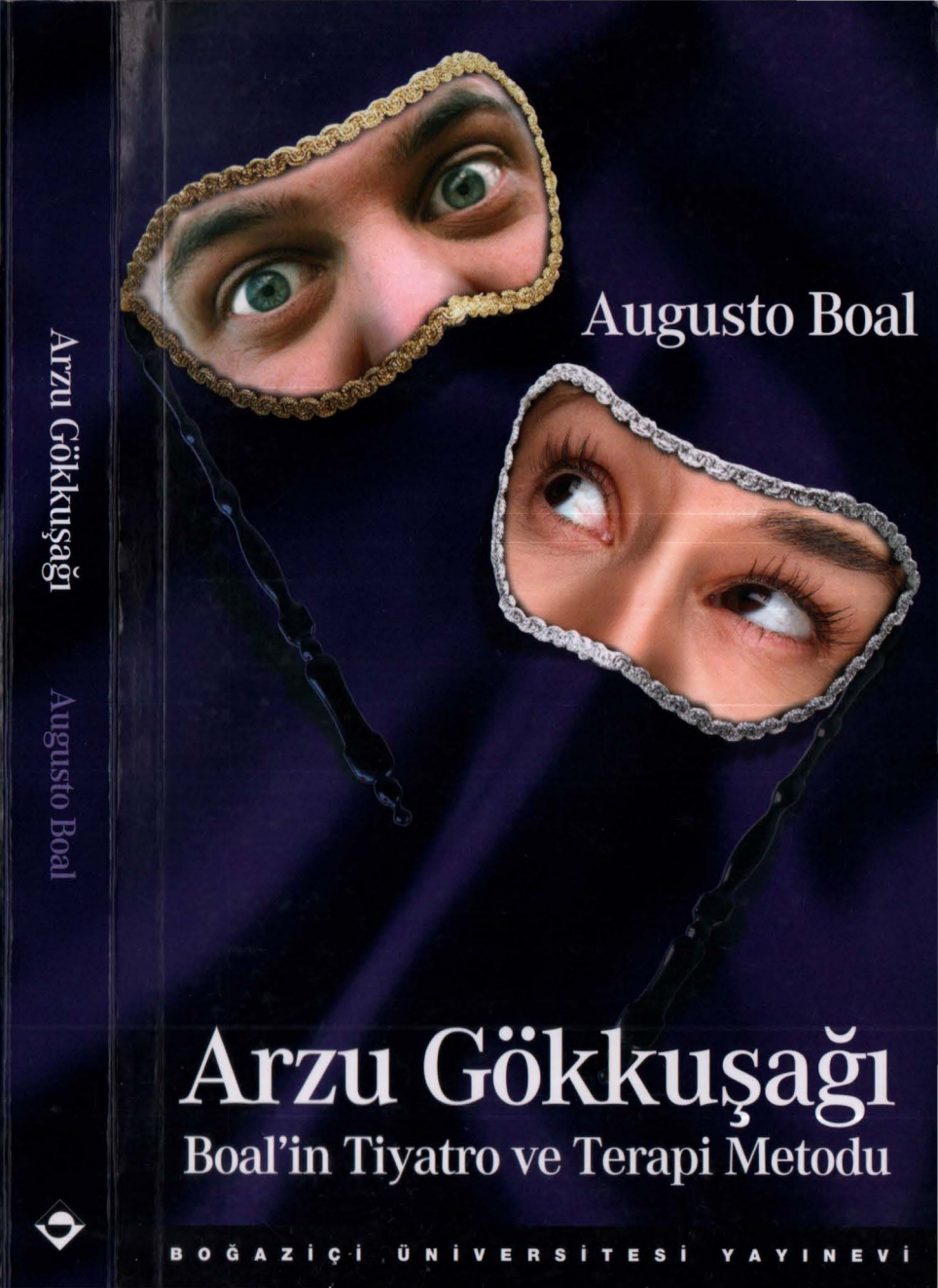

Augusto Boal
Arzu Gökkuşağı
Boal'in Tiyatro ve Terapi Metodu
BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ
Arzu Gökkuşağı
Augusto Boal

# ARZU GÖKKUŞAĞI
## Boal'in Tiyatro ve Terapi Metodu


## Augusto Boal

**Çevirenler:** Fırat Güllü
Sinem Yılancı
Ece Aydın



BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Augusto Boal
*The Rainbow of Desire*
*The Boal Method of Theatre and Therapy*
© Routledge, 1995
Routledge, Taylor & Francis Group üyesidir.

*Arzu Gökkuşağı*
*Boal'in Tiyatro ve Terapi Metodu*
© BÜTEK A.Ş. 2002

BÜTEK Boğaziçi Eğitim Turizm Teknopark Uygulama
ve Dan. Hiz. San. Tic. A.Ş.
Boğaziçi Üniversitesi Güney Kampüs, 7. Lojman,
3. Kat, P.K. 34342, Bebek-Beşiktaş/İstanbul
Telefon: 0212 359 46 30

*Yönetim Yeri:*
Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi
Boğaziçi Üniversitesi Uçaksavar Kampüsü
Garanti Kültür Merkezi, Arka Giriş
Etiler/İstanbul

bupress@buvak.org.tr, bupress@boun.edu.tr
www.bupress.org, www.bupress.net
Telefon ve faks: (90) 212 257 87 27
Sertifika No: 10821

Genel Yayın Yönetmeni: Murat Gülsoy
Yayına Hazırlayan; A. C. Yalaz, F. Özsoysal, P. Yanardağ
Kapak Tasarımı: Kerem Yeğin
Baskı: G.M. Matbaacılık ve Ticaret A.Ş.
100 Yıl Mah. Matbaacılar Sitesi, 1. Cadde, No: 88
Bağcılar/İstanbul
Telefon: (0212) 629 00 24
Sertifika No: 12358

Birinci Baskı: Eylül 2008
İkinci Baskı: Mayıs 2012

Boğaziçi University Library Cataloging in Publication Data
Boal, Augusto.
Arzu Gökkuşağı: Boal'in tiyatro ve terapi metodu / Augusto Boal; çevirenler Fırat Güllü, Sinem Yılancı, Ece Aydın.
240 p. ; 21 cm.

ISBN 978-605-4238-82-8

1. Theater — Psychological aspects. 2. Theater and society. 3. Acting — Study and teaching. 4. Boal, Augusto. I. Title: Boal'in tiyatro ve terapi metodu II. Güllü Fırat. III. Yılancı, Sinem. IV. Aydın, Ece.
PQ9698.12.O2

**Lula'ya,**
**Paulo Freire'e,**
**Brezilya İşçi Partisi'ne**
**Grete Leutz'a**
**ve Zerka Moreno'ya**

# İçindekiler

**İNGİLİZCEYE ÇEVİRENİN ÖNSÖZÜ**, *ix*

**NEDEN BU KİTAP? ÜÇ TEATRAL KARŞILAŞMAM**, 1

## 1
## TEORİ

**1. Tiyatro, İnsanın İlk Buluşu**, 13

**2. İnsanlar, Bir Tutku ve Bir Platform: 'Estetik Mekân'**, 17
Tiyatro Nedir?, 17 ♦ Estetik Mekân, 19 ♦ Estetik Mekânın Özellikleri ve Karakteristiği, 22 ♦ Estetik Mekânın İlk Özelliği: Plastiklik, 22 ♦ Estetik Mekânın İkinci Özelliği: İkiliğe Sahiptir ve İkilik Yaratır, 25 ♦ Estetik Mekânın Üçüncü Özelliği: Telemikroskobiktir, 32 ♦ Sonuç, 32 ♦ İnsan Nedir?, 34 ♦ Oyuncu Nedir?, 40.

**3. 'Kafadaki Polis'in Üç Varsayımı**, 47
İlk Varsayım: Ozmos, 47 ♦ İkinci Varsayım: Metaksis, 50 ♦ Üçüncü Varsayım: Benzeşmeci Tümevarım, 53.

**4. İki Psikiyatri Hastanesindeki Deneyimler**, 55
Sartrouville, 55 ♦ Fleury-Les-Aubrais, 62 ♦

**5. Arzu Gökkuşağı Tekniklerinin Uygulanmasının Ön Hazırlıkları**, 68.
1. Modlar, 68 ♦ Baskıyı Kırma Modu, 70 ♦ 'Dur ve Düşün!' Modu, 72 ♦ 'Yumuşak Yumuşak' Modu – Yavaş ve Alçak, 73 ♦ 'Yıldırım Forum' Modu, 74 ♦ 'Agora' Modu, 76 ♦ 'Fuar' Modu, 76 ♦ 'Üç Dilek' Modu, 77 ♦ 'Ayırma' Modu, 78 ♦ 'Sağırlara Oynama' Modu, 78 ♦ 2. Doğaçlama, 79 ♦ 3. Özdeşleşme, Tanıma ve Yanılanma, 80 ♦ 4. Dört Katarsis, 82 ♦ Tıbbi Katarsis, 82 ♦ 'Morenocu' Katarsis, 83 ♦ Aristotelyen Katarsis, 84 ♦ Ezilenlerin Tiyatrosu'nda Katarsis, 85.

## 2
## UYGULAMA

**1. Muhtemel Teknikler**, 89
1. İmgelerin İmgesi, 89 ♦ Uygulama, 93 ♦ 2. Sözcüğün İmgesi, 101 ♦ 3. İmge ve Karşı-İmge, 101 ♦ Uygulama, 105 ♦ 4. Kaleydoskobik İmge, 111 ♦ Uygulama, 115 ♦ 5. İmgenin İmgeleri, 127 ♦ Uygulama, 129 ♦ 6. Yansıtılmış İmge, 130 ♦ 7. Saatin İmgesi, 131 ♦ 8. Ritüel Jest, 132 ♦ 9. Ritüeller ve Maskeler, 133 ♦ 10. Baskının Çok Yönlü İmgesi, 134

♦ 11. Mutluluğun Çoklu İmgeleri, 134 ♦ 12. Yer Değiştiren İmge, 134 ♦ 13. Geçiş İmgesi, 134 ♦ 14. Grubun İmgesi, 135 ♦ 15. Rashomon, 135 ♦ Uygulama, 136.

