek. Orijinal olmaya çalışmak yerine bariz olanı tercih etmek. Şapka oyunları.	Keith Johnstone, Improvisation and the theatre
8	Kontrolü bırakmak. Yönlendirilmeye izin vermek. Liderlik etmek yerine takip etmek. Dublaj Oyunları.	
9	Statü kavramı ve doğaçlama üzerindeki	Keith Johnstone, Improvisation and the

	etkisi. "Efendi ve Hizmetçi", "Duygusal Parti" gibi statü oyunları.	theatre
10	Hikaye anlatıcılığının kuralları.	Keith Johnstone, Impro for Storytellers.
11	Çirkin Oynamak": Hileler, aldatmacalar ve yanıltmalar.	Brad Gilbert, "Winning ugly"
12	Gerçek öğretmen: seyirci. Seyirciler nasıl yakalanır ve eğlendirilir. "Fener oyunu". Seyirci her zaman haklıdır.	David Mamet, True and false Dario Fo, An actor's handbook
13	Alt metnin önemi. Mantralarla başa çıkmak. "Kinetik dans". Bir karakterin GERÇEKTEN söylemek istediği şey.	
14	Doğaçlamayı sahne dışında nasıl kullanabiliriz? Günlük yaşam için faydası nedir? "Mutiple fast food Stanislavsky"	Keith Johnstone, "Improvisation and the theatre".

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Ön Hazırlık kısmında listelenenler dışında: Timothy Gallwey, The Inner Game of Tennis, Julia Cameron, The artist's way, Natalie Goldberg, Writing down the bones.

DİĞER KAYNAKLAR

--

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	15	30
Uygulama	14	40
Final Sınavı	1	30
Total:	30	100

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	15	3	45
Uygulama	14	3	42
Sunum/Jüriye Hazırlık	3	5	15
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	5	4	20
Final Sınavı	1	3	3
Toplam İş Yüğü (saat):			125

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9
OC1									
OC2									
OC3									
OC4									
OC5									
OC6									

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek