

Tiyatro Sporı ile Doęaçlama, Refleks ve Sahne Zekâsı

(Metin Tabanlı E-kurs)

Modern performans sanatlarının en dinamik ve dönüştürücü disiplinlerinden biri olan doğaçlama tiyatro, sadece sahnede sergilenen bir sanat formu değil, aynı zamanda insan zihninin körelmiş yaratıcılık kanallarını açan pedagojik bir sistemdir. Bu rapor, Keith Johnstone tarafından temelleri atılan "Impro" sistemini ve bu sistemin en popüler uygulama alanı olan Tiyatro Sporı (TheatreSports™) formatını; kuramsal derinlik, bilişsel etkiler ve operasyonel mekanikler çerçevesinde titizlikle incelemektedir. Tiyatro Sporı, profesyonel güreşin seyirci üzerindeki etkisinden mülhem, rekabeti bir teatral konvansiyon olarak kullanan ve oyuncuyu mutlak bir spontaniteye zorlayan bir yapı üzerine kuruludur.¹

Bölüm 1: Doęaçlamanın Ontolojik ve Pedagojik Kökenleri: Johnstone Doktrini

Keith Johnstone'un doğaçlama kuramı, modern eğitim sisteminin birey üzerindeki "yaratıcılığı köreltme" etkisine karşı radikal bir başkaldırı olarak doğmuştur. Johnstone'a göre, her çocuk doğal birer doğaçlamacı ve hikâye anlatıcısıyken, kurumsallaşmış eğitim süreçleri bireyi "hata yapma korkusu" ile felç etmekte ve onu sosyal olarak kabul edilebilir ama yaratıcı olarak ölü birer yetiştirmektedir.³ Johnstone'un 1956 yılında Royal Court Theatre'da başlayan yolculuğu, dramının kuramsal çerçevesini "yapılandırılmış kaos" üzerinden yeniden tanımlamıştır.⁶

1.1. Atrofiye Olmuş Yetişkin ve Çocukluk Hayal Gücünün Restorasyonu

Yetişkinlerin hayal gücü eksikliğinin bir "impotans" değil, bir "donma" durumu olduğu varsayılır. Eğitim sistemi, bireyleri doğru olanı seçmeye, mantıklı olmaya ve eleştirilmekten kaçınmaya programlar. Johnstone, bu durumu "körelmiş algı" (dulling of perception) olarak adlandırır ve netliğin aslında zihnin içinde olduğunu savunur.⁶ Spontaniteyi yeniden kazanmak, öğrenilmiş sosyal maskeleri indirmek ve bilinçaltını bir "düşman" yerine "yaratıcı bir dost" olarak kabul etmekle mümkündür.⁶ Bu bağlamda, doğaçlama eğitimi bir "yeniden öğrenme" değil, bir "engellerden arınma" sürecidir.

1.2. "En İyisini Yapma" Paradoksu ve Başarısızlık Estetiği

Geleneksel eğitimde "elinden gelenin en iyisini yapmak" bir erdemken, Johnstone sisteminde bu bir engeldir. Birey en iyisini yapmaya çalıştığında, aslında toplumsal beklentilere göre filtrelenmiş bir "mükemmellik" peşinde koşar ve bu da spontaniteyi öldürür. Johnstone'un "Lütfen en iyisini yapmayın" veya "Ortalama olun" talimatı, oyuncunun üzerindeki baskıyı

kaldırarak onu "şimdiki an" içinde tam olarak mevcut kılmayı hedefler.⁴ Başarısızlığı zarafetle kabul etmek (fail gracefully), oyuncunun risk almasını ve "bariz olanı" (the obvious) takip etmesini sağlar. Bariz olan, her zaman özgün olmaya çalışmaktan daha güçlüdür; çünkü bariz olan gerçektir.³

Bölüm 2: Statü Teorisi: İnsan İlişkilerinin Görünmez Mimarisi

Keith Johnstone'un tiyatro kuramına yaptığı en büyük katkı, statü (status) kavramının sosyal ve teatral bir eylem olarak tanımlanmasıdır. Statü, toplumsal sınıftan veya unvandan bağımsız olarak, bir bireyin başka bir bireyle kurduğu etkileşimdeki anlık güç dengesidir.¹³ Johnstone, sosyal etkileşimlerde "nötr" bir statünün bulunmadığını; her selamlaşmanın, her bakışın ve her sessizliğin bir statü alışverişi (transaction) olduğunu ileri sürer.⁵

2.1. Bedensel ve Sözel Statü Göstergeleri

Statü, fiziksel davranışlar ve ses kullanımı üzerinden okunur. Yüksek statü, sakinlik, alan kontrolü ve minimum hareketle tanımlanırken; düşük statü, gerginlik, savunma pozisyonu ve tepkisellik karakterize edilir.¹³ Bu dinamikler aşağıdaki tabloda sistematik olarak karşılaştırılmıştır:

Parametre	Yüksek Statü Davranışı	Düşük Statü Davranışı
Kafa Hareketi	Konuşurken baş tamamen sabittir.	Konuşurken baş sürekli onay veya tedirginlikle hareket eder.
Göz Teması	Doğrudan, sakin ve kontrol altındadır.	Bakışlar hızla kaçırılır veya unsteady (oynak) bakış kullanılır.
Ses ve Konuşma	Tane tane, alçak tonda ve sessizliklerden korkmadan konuşma.	Tiz, hızlı, mırıltılı ve boşlukları doldurma çabasıyla konuşma.
Beden Duruşu	Dik, rahat, alanı kaplayan ve "cherub" pozisyonu (açık duruş).	Kambur, gergin, "fear-crouch" (korku-sinme) pozisyonu.
Tepkisellik	Diğerinin hamlelerine karşı	Kolayca unsettled olma

	istikrarlı ve sakin kalma.	(huzursuzlanma) ve panik tepkileri.
--	----------------------------	-------------------------------------

Statü teorisinin temel yasası, statünün "verilmesi" değil, "alınması" veya "kabul edilmesi" üzerinedir. Bir karakter uşak olsa bile, efendisine karşı yüksek statü oynayabilir; bu durum sahnede büyük bir komedi ve dramatik gerilim yaratır.¹³

2.2. Statü Değişimleri ve Karakter Arkı

Dramatik sahnelerin kalbinde statülerin yer değiştirmesi (status switch) yatar. Bir sahne, düşük statülü bir karakterin yüksek statüye geçmesi veya tam tersi ile evrilir. Johnstone, oyuncuların her cümlede statülerini bir miktar değiştirmelerini önerir. Bu, ya kendini yücelterek (I smell good) ya da diğerini alçaltarak (You stink) yapılabilir.⁸ Statü sadece insanlar arasında değil, nesnelerle de oynanabilir. Bir hırsızın girdiği evdeki pahalı bir vazoya "saygıyla" (yüksek statü vererek) yaklaşması, sahnenin atmosferini anında değiştirir.¹³

Bölüm 3: Anlatı İnşası ve Hikâye Anlatma Mekanikleri

Doğaçlamada hikâye oluşturma, planlı bir yazarlık süreci değil, anlık tekliflerin (offers) kabul edilmesi ve geliştirilmesi sürecidir. Johnstone'un anlatı yapısı üç temel sütun üzerine yükselir: Platform, Kırılma (Tilt) ve Yeniden Dahil Etme (Reincorporation).¹⁴

3.1. Platform: Sahnenin Zemini

Her hikâye bir "normal" durumla başlamalıdır. Platform, karakterlerin kim olduğu, nerede oldukları ve aralarındaki ilişkinin ne olduğunu seyirciye tanıtan kısımdır.¹ Sağlam bir platform kurulmadan yapılan aksiyonlar (örneğin hemen kavga etmek veya bir uzaylının gelmesi), seyircinin sahneyle bağ kurmasını zorlaştırır. Başarılı bir doğaçlamacı, partnerinin her hareketini bir "teklif" olarak görür ve bu teklifi "Evet, ve..." kuralıyla kabul ederek platformu zenginleştirir.¹⁴

3.2. Kırılma (Tilt) ve İlerleme

Platform kurulduktan sonra, hikâyenin ilerlemesi için bir "Kırılma" (Tilt) gereklidir. Kırılma, kurulu düzeni sarsan ama onu yok etmeyen bir olaydır. Johnstone, kırılmayı "platformun dengesini bozmak" olarak tanımlar.¹⁴ Örneğin, iki eski arkadaşın parkta bankta oturması bir platformdur; birinin "Aslında seni öldürmek için buradayım" demesi bir kılıttır. Önemli olan, kırılmanın önceki bilgileri iptal etmemesi (blocking yapmaması), aksine onları yeni bir ışıktaki sunmasıdır.¹⁴

3.3. Yeniden Dahil Etme ve Döngüsel Hikâyecilik

Hikâye ilerledikçe, oyuncu başlangıçta sunduğu ancak unutulmuş gibi görünen bir unsuru tekrar sahneye getirmelidir. Buna "Yeniden Dahil Etme" (Reincorporation) denir.¹⁰ Bu teknik,

doğaçlama hikâyenin rastgele değil, sanki önceden yazılmış gibi bir bütünlük kazanmasını sağlar. Seyirci, başlangıçta masada duran bir mektubun sahnenin sonunda anlamlı bir şekilde kullanılmasını gördüğünde zihinsel bir doyum yaşar.¹⁰ Bu, bir "callback" (geri dönüş) olarak da bilinir ve sahne zekâsının en yüksek göstergelerinden biridir.

Bölüm 4: Tiyatro Sporü: Rekabetçi Bir Sahne Konvansiyonu

Tiyatro Sporü (TheatreSports™), doğaçlamayı bir spor müsabakası formatına sokan bir gösteri biçimidir. Keith Johnstone, bu formatı 1977'de Kanada'nın Calgary kentinde Loose Moose Theatre'da geliştirmiştir.¹ Formatın arkasındaki temel fikir, seyircinin "taraf tutma" ve "heyecanlanma" dürtülerini harekete geçirerek tiyatroyu daha erişilebilir ve enerjik kılmaktır.¹

4.1. Maç Formatı ve Operasyonel Roller

Bir Tiyatro Sporü maçı, belirli bir hiyerarşi ve roller bütünü ile yönetilir. Bu yapı, gösterinin hem disiplinli hem de kaotik bir eğlence sunmasını sağlar.¹⁸

Sunucu (Host/MC) ve Yorumcu

Sunucu, gösterinin yüzüdür; seyirciyi karşılar, kuralları anlatır ve atmosferi yönetir. Yorumcu ise saha kenarında, skor tahtasının başında durarak maçın istatistiklerini paylaşan ve geçişleri hızlandıran bir figürdür.¹⁸ Bazı formatlarda bu iki rol birleşerek "Ombud" adını alır.¹⁷

Hakemler ve Puanlama Sistemi

Tiyatro Sporü'nün en karakteristik unsuru, sert ve otoriter hakemlerdir. Hakemler genellikle üç kişidir ve sahneleri 1'den 5'e kadar puanlarlar.¹⁸ Hakemlerin "yuhalanması" bir gelenektir ve seyirciyi gösteriye dahil etmenin bir yoludur.¹

Puan	Tanım	Teatral Değer
0	Tamamen başarısız; temel kuralların ihlali.	Negatif enerji (Heat) yaratır.
1-2	Zayıf sahne; oyuncular sahnede ama parlamıyor.	Gelişim alanı gösterir.
3	Ortalama; hikâye anlatılmış ve kurallar uygulanmış.	Güvenli performans.