**2. İç Gözlemsel Teknikler**, 138

1. Karşı Kahramanın İmgesi, 138 ♦ Uygulama: Boşluk Korkusu, 144 ♦ 2. Analitik İmge, 147 ♦ Uygulama: Tiyatroda, Yalanlar Bile Hakikidir, 152 ♦ 3. Ritüeller ve Maskeler Çemberi, 156 ♦ 4. Kaos İmgesi, 159 ♦ 5. 'Kafadaki Polisler' İmgesi ve Onların Antikorları, 160 ♦ Uygulama, 166 ♦ 6. İzleyicilerin 'Kafadaki Polisler' İmgesi, 177 ♦ Uygulama, 184 ♦ 7. Arzu Gökkuşağı İmgesi, 177 ♦ Uygulama, 184 ♦ 8. Ekran İmgesi, 197 ♦ 9. Aynı İnsanın Aynı Öyküdeki Çelişen İmgeleri, 202 ♦ Uygulama, 204.

**3. Dışa Dönük Teknikler**, 206

1. Doğaçlamalar, 206 ♦ Uygulama, 209 ♦ Motivasyonun Analitik Provası, 213 ♦ Üslubun Analitik Provası, 214 ♦ Uygulama, 214 ♦ Baskıyı Kırmak, 216 ♦ Aksiyon! Çekimdeyiz, 216 ♦ Gövdeselleştirme, 217 ♦ 2. Oyunlar, 217 ♦ 3. Gösteriler, 219.

**Ek: Teknikler ve Biz: Hindistan'da Bir Deney, 220**

# İNGİLİZCEYE ÇEVİRENİN ÖNSÖZÜ

Augusto Boal'in çalışmasının yörüngesi, bir *epifaniler*[1] dizisi, bir buluşlar dizisi, önceden yaptığı şeyin yetersizliğinin bizzat kendisi tarafından anlaşılmasına sürekli olarak oluşturulan yanıtlar süreci olarak resmedilebilir. Sorunların üstüne giden, oldukça özeleştirel bir çalışmadır. Kırk yıllık tarihine bakarsak, çalışma doğal ve organik bir biçimde, sosyo-politik olandan, sosyo-bireysel olana, bireysel-politik olana ve tekrar başa kayar; ama her zaman uygulamayı temel alır, her zaman tiyatrodur. Teorinin ana gövdesi, 'Ezilenlerin Tiyatrosu'nda ifade edildiği gibi, zamanın sınavına tabi tutulmuştur; daima uygulamanın enerjik ve ivedi genişleme ve gelişmesiyle yenilenmiş ve canlandırılmıştır.

Bu kitap, bu yolculuğun en son mola yeri olan, 'Arzu Gökkuşağı'nın sunumunu temsil eder. 'Arzu Gökkuşağı' Boal'in, 'estetik mekânının' (sahnenin) gücünü, bireysel, içselleşmiş baskıları incelemeye ve daha geniş bir bağlama yerleştirmeye yönelik olarak tasarladığı teatral teknik ve alıştırmaların toplamına verdiği isimdir. Ama bu asla Ezilenlerin Tiyatrosu'nda söylenen son söz değildir. Bu kitabı yazma aşamasındayken Boal, bir sonraki projesi, Yasama Tiyatrosu'na doğru yelken açmıştı; Yasama Tiyatrosu politik bir sistemde daha hakiki bir demokrasi biçimi geliştirmek için tiyatronun kullanılmasının yollarından biridir.

Boal pratiğindeki her gelişmenin bir öyküsü vardır; Boal kendi yazdığı önsözde, zamanında bulaştığı ajit-prop tiyatronun yetersizliğini –ya da daha ziyade o belirli dönem açısından yetersizliğini– açığa çıkaran Virgilio'nun öyküsünü anlatır. Virgilio'nun küllerinden eşzamanlı dramaturjinin

---

[1] Epifani (*epiphany*): Tecelli, belirli bir görünüme bürünme. [—*çev. notu.*]

bulunuşu/keşfi ortaya çıkar; eşzamanlı dramaturjide oyuncular bir sorun ortaya koyarlar, seyirciler çözümler önerir ve oyuncular bunları canlandırır. Bu, sonraki hikâyede bir engelle –önerdiği 'düşünceyi' oyuncuların doğru bir şekilde oynamadığını hisseden ve bu 'düşünceyi' kendisi göstermek için sahneyi istila eden o zorlu kadın figürüyle– karşılaşana kadar devam eder ve buradan da Forum Tiyatrosu doğar. Forumda, seyirciler sadece eylemle ilgili yorumlarda bulunmaz, başkahramanın yerini alıp oyuna yeni bir son oluşturmaya çalışarak doğrudan eyleme dahil olurlar; artık pasif bir alıcı değildirler; 'Ne yapılmalı?' sorusuna yanıt olarak kendi deneyim ve önerilerini sunan 'seyirci-oyuncuların'(aktif seyircilerin) toplamından oluşurlar.

Kafadaki Polis/Arzu Gökkuşağı teknikleri de deneysel uygulamaya verilmiş birer yanıttır; tek bir hikâyeyi değil yinelenen bir algılamayı temel alırlar: Boal'in Brezilya'dan Avrupa ve Kuzey Amerika'ya sürgün edildiği dönem boyunca Forum Tiyatrosu atölyelerinde yer alan katılımcılar bu çalışmaların gözle görülür, elle tutulur, somut baskıcıların olmadığı durumlarda ortaya çıkan baskıların üstesinden gelip gelemeyeceğini sorarlar. *Playing Boal*'de[2] Mady Schutzman ve Jan Cohen-Cruz tarafından iyi bir şekilde analiz edildiği gibi, Boal'in Batıya nakli, onun özellikle atölye çalışmalarında farklı insanlarla tanışmasını sağladı; bu insanlar dünyaya ait deneyimlerini 'ezen' ve 'ezilen' kavramlarına dayalı bir maniheist denklem ile açıklamakta, Brezilya ve Latin Amerika'daki köylü ve işçi gruplarına oranla daha fazla zorlanan insanlardı; bu karşılaşma ve bunun sonucunda çalışmada ele alınmak üzere grupların öne sürdüğü, 'boşluk', 'korku' ve benzeri duyguların üzerinde çalışmaya uygun 'baskılar' olarak ortaya çıkışı– doğrudan Kafadaki Polis/Arzu Gökkuşağı tekniklerinin icadına ve keşfine yol açtı.

Tekniklerin yeniden yazımı birikerek artan bir süreç-

---

[2] *Playing Boal*, ed. M. Schutzman ve J. Cohen-Cruz, Londra: Routledge, 1994.

tir, bir iptal ediş değil bir toplamdır; Boal uygulanabilir oldukları durumlarda, önceki tekniklerini (ajit-prop, Görünmez Tiyatro, Forum Tiyatrosu ve diğerleri) hâlâ önemser ve kullanır. Forum Tiyatrosu, yeni ve henüz gelişmemiş Yasama Tiyatrosu'nun temel taşıdır; İşçi Partisi'nin Rio Vereadorlar Komisyonu'na (Şehir Konseyi benzeri çok önemli bir komisyon) yeni seçilmiş bir üye olarak Boal, Forum'u cemaatlerin uygulamada görmek istedikleri yasaları önermeleri için bir araç olarak kullanıyor; Boal'in tiyatro grupları bu yasaları resmi yasalar olarak tasarlanmak üzere bir avukata taşıyor ve sonra Boal bu yasaları oylanmak üzere Komisyon'a getiriyor. Hem Forum Tiyatrosu hem de İmge Tiyatrosu teknikleri bu yeni psiko-terapötik arenada merkezi bir yer tutuyor.

Elbette aslında, Forum hiçbir zaman doğru ve yanlışın, ak ya da karanın mutlak bir biçimde basite indirgenişi olmadı; bir kişi için kara olan diğeri için ak, gri, kırmızı, mavi ya da yeşil ya da başka bir şey olabilirdi. Forum her zaman bir oda dolusu insanın o belirli anda neye inandığı ve bir oda dolusu insanın inandığı şeyle bir sonraki odadaki insanların inandığı şeyin aynı olmayacağıyla ilgiliydi. Forum ne politik doğrulukla ilgili herhangi bir öğretiyi empoze etmeye, ne de işleri kolaylaştırmaya çalışır; belki sadece işleri daha kolay anlaşılır hale getirir. Joker'in işlevi kolaylaştırıcının işleviyle aynı değildir; joker, kolay yargıların altını oyan, bir durumun karmaşıklığını kavramamızı destekleyen ama bu karmaşıklığın eyleme engel olmasına veya bizi korkutup teslimiyete ya da eylemsizliğe sürüklenmemize izin vermeyen (Boal'in terimiyle) bir 'zorlaştırıcı'dır. Joker, olayların her zaman göründükleri gibi olmadıklarını söyler; bir şeyler yapmaya çalışalım ve yapalım.

Bu sorunsallaştırmaya yönelik büyük merak, Forum'dan Gökkuşağı'na aktarılan süreklilik arz eden bir özelliktir; sorunlar üzerine düşünmek çözüm bulmak kadar önemlidir. Sorunlar üzerine düşünmenin kendisi terapötiktir: Sorunla ilgili bir şey yapmaya yönelik olarak atılmış bir adımdır. Sorunlara düzenli olarak ışık tutan bir

terapi, ışığın farklı tonlarının bir çeşitlemesi, tanım olarak çözümü araştıran (ve çözümü bulduğunda sona eren) bir terapiden daha dinamiktir. Bu, her iki tür çalışmada da, sık sık somut, işleyebilir çözümlerin ortaya çıkmayacağı anlamına gelmez; çıkar, ama bizim o noktada takılıp kalmamamız gerekir.

Forum Tiyatrosu çalışmasında olduğu gibi Arzu Gökkuşağı'nda da, bir bireyin durumu üzerinde çalışırız ve bireysel durumdan yola çıkarak mevcut gruba ve bazen de bu gruptan yola çıkarak daha geniş bir topluluğa –ki mevcut grup bu geniş topluluğun bir mikrokozmosu ya da bir parçasıdır– dış değer biçeriz.[3] Boal bu sürece, olgudan bu türden olguları düzenleyen yasalara ulaşma hareketi anlamında 'ascesis'[4] adını verir, ve yine Boalyen 'ozmos' kavramı, hiçbir bireysel bilinçliliğin toplumsal değerlerden etkilenmeden var olamayacağını öne sürerek bir bölgeden diğerine serbest bir şekilde geçişe izin verir. Kafamızda polisler vardır, bir yerlerden geliyor olmalıdırlar ve eğer bizim kafamızda varlarsa, belki aynı şekilde başka insanların kafasında da bulunurlar. Bunlar nereden geliyorlar ve bunları ne yapacağız?

Arzu Gökkuşağı çalışmasının temel sözcük dağarcığı İmge Tiyatrosu'dur. Neredeyse bütün durumlarda, teknikler, gerçek bir olayı temel alan ve rol dağılımı ve yönetimi kendisini oynayan gerçek yaşamdaki başkahraman tarafından gerçekleştirilen bir doğaçlamayla başlar. Dolayısıyla bu –gerçek olay değil, doğaçlama– araştırma

---

[3] Dış değer biçmek (*extrapolate*): Matematiksel bir terim. Bilinen bir değerin bilinmeyen bir alana yansıtılması; bilinen bir bilgiden yola çıkarak bilinmeyen bir bilgiye yönelik tahminde bulunma. Kitabı İngilizceye çeviren Adrian Jackson, bu kavramı burada Boal'den yararlanarak bireysel bir durum için yapılan çalışmanın, çalışmayı yürüten grubun tümü ya da daha geniş bir toplumsal birim için yararlanılabilir sonuçlar doğurduğunu ima etmek için kullanılıyor. [ —*çev. notu.*]

[4] *Ascesis*: (Latince) Tavizsiz bir biçimde nefsinden feragat etme ve kendini dizginleme. [ —*çev. notu.*]

için bir fırlatma rampası olarak kullanılır; tekniklerin çoğunda, başkahramanın orijinal hikâyeyi bir çift insandan fazlasına anlatması bile beklenmez. Doğaçlamada yer alan karakterlere ait görünen ya da görünmeyen ama fark edilen imgeler, hem başkahramanlar hem de orada bulunan daha geniş bir seyirci grubu tarafından ortak olarak üretilir ve önerilirler. Bu imgeler daha sonra onları canlandırmak için çeşitli biçimlerde 'dinamikleştirilir' ve sonuçlar nesnel bir şekilde gözlemlenir. Hangi kategoride oldukları açık bir şekilde tanımlanmak şartıyla, hem nesnel hem de öznel yorumlar talep edilir. Burada yanlış okuma yoktur, sadece çoklu okuma vardır ve birbirleriyle araları son derece bozuk olan okumalar genellikle en verimli ve açığa çıkarıcı olanlardır. Gözlemler harmanlanır, tartışılır ve başkahramana tekrar iletilir. Ulaşılan 'sonuçlar'ın her biri katı bir şekilde özneldir ve bu şekilde sınıflandırılırlar; bunlardan istediğini yapmak başkahramana kalmıştır.

Boal'in terapötik alandaki hareketinin kemikleşmiş, yeniden yapılandırılmamış Marksist bir okuması bunun burjuva bireyciliğini depreştirdiğini söyleyebilir; bu kolaycı olduğu kadar yararsızdır da. İşin gerçeği şudur ki, bugüne kadarki çalışmalar her zaman terapötik etkilere sahip olmuştur ve bu etkiler bireylere olduğu kadar toplumlara da yöneliktir. Terapötiğin normalleştirme ya da sosyalleştirmeyle eş anlamlı olması gerekmez.

Daniel Feldhendler,[5] Boal'in 'katarsis' anlayışında bir değişim gözlemler: Katarsisin Aristotelyen (Boal'in terimiyle baskıcı) tanımının, kavramın dünyadaki yegâne tanımı olmaması gerektiğine yönelik bir kabul söz konusudur. *Ezilenlerin Tiyatrosu*'nda[6] Boal, Aristocu katarsisi toplumun asosyal eğilimli üyelerine yönelik bir arındırma olarak tanımlıyorsa, bu kitaptaki Boalyen yeniden tanımlama, kişilerin ve uzantısı olarak toplumun kendisinin katarsis-

[5] Daniel Feldhendler, "Augusto Boal and Jacob Moreno: Theatre and Therapy", *Playing Boal*'de.

[6] Türkçe çeviri için bkz. Augusto Boal, *Ezilenlerin Tiyatrosu*, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul 2008. [*—çev. notu.*]

le değiştirilebileceğini, katarsisisin yegâne yetki alanının grupların kontrolünü sağlamak olmadığını, başka yönlere de doğrultulabilecek bir silah olduğunu öne sürer. Onun katarsisi engellerin kaldırılmasıdır, arzuların yok sayılması değildir; arzular aydınlatılır ve dinamikleştirilir, evcilleştirilmez. Burada katarsis (aile, okul iş gibi) toplumsal yapıların hapsettiği arzuları serbest bırakır. Bireyler nevrotik olabilir –belki tüm toplumlar hatta uluslar nevrotik olabilir– ve belki de iki olgu arasında bir bağlantı vardır (bkz. ilerideki sayfalarda Aynadaki Yüzbaşı hikâyesi).

Ezilenlerin Tiyatrosu'nun bu gelişimine uygun olan bir hikâye varsa, o da Boal'in o güzel Brechtyen kıssası 'Politik Yüzme Ustası'dır.[7] Bu hikâyeye adını veren yüzücü, boğulan bir adamı kurtarmakta tereddüt eder ve sonra da şu kelimelerle kurtarmayı reddeder:

> Özür dilerim bayım, ama ben politik bir Yüzme Ustası'yım ve siz sadece tek bir bireysiniz. Hep birlikte boğulan sizin gibi en az yirmi kişi olsaydı o zaman sizi kurtarmaya ve size yardım etmeye hazır ve amade olurdum.

Burjuva bireyciliği suçlamalarına verilen bu şiddetli yanıt Boal'in dogmalardan hoşnutsuzluğunu, insaniyete temel sadakatini yeterince açıklıyor. Bu kitapta söylediği gibi "yardım edebileceksem, ederim." Düşüncelerden önce insanlara önem veriyor, bu yüzden de her zaman, tiyatroyla çalışan bir politikacı olmaktansa çalışması politik olan bir tiyatrocu olacak.

Her halükârda Boal şunu açıkça ortaya koyar: Çalışması ekonomik olarak ayrıcalıklı Batıyı eğlendiren bir lüks olmaktan öte kendi Brezilyalı gruplarının ve Kalküta gibi en ilgisiz yerlerdeki diğer grupların yapmaya aç oldukları bir şeydi. Baskıların kafamıza aşılanması silinip atılamaz çünkü dışarıda somut 'gerçek' baskılarla karşılaşırız. İki çalışma içinden çıkılamayacak biçimde bir aradadırlar, birbirlerini çevrelerler. Evsiz insanlarla ilgili yaptığım ken-

---

[7] *Playing Boal.*

di çalışmam beni hızlı bir biçimde, bu insanların sorunlarının çoğunun ekonomik temelli olmasına rağmen, eğer çözümlerin herhangi bir başarı şansı olacaksa, bunların çok daha geniş bir disiplinler şemsiyesine gereksinim duyduğunu fark etme noktasına getirdi. Bu tekniklerin çoğunu başarıyla kullandık.

Belirli bir sapma riskini göze alarak böyle sert eleştiriler Beckett'e de yapılabilir. Sırası gelmişken Susan Sontag'ın kuşatma altındaki Saraybosna'da sahnelenen *Godot'yu Beklerken* prodüksiyonuna da değinebiliriz: Modernizmin doruğu olan bu oyun, savaş mağduru, kuşatılmış bir şehirde, şehir halkı temel insani ihtiyaçları için her gün, her saat mücadele ederken, hayvanlar gibi çöpleri karıştırarak yiyecek ararken, faydalı bir işlevle nasıl sergilenebilir? Yanıt sorunun kendisinde yatar; bizler hayvanlardan *öte* yaratıklarız, ekmekten daha fazlasına ihtiyacımız var. Saraybosna'da, Beckett'in oyunu tam da olduğu gibi basit bir kıssa olarak gösterilir; tüm iyi tiyatroların her zaman yaptığı gibi benzer yansıtma, sembolize etme, aydınlatma işlevlerini gerçekleştirir. Adem ve Havva kadar saydam olan bir oyunun –bir yaradılış miti değil bir hayatta kalma mitidir– ilk ortaya çıkışında yaratığı şaşkınlığı düşünmek sıradışıdır. San Quentin hapishanesindeki ya da Saraybosna'daki prodüksiyonların yankı bulmasının yarattığı hayret de aynı şekilde sıradışıdır. Boal'in çalışması, sansasyonel bağlamlarda olmasa da tiyatroyu benzer bir şekilde insan yaşamının merkezine yerleştiren, 'tüm insanlık için yapılan bir hizmet' olarak uç noktadadır.

Arzu Gökkuşağı'nın, Boal'in sadece 'profesyonellerin' alanı haline gelmiş olan süreçleri demokratikleştirmeye ve mistiklikten arındırmaya odaklanmış önceki çalışmalarıyla başka bir akrabalığı daha vardır. Tiyatroyu demokratikleştirdikten sonra, şimdi de terapiyi demokratikleştirmeye çalışıyor (ve sonraki adım olarak politikayı demokratikleştirmeye çalışıyor, şimdiye kadarki en büyük girişimi!). Seyircileri pasif olma zorunluluğundan kurtaran Forum Tiyatrosu'nda ortaya konduğu gibi, herkes oynaya-

bilirse ve oynarsa, herkes terapötik süreçlerde de bir rol alabilir ve belki de en büyük rolü kendileri oynayabilirler. Burada 'hasta' tedavi edilen pasif bir alıcı değildir; tıpkı Sartrouville'deki film-yönetmeni hasta (bkz. ileriki bölümler) geçmişteki (ve her zaman şimdiki) olayların yeni ve çoklu okumalarını sağlamak amacıyla çoklu ayna rolü üstlenerek katılımcı seyircilerin varlığıyla kendi terapötik sürecinin yönetmeni olur.

Boal'in çalışma dinamiği yüzünü bugünden geleceğe dönmüştür; çalışmada eskiyi hatırlatan şeyler varsa, bu geçmişin korunması için değil, geçmişle renklendirilmiş şimdiki zamanın yeniden yazılması içindir. Bir katılımcı geçmişinden bir hikâye anlattığı zaman, onun burada ve şu anda, şimdiki zamanda, hikâyeyi anlatışına ve sunumuna yoğunlaşırız. Sadece bir kişinin ağzından dinlediğimiz geçmişte olan şey üzerine değil, olduğunu bildiğimiz ve tanık olduğumuz şey üzerine gözlem ve yorum yaparız.