4	Çok iyi; yaratıcı, komik veya duygusal olarak etkileyici.	Yüksek başarı.
5	Mükemmel; spontanitenin ve anlatının zirvesi.	Nadir ve unutulmaz anlar.

4.2. Meydan Okuma (Challenge) Mekanizması

Maç, bir takımın diğerine belirli bir oyun veya stil üzerinden "Meydan Okuması" ile başlar.¹⁷ Takımlar "En iyi opera sahnesi", "En sıkıcı sahne" veya "Tersten oynanan sahne" gibi çeşitli meydan okumalara girebilir.¹⁷ Eğer bir takım meydan okumayı kabul edemeyecek durumdaysa "balk" (itiraz) hakkını kullanabilir; ancak hakemler bu itirazı reddedip zorla sahneye çıkartabilir.¹⁹

4.3. Cezalar ve "Boring" Kornası

Disiplin, Tiyatro Spor'u'nun bir parçasıdır. Hakemler, gereksiz küfür, kaba şakalar (smart-assing) veya sahnenin ilerlememesi durumunda ceza verebilirler.¹⁹ En meşhur ceza, oyuncunun kafasına geçirilen "ceza sepeti"dir; oyuncu bir süre sahnede sepetle oynamak zorunda kalır.¹ Ayrıca hakemlerin elindeki "kurtarma kornası" (rescue horn), sıkıcı bir sahneyi anında bitirmek için kullanılır.¹⁷

Bölüm 5: Bilişsel Esneklik ve Nörolojik Temeller

Doğaçlama tiyatro eğitimi, sadece bir sahne becerisi kazandırmakla kalmaz, beynin çalışma biçimini de dönüştürür. Akademik araştırmalar, doğaçlamanın bilişsel esneklik, iraksak düşünme ve stres yönetimi üzerinde derin etkileri olduğunu göstermektedir.²¹

5.1. Iraksak Düşünme ve Problem Çözme

Iraksak düşünme (divergent thinking), tek bir problem için birden fazla ve orijinal çözümler üretebilme yeteneğidir. Doğaçlamacılar, sahne üzerinde her an değişen koşullara uyum sağlamak zorunda oldukları için bu beceriyi sürekli antrene ederler.²¹ Yapılan çalışmalar, doğaçlama yapan gençlerin ve yetişkinlerin yaratıcılık ve akıcılık (fluency) testlerinde kontrol gruplarına göre anlamlı derecede yüksek performans gösterdiğini ortaya koymuştur.²¹

5.2. Beyin Plastisitesi ve "Evet, Ve" Prensipli

"Evet, Ve" kuralı sadece bir tiyatro kuralı değil, bir zihinsel tutumdur. Bu kuralı uygulamak, beynin tehdit olarak algıladığı bilinmezlik durumlarını "fırsat" olarak yeniden kodlamasını sağlar.²³ Nörobilimsel araştırmalar, "Evet, Ve" döngüsündeki kabul etme aşamasında kalp atış hızında yavaşlama (transient HR deceleration) ve gülümseme kaslarında (zygomaticus major)

artış gözlemlenmiştir. Bu, bedeninin bir tehdit karşısında savunma yapmak yerine, işbirliği ve keşif moduna geçtiğini gösterir.²³

5.3. Bilişsel Fonksiyonlar ve Eğitim Matrisi

Doğaçlama oyunlarının hedeflediği bilişsel alanlar aşağıdaki tabloda detaylandırılmıştır:

Bilişsel Fonksiyon	Tanım	İlgili Doğaçlama Becerisi
Karmaşık Dikkat	Odaklanma ve bölünmüş dikkat yeteneği.	Sahnede partneri dinlerken aynı zamanda mekânı kontrol etme. ²²
Yürütücü İşlevler	Planlama, karar verme ve habitüel tepkileri bastırma.	Önceden planlanmış fikri bırakıp ana uyum sağlama. ²²
Bilişsel Esneklik	Bir düşünceden diğerine hızla geçebilme.	Kırılma (Tilt) anında karakterin motivasyonunu anında değiştirme. ²¹
Sosyal Biliş	Diğerlerinin zihinsel durumlarını anlama (Empathy).	Partnerin statüsünü ve duygusal durumunu anında sezme. ²³