Yukarıda sözü edilen çalışmada olduğu gibi, bu teknikler herhangi bir grup tarafından uygulanabilir. Belirli bir hazırlık gerektirirler ve grubun belirli bir süreden beri birlikte çalışıyor olması tercih edilir. Bunun dışında, gerekli olan yetenekler gözlem ve açıklıktır. Bu kitapta iki kelime kendilerine has kullanımlarla yinelenirler: sürpriz ve hayranlık (ikincisi hayret etmek, bir şeyin arkasından şaşkınlıkla bakakalmayı ima eden anlamıyla). Bu iki kelime, yorgun ve bilinebilir bir dünyada eğitim gerektiren özellikleri tanımlayarak, Boal'in kendisinin çoklukla sergilediği özellikleri betimler; Hindistan'da karşılaştığı sorunlar karşısında yaşadığı hayreti gözler önüne seren kitabın sonundaki bölümü okuyun. Sürpriz kendi içinde bir isyandır. "Hayır, bunu normal olarak kabul etmiyorum" der; Kime göre 'normal'? "Bu neden normal olarak tanımlanıyor?" Boal'in kullandığı haliyle, hayranlık, beraberinde teatral süreçte öğrenilen şeyi pekiştirmeye yardım eden bir keşif duygusunu getirir.

Kurallar ve ritüellerle ilgilenen bu kitabı kullanırken gözlemlenmesi gereken önemli bir nokta vardır: Esasında

bu kitap bir kural kitabı değildir, süreçlerin körü körüne takip edilmemesi gerekir. Teknikler katılımcılara uyarlanabilmelidir, tersi düşünülemez. Boal'in tüm teatral kariyeri teatral ritüellerin alt üst edilmesine ve yıkılmasına dayalıdır, kendi bulduğu ritüellerin bile. Bunu 1993'te Rio'daki Ezilenlerin Tiyatrosu Festivali'nin sonuna doğru, AİDS ile ilgili hatalı bir Forum Tiyatrosu piyesi sahnelendiğinde ve kızgın seyirci-oyuncular tarafından kesintiye uğradığında, o ana kadar oldukça yorulmuş olan Boal bu öfkeyi anlamak ve ilgilenmek için yan taraftan canlı ve meraklanmış bir şekilde öne geldiği zaman gördük. Bu kitapta pek çok kez korkusuzca, keyif alarak, yeni oluşturulmuş kuralları bozmaktan bahseder; bunu bu şekilde yaparsak ne çıkar?

Bununla birlikte bazı istisnalar olabilir –Forum Tiyatrosu'nun zamanın sınavından geçmiş az sayıda verisi vardır ve bu anlamda bunları yeniden denemek zaman kaybettirebilir– ama seyircilerin ihtiyacı olan şey buysa, verilerin de ihtiyacı olan şey budur. Boal'in pedagojisi, asla tamamlanmamış bir makaleyi, iyice özümsesinler diye seyirciye dağıtmaz; bu makale bir süreç, bir provokasyon içeriyorsa belki. Bu kitaptaki kurallara, saygı ve saygısızlığın eş düzeydeki bir birleşimiyle yaklaşılmalıdır; iyi bir aşçı gibi, kitabı kullananlar yemeği yiyecek kişilerin damak zevkine ve malzemelere uygun olarak tarifi değiştirmeye hazır olmalıdır, çünkü çalışma her zaman için kağıt üstünde ne olduğuyla değil, o an içinde ne olduğuyla ilgilidir. Bu kitap bir ilmihal değildir.

Tüm bunlar çalışmanın gerçekten ne işe yaradığı, kişiler ve gruplar üstündeki etkilerinin ne olduğu sorusunu ortaya çıkarır. Buna, Boal'in ve benim atölyelerimizdeki katılımcılara yönelik gözlemlerimden yola çıkarak, sadece kısmen cevap verebiliyorum. Bildiğim kadarıyla, bir atölyeden sonra henüz hiç kimse bir değerlendirme çalışması yapmaya girişmemiştir: İstatistiksel analizlere direnen ölçülemez değişikliklerle ilgilendiğimizden, böylesi bir girişim muhtemelen başarısızlığa mahkum olacaktı; gözlemlenebilir değişiklikler nitelikseldir.

Çalışmaya katılımın –bir tatminsizlik bağlamında– beraberinde bir rahatlık getirdiği görülür. Ezilenlerin Tiyatrosu'nun tümünde olduğu gibi, tatminsizlik çalışmayı geliştirir: Dolaylı olarak şöyle der, ihtiyacınız olandan azıyla tatmin olmayın, tatmin oldunuz mu? Olmadıysanız, neden? Mutlu değilseniz, bu konuda bir şeyler yapalım. Çalışmanın açıkça ortaya konan temel amacı mutluluktur, ama statik durumda bir mutluluk değil, teklifsiz bir nirvana, bir meşguliyet olarak mutluluk, canlılık, tam kapasite, tüm silindirlerin faaliyette olması anlamında bir mutluluk. Bu işlediği zaman, insanlar genellikle atölye çalışmasından bir berraklık ve sorunlara bir çözüm bulacak bir kararlılık duygusuyla ayrılırlar ve bu sadece başkahraman için geçerli değildir, çünkü çalışma hikâyeyi anlatana odaklanmış olmasına rağmen, hikâye kendi benzer sorunlarıyla boğuşan grubun diğer üyeleri tarafından canlandırılmıştır.

Bu çalışmadan ve diğer kullanımlardan elde edilecek başka yararlar da vardır. Dahili dinamiklerle ilgili sorunlardan, ya da tekrarlanan yanlış anlaşılmalardan mustarip olan gruplar için, alıştırmaların pek çoğu yanlış gidenin ne olduğunun analiz edilmesine yardımcı olmak için kullanılabilir: Rashomon, Grubun İmgesi ve benzeri alıştırmalar. Tekniklere teatrallik katan şey temel imge çalışmasıdır; imgelerin sınırlılığından, katılığından, doğalcılık karşıtı bir biçimde dinamikleştirilmelerinden dolayı teknikler, genellikle geleneksel doğalcı psikodramaya göre daha iyi tiyatro üretirler. Bu aynı teatrallik, 'normal' bir oyunun prova sürecinin hizmetine sunulabilir; ben de dahil 'ana akım' tiyatrolardaki çok sayıda yönetmen, çalışmayı halihazırda bu şekilde kullanıyor. Çalışmayı orijinal hedefinden oldukça uzaklara ama ilginç sonuçlarla taşıyan yazar grupları, teknikleri kendi kurgusal karakterlerini geliştirmek ve incelemek için kullanıyorlar.

Bazen psiko-terapötik eğitim kökenli katılımcılar 'içe kapanma'yla ilgili endişelerini belirtirler: Kafalarında vızıldayan pek çok düşünceyle insanları çalışmaya başlatmak güvenli mi? Herkesi sakinleştirmek zorunda mıyız? Sonun-

da topluca kucaklaşmalı mıyız? Benim deneyimim grubun böylesi bir içe kapanma biçimine ihtiyacı varsa, bunu kendilerinin yapacağı ya da talep edeceğidir; bazen bir kişinin gruba karşı hazır olmadığı görülebilir, bu durumda oturumun yönetmeni devreye girmelidir. Ama genellikle, kişiler böyle bir atölye çalışmasına yalnızca getirmek istedikleri şeyi getirirler: Kimse istediğinden daha fazlasını söylemek ya da ileri gitmek zorunda değildir. İnsanlar elbette bazı şeyleri yapmak durumunda bırakılırlar, ama hiç şüphe yok ki bu sadece işinbaşlaması içindir ve bu yapılmak durumundadır. Fazla korumacı olmak üstünlük taslamaya dönebilir.

İki küçük çeviri notu. Toplumsal cinsiyetin bağlayıcı olmadığı ve çoğullaştırmanın ifadeyi karmaşıklaştıracağı durumlarda, kadın ve erkek özneyi umarım aşağı yukarı eşit sayıda kullanmışımdır.[8] Üç Fransızca kelime –*personne*, *pesonnalité*, *personnage*– bir üçleme olarak kullanılıyor, üçüncüsünü, oyundaki karakter anlamına gelen *personnage*'ı çevirmedim; *dramatis persona* bu kelimeye yakın ama biraz hantal bir kelime.[9]

Yazım aşamasında Boal İşçi Partisi'nin (PT) genel seçim kampanyalarına hazırlanıyordu; eğer gerekli görülüyorsa, bu onun politik gayretini ve toplumsal haksızlığa karşı öfkesini yitirmediğinin açık bir sinyali olarak alınabilir. Televizyonun gericilerin elinde tekel olduğu bir ülkede, partisinin başarı ihtimali oldukça düşük. Ama PT'nin başarılı olacağını umalım; her şey bir yana Yasama Tiyatrosu deneyiminin etkilerinin partilerini iktidara getirdiğini görmek harika olacaktır. Vereadorlar Komisyonu'nun seçimlerine hazırlanırken kendi yürüttüğü kampanyanın sloganının "*Coragem de ser feliz*" "Mutlu olmaya cüret edin!" cümlesinden oluşması tahmin edilmeyecek şekilde

---

[8] Türkçede 3. tekil şahıs zamiri olan 'o' cinsiyet belirtmediğinden A. Jackson'ın bu endişesini çeviriye yansıtmak olanaksızdır. [*—çev. notu.*]

[9] Türkçe çeviride şu kavramlar tercih edilmiştir: kişi (*personne*), kişilik (*personalité*) personaj (*personnage*) [*—çev. notu.*]

yeterli olmuştu. Boal'in iyimserliğe ve insanlığa olan inancı yorulmak bilmiyor.

Sonuç olarak, Boal söz konusu olduğunda Çehov'dan alıntı yapmak pek münasip görünmeyebilir (buna rağmen gönlümde gizliden gizliye *Üç Kız Kardeş*'in Forum Tiyatrosu versiyonunun yattığını itiraf etmeliyim; Moskova'ya gidip gidemeyeceğiniz konusunda oylama yapalım, belki de hoşunuza gidip gitmeyeceğini görmek için bir iki günlüğüne gidebilirsiniz, belki de, Moskova'ya gitmek aslında sadece başka arzuları ve düş kırıklıklarını gizlediği için tüm aradığınız bir tür aile terapisidir– olasılıklar sonsuzdur). Ama oyunlarının mesajının ne olduğu sorulduğunda, Çehov şu ünlü yanıtı vermiştir: 'Bu şekilde yaşayamazsınız...' Belki de Boal şunu eklerdi: 'Eğer böyle yaşamayı istediğinizden emin değilseniz'.

Adrian Jackson
Mart 1994

# NEDEN BU KİTAP?
# ÜÇ TEATRAL KARŞILAŞMAM

Beni bu noktaya uzun bir yolculuk getirdi. Teatral yaklaşımlar üzerine 40 yıldır çalışıyorum ve hâlâ yapacak pek çok şey var; bazıları çoktan tasarlanmış uygulanmayı bekliyor, diğerleri tasarlanmamış ama hayal edilmiş. Bu kitap yeni bir aşamayı, uzun bir araştırma döneminin sonunu işaret ediyor. Bu hâlâ Ezilenlerin Tiyatrosu'dur, ama yeni bir Ezilenlerin Tiyatrosu. Peki bu noktaya nasıl ulaştım?

1960'ların başında, tiyatro grubumla –Sao Paulo Arena Tiyatrosu– çok fazla seyahat ettim. Yoksul bölgelere gittik, Brezilya'da yoksulluğun en fazla vurduğu bölgelere: Sao Paulo'nun iç kesimlerine, Kuzey-Doğuya... Aşırı yoksulluk Brezilya'da hâlâ devam eden bir özellik. Ortalama aylık gelirin 50 Amerikan dolarından daha az olduğunu ve halkın büyük çoğunluğunun bunu bile kazanmadığını söylemek yeterli. Yeni ve güvenilir araştırmalara göre, bugün orta-kademe bir işçi geçen yüzyılda bir efendinin kölesini beslemek, giyindirmek ve bakmak için yaptığı minimum harcamayı kazanarak evine geliyor. Ancak Brezilya uluslararası kapitalist ekonomiler liginde sekizinci sırada yer alıyor. Aşırı zenginlik, en berbat sefaletin yanında var oluyor. Ve idealist sanatçılar olarak bizler, böylesi bir vahşete suç ortaklığı edemezdik. Buna karşı isyan ettik, kanımız tepemize çıkmıştı ve acı çekiyorduk. Oyunlar yazdık ve oynadık, adaletsizliğe karşı saldırgan bir öfke taşıyan, şiddetli ve heyecanlı oyunlar. Bunları yazarken kahramansı, oynarken de kutsal bir üslup kullandık: Neredeyse her zaman bu oyunlar, oyunculardan oluşan koroların söylediği teşvik edici ilahilerle ve vurgulanan şu dizelerle son buluyordu: Özgürlük için kanımızı akıtalım! Toprağımız için kanımızı akıtalım! Kanımızı akıtalım, kanımızı akıtalım!

Ezilenleri baskıya karşı mücadele için teşvik etmenin gerçekten aciliyet taşıyan bir durum olduğu bize çok doğru geliyordu. Hangi ezilenler? Hepsi. Genel anlamda ezilenler. Çok genel bir anlamda. Ve sanatımızı Hakikatleri söylemek, Çözümler üretmek için kullandık. Köylülere toprakları için nasıl savaşmaları gerektiğini –büyük şehirlerde yaşayan bizler– öğrettik. Siyahlara ırksal önyargılara karşı nasıl mücadele etmeleri gerektiğini –neredeyse tümü beyaz, bembeyaz olan bizler– öğrettik. Kadınlara baskıcılara karşı nasıl savaşmaları gerektiğini öğrettik. Hangi baskıcılar? Bir erkeğe karşı hepimiz feministken –ve neredeyse hepimiz erkekken– neden biz? Ne olursa olsun, iyi niyetliydik.

Ama bir gün –her hikâyede er ya da geç bir gün gelir– öylesine, güzel bir gün, Kuzey-Doğu'da küçük bir kasabada, köylülerden oluşan bir seyirci grubuna muhteşem müzikli gösterilerimizden birini oynuyorduk; sadece köylülerden oluşan kendinden geçmiş seyircimize kahramansı sözleri olan 'Kanımızı akıtalım!'ı söylüyorduk. Gösterinin sonunda iri yarı bir köylü, kocaman bir erkek irisi, gözleri dolmuş bir şekilde yanımıza geldi:

> İşte bu çok güzel bir şey; sizin gibi insanlar, genç insanlar şehirli insanlar, aynen bizim gibi düşünüyorsunuz. Biz de sizin yanındayız, biz de toprağımız için kanımızı vermemiz gerektiğini düşünüyoruz.

Gurur duymuştuk. Görev tamamlanmıştı. Mesajımız temiz ve parlak bir şekilde yerine ulaşmıştı. Ama Virgilio –asla adını, yüzünü ve sessiz gözyaşlarını unutmayacağım– sözlerine şöyle devam etti:

> Siz de aynen bizim gibi düşündüğünüze göre, şunu yapacağız: Öğle yemeği yiyeceğiz [gün ortasıydı] ve sonra hep birlikte gideceğiz, siz kendi silahlarınızla biz bizimkilerle albayların[1] kabadayılarını paketleyip göndereceğiz; bir yol-

[1] Brezilya'da büyük toprak sahipleri kendilerini 'albay' diye adlandırır; bu tanımlamanın hiçbir askeri yönü yoktur. Aynı şekilde, büyük şehirlerde, sanayiciler, büyük işadamları kendile-

daşın toprağını ele geçirdiler, evini ateşe verdiler ve ailesini öldürmekle tehdit ettiler. Ama önce yemek yiyelim...

Hepimizin iştahı kaçmıştı.

Düşüncelerimizi kelimelerle ifade etmeye çalışarak, yanlış anlaşılmayı düzeltmek için elimizden geleni yaptık. Dürüstlük en iyi politika gibiydi: Tabancalarımız teatral aksesuarlardı, gerçek silah değillerdi.

"Ateş etmeyen silahlar mı?" diye sordu Virgilio şaşkınlıkla. "Peki o zaman ne işe yarıyorlar?"

Oyun oynarken kullanılıyorlar, gerçekten ateş etmezler. Biz ciddi sanatçılarız, vaaz ettiklerimize inanırız, tamamen samimiyiz, ama silahlar... sahte.

Tamam, madem silah sahte, onları çöpe atalım. Ama siz sahte değilsiniz, samimisiniz, sizi kanın nasıl akması gerektiğini söylerken gördüm. Samimisiniz o halde bizimle gelin, herkes için silahımız var.

Korkumuz paniğe dönüşmüştü. Zira, silahlarımız ateş etmez ve bizler de nasıl nişan alınacağını bilmezken, gene de samimi ve sahici olduğumuzu –hem Virgilio'ya hem de kendimize– açıklamak zordu. Yapabildiğimiz en iyi biçimde kendimizi açıkladık. Onlarla gitmeyi kabul etseydik, yardımdan çok bir engel oluşturacaktık.

O halde, siz *gerçek sanatçılar*, kanın akması gerektiğini söylerken, akması hakkında şarkı söylediğiniz kan sizin değil bizim kanımız, öyle değil mi?

Niyet konusunda kesinlikle samimiyiz ama biz gerçek sanatçılarız, gerçek köylü değiliz! Virgilio, geri gel, bu konuda konuşalım... Geri gel.

---

rini 'doktor' diye adlandırırlar; bunun da tıpla ya da herhangi başka bir akademik disiplinle bir alakası yoktur.

Onu bir daha hiç görmedim.

Virgilio'yu hiç unutmadım. O anı da unutmadım –kendi içinde bana hâlâ güzel bir şey gibi görünen– sanatımdan utandığım o anı. Yanlış neredeydi? Muhtemelen, hâlâ bugün bile haklılığına inandığım teatral janrda değildi. Ajit-prop –ajitasyon ve propaganda– politik mücadelede aşırı derecede etkili bir araç olabilir. Yanlış, bizim onu uygulama biçimimizdedir.

O zamanlarda, Che Guevara çok güzel bir cümle yazmıştı: *Dayanışma aynı riskleri almak demektir.* Bu yanlışımızı anlamamıza yardım etti. Ajit-prop iyiydi; iyi olmayan bizim kendi önerilerimizi uygulamaktan aciz olmamızdı. Büyük şehirli beyaz erkekler olarak bizlerin, taşralı siyah kadınlara öğretecek çok az şeyi vardı...

Bu ilk karşılaşma –soyut bir 'köylülük'tense kanlı canlı gerçek bir köylüyle karşılaşma– sarsıcı ama aydınlatıcı olduğundan, ne bir daha öğüt veren oyunlar yazdım ne de 'mesaj' gönderdim. Diğer herkesle aynı riskleri aldığım zamanlar dışında.

1973'te tiyatro temelli bir okuryazarlık projesi çerçevesinde çalıştığım Peru'da, *eşzamanlı dramaturji* diye adlandırdığım yeni bir tiyatro biçimini uygulamaya başladım. Eşzamanlı dramaturji şunları içeriyordu: Çözüm bulmaya çalıştığımız bir sorunu kayda geçiren bir oyun sunuyorduk. Oyun akışı bir kriz anına –başkahramanın bir karar vermesi gereken ana– doğru ilerliyordu. Bu noktada, oynamayı durduruyorduk ve seyircilere başkahramanın ne yapması gerektiğini soruyorduk. Herkes kendi önerisini yapıyordu. Ve sahnede oyuncular bu önerilerden her birini doğaçlıyorlardı.

Bu halihazırda bir ilerlemeydi. Artık önerilerde bulunmuyorduk, hep birlikte öğreniyorduk. Ama oyuncular hâlâ 'iktidarlarını', sahnedeki egemenliklerini ellerinde tutuyorlardı. Öneriler seyircilerden geliyordu, ama sahnede öne sürülenleri yorumlayanlar gene bizler, sanatçılardık.

Bu teatral form büyük bir başarıydı. Ama bir gün, utangaç bir kadın beni görmeye geldi. Şöyle dedi:

> Politik tiyatro yaptığınızı biliyorum ve benim sorunum politik değil, ama çok büyük bir sorun ve bana ait. Bana tiyatronuzla yardım edebilir misiniz?

Ona, benim fikrime göre, bütün sorunların politik olduğunu söyledim, ama o, bu durumda öyle olmadığını söyledi. Neden? Çünkü, dediğine göre, sorunu kocasıyladı. "Gördünüz ya, 'kocam' dediniz, bu adamın kocanız olduğunu kim söylüyor? Toplum sizi onunla evlendirdi, dolayısıyla sorununuz politik..."