Bölüm 6: Doğaçlama Oyunları ve Pedagojik Kategorizasyon

Tiyatro Spor'u'nun zengin bir oyun repertuarı vardır. Bu oyunlar, oyuncunun farklı kaslarını çalıştırmak üzere tasarlanmıştır.²⁵

6.1. Isınma ve Enerji Oyunları (Warm-ups)

Bu oyunlar dersin veya gösterinin başında grubun birbirine güven duymasını ve enerjinin yükselmesini sağlar.

- **Zip, Zap, Boing:** Hız, dikkat ve grup uyumu için temel bir egzersizdir.²²
- **Kırmızı Top / Hayali Top:** Soyut nesneleri mekânda takip etme ve odaklanma becerisi kazandırır.²²
- **Ali Baba ve 40 Haramiler:** Ritmik uyum ve bedensel koordinasyonu geliştirir.²⁷

6.2. Statü ve İlişki Egzersizleri

Sosyal hiyerarşiyi ve bedensel statüyü anlamaya yöneliktir.

- **Statü Sıralaması (Pecking Order):** Oyunculara gizli statü numaraları verilir ve gruptaki yerlerini davranışlarıyla bulmaları istenir.²⁷
- **Statü Fotoğrafları:** Çiftler halinde, birinin açıkça yüksek diğerinin düşük olduğu donuk kareler oluşturulur.²⁵
- **Efendi-Uşak:** Klasik bir statü çalışması olup, efendinin tüm alanı kontrol ettiği, uşağın ise görünmez olmaya çalıştığı sahnelerdir.⁵

6.3. Anlatı ve Hikâyecilik Oyunları

Hikâye yapısını ve reincorporation yeteneğini geliştirir.

- **Tek Kelime Hikâye:** Grubun bir daire içinde, her bireyin sadece bir kelime söyleyerek tutarlı bir hikâye anlatmasıdır.¹
- **Hikâye Omurgası (Story Spine):** "Bir zamanlar...", "Ve her gün...", "Ta ki bir gün...", "Ve bu yüzden..." gibi kalıplarla hikâye kurma çalışmasıdır.²⁷
- **Tür Değişimi (Genre Replay):** Bir sahnenin Shakespeare, Western, Bilim Kurgu veya Müzikal gibi farklı stillerde arka arkaya oynanmasıdır.¹

6.4. Kısıtlama ve Refleks Oyunları (Limitations)

Zihnin "hayır diyen" tarafını devreye sokamayacak kadar hızlı tepki vermeyi zorunlu kılan oyunlardır.

- **Alfabe Oyunu:** Her cümlenin alfabenin sıradaki harfiyle başladığı sahneler.¹
- **Soru Sahnesi:** Diyaloğun sadece sorular üzerinden yürümesi; ifade kullanmak elenmeye sebep olur.²⁷
- **Yardımcı Eller (Helping Hands):** Bir oyuncunun konuşup diğerinin onun kollarını (arkadan geçerek) sağladığı fiziksel bir komedi oyunudur.²⁷

Bölüm 7: Uygulamalı Doğaçlama: Yaşam İçin Bir Metodoloji

Doğaçlama sadece sahnede kalmaz; "Uygulamalı Doğaçlama" (Applied Improvisation) disiplini, bu tekniklerin iş dünyası, psikoterapi ve eğitim gibi alanlara transfer edilmesini sağlar.³

7.1. İş Dünyasında Liderlik ve Takım Çalışması

Modern iş dünyası belirsizlik (VUCA) içindedir. Liderlerin bir script'e sadık kalmak yerine, değişen pazar koşullarına "Evet, Ve" diyebilmeleri gerekir.¹¹ Doğaçlama eğitimi, liderlere şu becerileri kazandırır:

- **Dinleme ve Değişme İsteği:** Ortağın teklifini kabul etmek, kendi "harika fikrini" bırakıp grubun fikrine uyum sağlamayı gerektirir.¹¹
- **Kriz Yönetimi:** Beklenmedik bir kriz, bir doğaçlamacı için "kırılma" (tilt) anıdır ve yeni bir fırsat sunar.¹⁶

7.2. Terapötik Yaklaşımlar ve Sosyal Kaygı

Doğaçlama, "psikolojik olarak güvenli bir oyun alanı" sunar. Hata yapmanın alkışlandığı ve "kötü" bir fikrin bile sahneyi ilerletebildiği bu ortam, sosyal anksiyete yaşayan bireyler için iyileştiricidir.²³ Johnstone'un maske çalışmaları (Trance Masks), bireyin kendi egosundan kopup başka bir "varlık" haline geçmesini sağlayarak derin bir özgürleşme deneyimi sunar.⁶

Bölüm 8: Teknik Terminoloji ve Kavram Dizini

E-kursun bütünlüğü için kullanılan temel kavramların net tanımları:

- **Bloklama (Blocking):** Partnerin teklifini reddetmek veya geçersiz kılmaktır. Hikâyeyi durduran birincil hatadır.¹⁴
- **Wimping:** Bir teklifi kabul etmek ama ona hiçbir yeni bilgi eklememek; sorumluluğu ortağa atmak.¹⁴
- **Pimping:** Kendi risk almayıp, ortağını zor duruma düşürecek görevler vermektir (Örneğin; "Bize şimdi bir bale yap!").
- **Gagging:** Hikâyenin mantığını bozma pahasına, sadece komik olmak için yapılan mantıksız espriler.¹
- **Endowing (Donatma):** Partnerinize bir karakter özelliği, yaş, meslek veya duygu atfederek onun işini kolaylaştırmaktır.¹⁴
- **Focus (Odak):** Sahnede o an en önemli olan aksiyonun veya karakterin ön plana çıkarılması.¹⁴

Sahne Zekâsının Geleceği

Tiyatro Spor ve Keith Johnstone'un Impro sistemi, insan zihninin doğuştan gelen ama toplumsallaşma sürecinde bastırılan yaratıcı potansiyelini serbest bırakma sanatıdır. Bu sistemde sahne zekâsı; hızlı cevap vermek değil, partnerini "parlatmak", hataları "kucaklamak" ve her anın içinde saklı olan "bariz gerçeği" görebilmektir.⁹ Spontanite bir yetenek değil, pratikle geliştirilen bir reflekstir. Bu rehberde sunulan kuramsal yapı ve pratik egzersizler, oyuncunun sahnede; bireyin ise hayatta daha esnek, daha cesur ve daha "insani" bir varoluş sergilemesi için gerekli olan temelleri sunmaktadır. Doğaçlama, kontrolü bırakmanın kontrollü bir yoludur ve Johnstone'un dediği gibi: "Tiyatro, hayatın deneyimlerinin spontane olarak etlendiği bir sınıftır".¹¹