Kendi adıma, insanlara yardım edebiliyorsam, ederim. Bana hikâyesini anlattı: Her ay, bazen ayda birkaç kez, kocası –kocasının dediğine göre– kendileri için inşa ettiği evin aylık taksitlerini ödemek için ondan para istiyordu. Kocası iş buldukça orada burada çalışıyordu ve çok az kazanıyordu. Her neyse, kadın tüm biriktirdiği parayı ona veriyordu. Zaman zaman kocası aylık ödemeler karşılığında, 'makbuz' getiriyordu, güzel kokulu ve elle yazılmış makbuzlar. Evi görmek istediğinde, kocası 'Sonra!' diye cevap veriyordu. Ama hiçbir zaman bir şey göremedi. Ve şüphe duymaya başladı. Bir gün kavga ettiler. Böylece –okuma yazma bilen– komşusunu çağırmaya ve parfümlü makbuzları okumasını istemeye karar verdi. Bunlar makbuz değildi; kocasının aşığı tarafından gönderilmiş ve okuma yazma bilmeyen kadın tarafından yataklarının altında saklanmış aşk mektuplarıydı.

> Kocam gitti – bütün hafta duvar işçisi olarak Chaclayo'da çalıştığını söylüyordu.. Ama gerçekten nereye gittiği artık çok açık. Yarın geri dönecek. Ben ne yapacağım?

> Bilemiyorum hanımefendi. Diğer insanlara soralım.

Belki çok politik değildi ama kesinlikle büyük bir sorundu. Önerisini kabul etmeye karar verdik ve hemen o gece, bir senaryo oluşturarak, 'eşzamanlı dramaturji' modelini kullanarak oyunu canlandırdık. Kriz anı geldi –koca kapıyı çalar– ne yapmalı? Benim kişisel olarak hiçbir fikrim yoktu, düşünceleri için seyircilere yöneldim. Çözümler ak-

maya başladı:

> Yapması gereken şu: Onu içeriye almak, gerçeği anladığını söylemek ve ağlamaya başlamak, gerçekten güzelce bir yirmi dakika ağlamak. Sonra adam kendini suçlu hissedecektir, pişman olacaktır ve sonra kadın onu affedebilir. Bilirsiniz... bir kadının bu ülkede kendi başına kalması tehlikelidir...

Çözümü ve gözyaşlarını doğaçladık. Tövbe anı geldi, ardından affetme anı geldi, ama bunları ikinci bir kadın seyircinin memnuniyetsizliği izledi.

> Hayır, bunların hepsi yanlış! Yapması gereken kocasını kapı dışarı etmek!

Kapı dışarı etmeyi doğaçladık. Oyuncu koca –oldukça zayıf genç bir adam– sevinmişti:

> Ya öyle mi? Bugün maaş günüydü, maaşımı sevgilime götüreceğim, gideceğim ve onunla yaşayacağım.

Üçüncü bir kadın tersi bir çözümü önerdi: Kadın kocasını evde tek başına bırakmalıydı, bir daha dönmemek üzere onu terk etmeliydi. Oyuncu-koca daha da sevinmişti: Anında sevgilisini getirdi ve evde onunla yaşamaya başladı.

Öneriler yağmur gibi yağmaya başladı. Hepsini doğaçladık. Birden üçüncü sırada oturan, çok iri, güçlü –Japon 'sumo' güreşçileri gibi– bir kadının başını şiddetle salladığını ve hatta neredeyse hırstan çatlayacağını fark ettim. Korkmuştum, çünkü tam bir düşmanlıkla bana ters ters bakıyordu. Olabildiğince kibarca, şöyle dedim:

> Hanımefendi, bir düşüncenizin olabileceğini hissediyorum. Bize söyleyin ve doğaçlayalım.

> Yapması gereken şu: Kocasını içeriye almak, onunla açık bir konuşma yapmak ve sonra, ancak ve ancak bundan sonra onu affetmek.

Tamamen şaşırmıştım. Tüm öfleyip püflemesinden, ho-

murdanarak yorum yapmasından ve öldürecekmiş gibi bakmasından dolayı, daha şiddetli bir çözüm önermesini bekliyordum. Her neyse, tartışmadım ve oyunculara bu yeni çözümü doğaçlamalarını söyledim. Doğaçladılar ama gerçek bir zevk alarak değil. Koca sevgilisini reddetti ve –yeter ki sonu iyi bitsin– karısından akşam yemeğini getirmesini istedi. Kadın mutfağa gitti ve sahne bu şekilde bitti.

Şişman kadına baktım, eskisinden daha çok öfleyip püflüyordu ve ateş püsküren ters bakışları öncekinden daha da sert ve öldürücüydü.

> Hanımefendi, çok özür dilerim ama önerdiğiniz şeyi yaptık: Kadın kocasıyla açık bir konuşma yaptı ve sonrasında onu affetti. Ve bundan sonra mutlu olacak gibiler.

> Ama bu benim söylediğim şey değil. Ben, onun kocasına durumu açıkça, çok açık bir şekilde açıklamasını ve sonra –ancak ve ancak bundan sonra– onu affetmesini söyledim.

> Bana kalırsa, bu tam da bizim doğaçladığımız şey, ama isterseniz bir kez daha yapabiliriz.

> İstiyorum. Bir daha yapın!

Kadın oyuncudan açıklamasını biraz daha abartmasını, olabildiğince açık bir şekilde açıklamasını ve kocasının en derin ve en samimi itiraflarını yapmasını sağlamasını istedim. O ve oyuncu-kocası böyle yaptılar. Her şey en iyi şekilde açığa kavuşmuştu ve aşkla dolu, affedilmiş koca karısından mutfağa gidip akşam yemeğini getirmesini istedi. Bundan sonra birlikte mutlu yaşama noktasındaydılar ki ben, her zamankinden daha da öfkeli, tehdit edici ve tehlikeli olan şişman kadını fark ettim. Bir şekilde gergin ve itiraf ederim ki bir hayli korkmuş bir halde ona şöyle dedim:

> Hanımefendi, önerinizi denemek için elimizden geleni yapıyoruz ama hiç memnun olmuyorsunuz...

Hayır, yapmıyorsunuz çünkü siz bir erkeksiniz ve bir kadının sizden yapmanızı istediği şeyi denemek istemiyorsunuz!

Hanımefendi, istediğinizi anlamak için elimizden gelenin en iyisini yapıyoruz, açıklamaları olabildiğince açık bir şekilde yapıyoruz. Hâlâ memnun olmuyorsanız, neden siz sahneye gelmiyor ve 'çok açık bir konuşma'yla neyi kastettiğinizi bize göstermiyorsunuz?

Aydınlanıp değişen şişman kadın derin bir soluk aldı, tüm bedenini şişirdi ve parıldayan gözlerle sordu:

Yapabilir miyim?

Yapabilirsiniz!

Sahneye geldi, zavallı korunmasız (ve gerçek oyuncu olan, ama gerçek bir koca olmayan ve ayrıca zayıf ve utangaç biri olan) oyuncu-kocayı elleriyle yakaladı ve onu tüm gücüyle süpürgenin sapıyla bir güzel dövdü; bu sırada da karı-koca ilişkileri hakkındaki tüm görüşlerini anlatan bir konuşma yapıyordu. Tehlike altındaki arkadaşımızı kurtarmaya çalıştık ama şişman kadın hepimizden daha güçlüydü. Sonunda, kendiliğinden durdu ve memnun bir şekilde kurbanını masanın yanındaki bir sandalyeye oturttu ve şöyle dedi:

Şimdi bu çok açık ve çok samimi konuşmayı yaptığımıza göre, *sen* mutfağa gidip *benim* akşam yemeğimi getirebilirsin; çünkü tüm bu olanlardan sonra çok yoruldum.

Bu berraklıkta, her şey epeyce açıktı. Daha açığı olamazdı. Hatta daha açık bir şekilde, bu gerçek kafama dank etti: Seyirci kendisi sahneye geldiğinde ve kafasında olan eylemi buraya taşıdığında, bunu, bir tek kendisinin yapabileceği ve hiçbir sanatçının onun yerine yapamayacağı bir biçimde, kişisel eşsiz ve aktarılamaz bir şekilde yapar. Sahnede oyuncu, çeviri eylemi içinde, eylemin sahtesini oynayan bir yorumcuydu. Sahte oynamamak mümkün

değildir. İtalyanların söylediği gibi: *Tradutore, traditore.*[2]

İşte Forum Tiyatrosu böyle doğdu. Tiyatronun bu yeni biçiminde, tartışma sona ermez; forum gösteridir. Deyim yerindeyse, kutsal bir şeye bir saygısızlıktır: Genellikle oyuncunun tek başına rahiplik ettiği sunağa, sahneye saygısızlık ederiz. Sanatçının sunduğu çalışmayı, buradan hep birlikte, yeni bir çalışma inşa etmek için yok ederiz. Kelimenin ve üslubun eski anlamıyda didaktik olmayan, ama kolektif öğrenme anlamında pedagojik bir tiyatro.

Virgilio'dan, basit bir toplumsal sınıftan ziyade insanı; köylülük yerine kendi toplumsal ve politik sorunlarıyla mücadele eden köylüyü görmeyi öğrendim. Şişman Perulu kadından, sınıfın tümünü değil ama yine de yaşamın tümünü ilgilendiren kendi sorunlarıyla, kişisel sorunlarıyla mücadele eden insanları görmeyi öğrendim. Ve bu sorunlar daha az önemli değildiler. Ama Avrupa'daki sürgünümde öğrendiklerimden henüz bahsetmedim.

Önce Lizbon'da sonra da Paris'te yaşarken, 15 yıl boyunca çeşitli Avrupa ülkelerinde, göçmenler, öğretmenler, kadın ve erkekler, bu ülkede doğmuş işçiler ve Latin Amerika'dan iyi bildiğim baskılara maruz kalan insanlarla çalıştım: ırkçılık, cinsiyetçilik, dayanılmaz çalışma koşulları, yetersiz ücretler, polisin güç kullanımı, vb. Ama bu Ezilenlerin Tiyatrosu atölye çalışmalarında, benim için yeni olan baskılar da ortaya çıktı: 'yalnızlık', 'ötekilerle iletişim kurmanın imkânsızlığı', 'boşluk korkusu'. Benim gibi, zalim ve vahşi nitelikli bir diktatörlükten kaçan biri için, bu temaların ilk bakışta yapay ve dikkate değmez görünmesi doğaldır. Mekânik bir şekilde sanki hep şunu soruyordum: "Peki ama polisler nerde?" Çünkü somut, gözle görünür baskılarla çalışmaya alışmıştım.