Alıntılanan çalışmalar

1. TheatreSports - IRC Improv Wiki, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://wiki.improvresourcecenter.com/index.php?title=TheatreSports>
2. Theatresports - Wikipedia, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/Theatresports>
3. Impro for Storytellers (Theatre Arts) by Keith Johnstone | Goodreads, erişim tarihi Aralık 29, 2025, https://www.goodreads.com/book/show/264908.Impro_for_Storytellers
4. Impro: Improvisation and the Theater by Keith Johnstone - The Rabbit Hole, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://blas.com/impro/>
5. Book Summary: Impro: Improvisation and the Theatre by Keith Johnstone - James Clear, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://jamesclear.com/book-summaries/impro>
6. Full text of "Keith Johnstone-Impro_ Improvisation and the Theatre-Methuen Drama (1981).pdf (PDFy mirror)" - Internet Archive, erişim tarihi Aralık 29, 2025, https://archive.org/stream/pdfy-KlkLrSPi_3lzPI5v/Keith%20Johnstone-Impro_%20Improvisation%20and%20the%20Theatre-Methuen%20Drama%20%281981%29_djvu.txt
7. Impro by Keith Johnstone - ribbonfarm, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://www.ribbonfarm.com/2010/01/23/impro-by-keith-johnstone/>
8. Impro: Improvisation and the Theatre by Keith Johnstone | Goodreads, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://www.goodreads.com/book/show/306940.Impro>
9. Keith Johnstone - Wikipedia, erişim tarihi Aralık 29, 2025, https://en.wikipedia.org/wiki/Keith_Johnstone
10. Theatre: What are the main lessons in Keith Johnstone's Impro? - Quora, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://www.quora.com/Theatre-What-are-the-main-lessons-in-Keith-Johnstone-s-Impro>
11. Keith Johnstone, erişim tarihi Aralık 29, 2025, https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781408184714_A23936017/preview-9781408184714_A23936017.pdf
12. Keith Johnstone's book Impro | Day 1 Notes, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://www.hooplainpro.com/keith-johnstone-day-1>
13. Status | improv, improvisational theater, comedy, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://improvwiki.com/en/wiki/improv/status>
14. Glossary | The Way of Improvisation, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://www.thewayofimprovisation.com/glossary.php>
15. Keith Johnston and the Principles of Improvisation - Schott Acting Studio, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://schott-acting-studio.de/en/keith-johnston-and-the-principles-of-improvisation/>
16. The Ultimate Guide to Improv: 101 Tips, Strategies, and Tools for Improv Success!, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://improvclassesandcoaching.com/ultimate-guide-to-improv-101-improv-tips/>
17. FORMATS | keithjohnstone, erişim tarihi Aralık 29, 2025,

- <https://www.keithjohnstone.com/formats>
18. theatresports guide - Grand Stretch, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://grandstretch.com/theatresports-guide>
 19. Theatresports - Improv Encyclopedia, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://improvenyclopedia.org/games/Theatresports.html>
 20. Theater Sports - Context Institute, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://www.context.org/iclib/ic13/bus Kirk/>
 21. Improving Teenagers' Divergent Thinking With Improvisational Theater - Frontiers, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2018.01759/full>
 22. Improv as cognitive activity - PMC - PubMed Central, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11965582/>
 23. Theatrical Improvisation, Consciousness, and Cognition - ResearchGate, erişim tarihi Aralık 29, 2025, https://www.researchgate.net/publication/316630900_Theatrical_Improvisation_Consciousness_and_Cognition
 24. Improvisation in the Brain and Body: A Theoretical and Embodied Perspective on Applied Improvisation | Published in NJ: Drama Australia Journal, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://njdrama.scholasticahq.com/article/84495-improvisation-in-the-brain-and-body-a-theoretical-and-embodied-perspective-on-applied-improvisation>
 25. Drama Games - Drama Resource, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://dramaresource.com/drama-games/>
 26. 101 More Drama Games and Activities, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://dramaresource.com/101-MORE-drama-games.pdf>
 27. Categories of Improv Games - Improv Encyclopedia, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://improvenyclopedia.org/categories/index.html>
 28. Drama games - A resource for teachers - Trinity College London, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://resources.trinitycollege.com/en/drama-games>
 29. Performance Games - Improv Notes, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://improvnates.com/improvnates/performance-games/>
 30. Improvisation|Keith Johnstone Home Page|Canada, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://www.keithjohnstone.com/home>
 31. What is Impro? | theimprofessor, erişim tarihi Aralık 29, 2025, <https://www.theimprofessor.com/what-is-impro>