Yavaş yavaş fikrimi değiştirdim. Örneğin, İsveç ve Finlandiya gibi vatandaşların barınma, sağlık, beslenme ve sosyal güvenlik gibi temel sorunlarının karşılandığı ülkelerde, intihar oranının bizimki gibi Üçüncü Dünya

---

[2] *Tradutore, traditore*: (İtalyanca) çeviri ihanettir.

ülkelerindekinden daha fazla olduğunu keşfettim. Latin Amerika'da en büyük ölüm nedeni açlıktır, Avrupa'da ise yüksek dozda alınan uyuşturucu. Ama nereden gelirse gelsin ölüm ölümdür. Ve boşluk korkusu ya da yalnızlık sancılarına bir son vermek için canına kıymayı tercih eden insanların acıları hakkında düşündükçe, bu yeni baskılar konusunda çalışmaya ve bunları da baskı olarak değerlendirmeye karar verdim.

Paris'te 1980'lerin başında, iki yıl süren bir atölye çalışmasını yönettim: *Kafadaki Polisler*. Şu varsayımdan yola çıktım: Polisler kafamızda ama karargâhları ve kışlaları dışarıda olmalı. Amaç bu 'polislerin' kafamıza nasıl girdiğini keşfetmek ve bunları oradan atmanın yollarını bulmaktı. Bu, cüretkâr bir teklifti.

Son yıllarda Ezilenlerin Tiyatrosu'nun bu yönünde, bu alanlar üstü –teatral ve terapötik– konumda çalışmayı sürdürdüm. 1988'in sonunda, Uluslararası Grup Psikoterapistleri Derneği'nin başkanı, Dr. Grete Leutz tarafından, örgütün 10'uncu dünya kongresinin açılış konferansında konuşmak üzere davet edildim. Kongre, 1989 yılında Ağustos-Eylül aylarında Amsterdam'da, Derneğin kurucusu ve psikodramanın mucidi Jacob L. Moreno'nun doğumunun yüzüncü yılında gerçekleşti. Kongreye katılan psikoterapistlere –aralarında Jacob Moreno'nun dul eşi Dr. Zerka Moreno da bulunuyordu– Arzu Gökkuşağı tekniklerini tanıtma fırsatı buldum. Sonuç olarak, bu davet bugüne kadar araştırmada kullanılan bütün tekniklerin tam bir sistemleştirilmesini içeren bu kitabı yazmaya karar vermemi sağladı. Bazıları bana örnekleyici gelen kimi vakalarla ayrıntılı olarak açıklanmış, bazıları ise –ya yeterince açık olduklarından ya da daha önceki kitaplarımda yer almış olduklarından– sadece çalışma yöntemleri ile tasvir edilmişlerdir.

Bu kitap aynı zamanda, teorik bir bölümü de içerir; bu bölümde, tiyatro dışı alanlardaki –politik, toplumsal, eğitimle ilgili alanlar ve psikoterapi– teatral unsurların inanılmaz gücünün, yoğun ve etkili enerjisinin kaynağını açıklamayı deniyorum.

# 1 | TEORİ

# 1. TİYATRO, İNSANIN İLK BULUŞU

Tiyatro insanın ilk buluşudur ve aynı zamanda diğer buluş ve keşiflere zemin hazırlayan bir buluştur.

Tiyatro, insanoğlu kendini gözlemleyebileceğini keşfettiği zaman doğmuştur; bir yandan bu görme eyleminde bulunurken, bir yandan da *kendini* görebildiğini –kendini, *in situ*[1] olarak görebildiğini, yani kendini bakarken görebildiğini– keşfettiği zaman.

İnsanoğlu kendini gözlemlerken, ne olduğunu fark eder, ne olmadığını keşfeder ve ne olabileceğini hayal eder. Nerede olduğunu, nerede olmadığını kavrar ve nereye gidebileceğini tasarlar. Bu noktada bir üçlü ortaya çıkar. Gözlemleyen-ben, *in-situ*-ben ve ben-olmayan, yani öteki. Yalnızca insanoğlu imgesel bir aynada kendini gözlemleme yetisine sahiptir. (Şüphesiz önceden başka aynalarla deneyim kazanmıştır –annesinin gözleri, sudaki yansıması– ama bundan sonra yalnızca imgelem yoluyla kendini görebilecektir.) Daha sonra irdeleyeceğimiz 'estetik alan' bu imgesel aynayı sağlar.

Tiyatronun özü tam burada bulunur: Kendini gözlemleyen insanoğlunda. *İnsanoğlu sadece tiyatro 'yapmaz': tiyatro'dur'*. Ve bazı insanlar, tiyatro olmanın yanı sıra, aynı zamanda tiyatro yaparlar da. Hepimiz tiyatroyuz; ama bazılarımız aynı zamanda tiyatro yapıyoruz.

Tiyatronun binalar ya da diğer fiziksel yapılarla bir işi olmaz. Tiyatro –ya da teatrallik– bu kapasitedir, insanların kendilerini eylem ve etkinlik halinde gözlemlemelerini sağlayan, bu insani özelliktir. Bu yolla elde edilen öz-bilgi onun başka bir öznenin (eylemde bulunanın) öznesi (gözlemde bulunan) olmasını sağlar. Eyleminin varyasyon-

---

[1] *in situ*: Latince, esas, doğal ya da var olan yer ve durumda konumlanmış. [ — *çev. notu.*]

larını tasarlamasına, alternatifleri araştırmasına olanak sağlar. Kişi kendini görme, eylemde bulunma, hissetme ve düşünme eylemlerinde kendini gözlemleyebilir. Hissettiğini hisseder; düşündüğünü düşünür.

Kedi fareyi izler, aslan avını kovalar ama hiçbir hayvan öz-gözlem yeteneğine sahip değildir. Bir insan bir bizonu avlarken, kendini avlama eyleminde bulunurken görebilir; bu yüzden de bizon avlayan avcının –kendisinin– resmini yapabilir. Resmi keşfedebilir çünkü tiyatroyu da keşfetmiştir: Kendini, görme eyleminde bulunurken görmüştür. Bir aktör, rol yaparken, eylemde bulunurken, kendi seyircisi olmayı öğrenmiştir. Bu seyirci (seyirci-oyuncu) sadece bir nesne değildir, bir öznedir çünkü oyuncuyu da etkileyebilmektedir; seyirci-oyuncu oyuncudur, kendine yön verebilir, kendini değiştirebilir. Rol yapan bir oyuncuyu etkileyen bir seyirci-oyuncu.

Kuşlar şakırlar ama müzikle ilgili hiçbir şey bilmezler. Şakımak –yemek, içmek ve çiftleşmekle birlikte– onların hayvansı edimlerinin bir parçasını oluşturur ve şarkıları asla değişmez, bir bülbül asla bir kırlangıç gibi şakımayı denemez, ne de bir ardıçkuşu bir tarlakuşu gibi. Ama insanoğlu şarkı söyleme ve kendini şarkı söyleme eyleminde bulunurken görebilme yetisine sahiptir. İşte bu yüzden hayvanları taklit edebilir, kendi şarkısının çeşitlemelerini keşfedebilir ve beste yapabilir. Kuşlar besteci değildirler, müzik yorumcusu bile değildirler. Tıpkı yedikleri, içtikleri ve çiftleştikleri gibi şarkı söylerler. Sadece insanoğlu üç boyutludur (gözlemleyen-ben, *in situ*-ben ve ben-olmayan) ve sırf bu yüzden ikiye bölünme[2] (kendini bakarken görebilme) yeteneğine sahiptir. Ve kendisini konumunun içine ve dışına, gerçek anlamda buraya, potansiyel olarak oraya, yerleştirebildiğinden mekânı ayıran, zamanı bölen, 'Böyleyim'le 'Böyle olabilirim' arasındaki uzaklığı ve şimdiki zamanla gelecek zaman arasındaki uzaklığı simgeleme ihtiyacı duyar; bu potansiyeli simgeleme, *olan* ama somut

[2] *Dichotomy*: İkiye bölünme, ayrılma, çatallama.

olarak *var olmayan*, mümkün olan ve bir gün var olabilecek mekânı dolduran simgeler yaratma ihtiyacı duyar. Ve simgesel diller yaratır: resim, müzik, sözcükler. Hayvanlar sadece bir tek işaret diline hakimdir (bağırma, mırıltı ve yüz ifadelerinden oluşan işaretler). Afrikalı bir maymunun *uyarı* çağrısı aynı tür bir Amazon maymunu[3] tarafından çok net anlaşılabilir, fakat Portekizcede uyarıyı ifade eden sözcük bir İsveçli ya da bir Norveçli tarafından asla anlaşılamaz (diğer taraftan İsveçli ya da Norveçli ifade edilen uyarıyı seslenen kişinin yüzünden anlayabilir.)

Varlık, tiyatroyu keşfettiği zaman insan olur.

Başlangıçta, oyuncu ve seyirci aynı kişide birlikte var oluyordu; kimileri oyuncu kimileri de seyirci olarak özelleştiğinde ayrıştıkları nokta, bugün bildiğimiz teatral biçimlerin doğuşuna işaret eder. Bu ayrımı, bu özelleşmeyi kutsal kılmayı amaçlayan mimari yapılar, 'tiyatro'lar da o dönemde doğdu. 'Oyunculuk' mesleği ilk virajı almış oldu.

Sadece bir azınlığa ait olan teatral meslek, herkesin sahip olduğu teatral uğraşın varlığını ve kalıcılığını gizleyemez. Tiyatro tüm insanlar için bir uğraştır: İnsanlığın gerçek doğasıdır.

Ezilenlerin Tiyatrosu, tiyatro pratiğini toplumsal ve kişisel sorunları kavramak ve onlara çözüm aramak için işlevli bir araca dönüştürerek, bu insani uğraşı korumak, geliştirmek ve yeniden şekillendirmek amacı güden, bir fiziksel alıştırmalar, estetik oyunlar, imge teknikleri ve özel doğaçlamalar sistemidir.

Ezilenlerin Tiyatrosu'nun üç ana dalı vardır: eğitsel, toplumsal ve terapötik.[4] Terapötik dala değinen bu kitap,

---

[3] Bazı büyük maymunların kabilesel dilleri olduğunu biliyoruz: 'Bu ağaç' ya da 'o ağaç' gibi belirli göndermeler yapıyorlar. Ama bu işaretsel bir dil olarak kalıyor; bu ağacın tehlikesinden (işaret) bahsedebiliyorlar ama ağaç kavramını (simge) anlamaktan yoksunlar.

[4] Terapötik (*therapeutic*): Ruhsal açıdan tedavi edici. [ —*çev. notu.*]

Ezilenlerin Tiyatrosu'nun 'cephaneliği'ndenki[5] eski teknikleri yeni biçimlerde kullanır ve Kafadaki Polis'e özgü son teknikleri (1988-1993) tanıtır. Tiyatro alanında olduğu kadar terapi alanında da faydalı olacağını umuyorum. (Şu anda, Brezilya'da Rio de Janeiro'da 'vereador'(şehir meclisi üyesi) seçilmiş olarak, Ezilenlerin Tiyatrosu'nun yeni olası uygulamalarını oluşturmaya çalışıyorum: 'Yasama Tiyatrosu.' Ama henüz çok başlardayım...)

'Arzu Gökkuşağı' başlığı burada sunulan bir tekniğin adından alınmadır. Aslında, tüm tekniklerin arzu gökkuşağı ile bir bağı vardır: Bütün bu teknikler arzu gökkuşağının renklerini analiz etmeye katkıda bulunmaya çalışır; bunu yaparken de bu renkleri arzu edilen farklı oran, biçim ve çerçevelerle birleştiren bir bakış açısına sahiptir.

[5] Ezilenlerin Tiyatrosu'nun teknik alıştırma ve oyunlarının düzenlenmiş bütününe verilen ad.

# 2. İNSANLAR, BİR TUTKU VE BİR PLATFORM: 'ESTETİK MEKÂN'

## TİYATRO NEDİR?

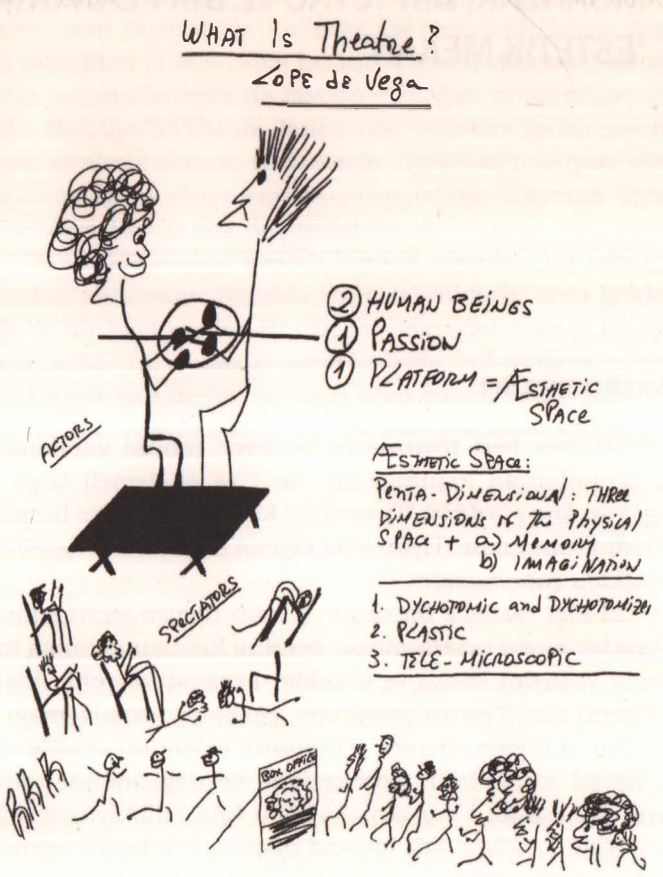
Yüzyıllardan beri tiyatronun binlerce tanımı yapılmıştır. Bu tanımlardan kanımca en basit ve en temeli Lope de Vega'nın öne sürdüğü 'Tiyatro iki kişi, bir tutku ve bir platformdur' tanımıdır. Tiyatro *iki kişinin bir platform üzerindeki tutkulu çatışması*dır.

İki kişi –sadece bir değil– çünkü tiyatro tecrit edilmiş yalnız bir bireyi tasarlamakla kendini kısıtlamaktansa toplumda yaşayan kadın ve erkekler arasındaki çoklu ilişkileri konu alır. Tiyatro çatışmayı, çelişkiyi, karşılaşmayı ve meydan okumayı gösterir. Dramatik eylem bu denklemin, bu karşıt kuvvetlerin hareketinde ve değişiminde yatar. Karşı kahraman,[1] var olmasa dahi ima edilmiyorsa diğer bir deyişle *yokluğu bile mevcut değilse*, tek kişilik oyunlar tiyatro olmayacaktır.

Tutku gereklidir: Bir sanat olarak tiyatro, olağan, önemsiz ve değersiz olanı amaç edinmez. Kendini, karakterlerin bir girişimde bulundukları eylemlere, karakterlerin yaşamlarını, duygularını, değerlerini ve siyasi tercihlerini –yani tutkularını– riske attıkları durumlara bağlar. Bir tutku nedir? Hayatımızdan çok daha değer verdiğimiz bir düşünce ya da bir kişi veya bir şeye yönelik bir duygudur.

Peki tüm bunlara uygun bir platform nerede olabi-

[1] Antagonist: Karşı kahraman. [ —*çev. notu.*]




**Tiyatro nedir? Boal'in, Lope de Vega'nın "tiyatro: 'iki insan, bir tutku ve bir platform'" ifadesini anlatımı.**

lir? Lope de Vega 'platform' kelimesini kullanırken tüm tiyatroları, var olan tüm teatral mimari biçimleri en basit donanımlarına, en temel anlamlarına indirger: ayrılmış bir mekân, 'bir temsil alanı.' Bu alan pekâlâ bir şehir meydanındaki bir iki kalas, İtalyan rokoko sahnesi, Elizabethyen tiyatro ya da İspanyol 'ağıl'ları olabilir; ya da dün Yunan sahnesi olduğu gibi bugün de bir arena olabilir. Modern denemeler kamyonları, tekneleri hatta yüzme havuzlarını bile tiyatro sahnesine çevirebiliyor, hatta sahne/seyirci ayrımı pek çok farklı biçimde kırılabiliyor. Diğer taraftan bu örneklerin tümünde, ayrışma bir özellik olarak kalıyor: İster sabit ister hareketli olsunlar; bir (ya da birkaç) mekân oyuncular, başka bir (ya da pek çok) mekân da seyirciler için hazırlanıyor.

Tüm mekânlarda olduğu gibi, bu çeşitli mekânlar da, fiziksel açıdan bakıldığında üç boyuta sahip: uzunluk, genişlik ve yükseklik: nesnel boyutlar.

Şeylerle çevrelenmiş bu boş mekâna –bu sahneye– başka şeyler, başka varlıklar girebilir. Mekânın kendisi gibi, bu mekândaki şeyler de (ve bu şeylerin mekânları da, çünkü her şey bir mekâna sahiptir) her gözlemcinin bireyselliğinden bağımsız olan üç fiziksel, nesnel ve ölçülebilir boyuta sahiptir. Aynı mekân, bana büyük başka birine küçük gelebilir, ama ölçersek her zaman aynı alan ölçüsünü bulduğumuzu görürüz. Aynı durum zamana da uygulanabilir: Bir zaman dilimi bana uzun bir başkasına kısa gelebilir ama dakikaların sayısı aynıdır.

Dolayısıyla mekânın öznel boyutları da vardır: Duygusal boyut ve oneirik[2] boyut; bunları daha sonra inceleyeceğiz.

## ESTETİK MEKÂN

Lope de Vega'nın 'platform' diye adlandırdığı nesnenin birincil işlevi *–rol yapan–* oyuncunun mekânıyla *–gözlemle-*

[2] Oneirik: Rüyaların olan ya da rüyalara ait olan.

*yen–* seyircinin[3] mekânı arasında bir *ayrışma*, bir *bölünme* yaratmaktır.

Fakat bu ayrışma kendi başına onu yaratan nesnenin kendisinden daha önemli hale gelir. Hatta nesne olmadan da meydana gelebilir. Mekânların ayrışması, 'platform' hakiki bir nesne olarak var olmadığında da meydana gelebilir. Tüm gerekli olan, seyircilerin ve belirli bir mekânın sınırları içerisinde daha kısıtlı bir alanı oyuncuların 'sahne' olarak tanımlamalarıdır: estetik[4] bir mekân. Bu kısıtlı mekânın sınırlarının belirlendiği süreç ne olursa olsun, bunu estetik bir mekân olarak kabul ederiz ve bu mekân fiziksel bir platformun ya da herhangi başka bir nesnenin yokluğunda bile onun ortaya çıkardığı, onunla birlikte gelen tüm özelliklere sahiptir; bu mekân içinde bir mekân, mekânların üst üste konmasıdır. Odanın bir köşesi ya da açık havada bir ağacın etrafı bile olabilir. Sadece 'belli bir yeri' sahne ve odanın geri kalanını ya da kullanılan mekân neyse onun geri kalanını 'oditoryum' olarak tanımlarız: daha geniş bir mekânın içinde daha ufak bir mekân. Bu iki mekânın iç içe geçmesi *estetik mekânı* oluşturur.

Mekânların üst üste konması; bir mekân, halihazırda fiziksel olarak var olan üç boyutlu bir mekânın içinde, seyircilerin –mevcut.ya da hayali tanıkların– bakışıyla öznel olarak oluşturulur. Fiziki olarak varolan mekân seyirciyle çağdaştır, öznel olan ise zaman içinde yolculuk eder[5].

Dolayısıyla estetik mekân tüm seyircinin ilgisi onun

---

[3] Seyirci (*spectator*) görmek anlamına gelen latince *spectare* fiilinden türemiştir. [ —*çev. notu.*]

[4] Yunancadaki kökenine göre 'estetik', 'duyuların alımlamasına açık olan şeylere ait ya da bunlara özgü olan' anlamına gelir.

[5] Teatral olmayan bağlamlardaki estetik mekânlarla teatral estetik mekân arasındaki büyük benzerlikler, şu olgunun ortaya çıkmasına yol açar: Gerçek hayatta bu türden alanlar ortaya çıktığında (örneğin, 'Beyrut kanlı olaylara sahne oldu; Bosna savaş sahnesiydi') bundan 'Olayların Tiyatrosu' diye söz ederiz. Nesnel bir şekilde bir felaketin meydana geldiği fiziksel mekâna bakarız ve durumu öznel bir şekilde tüm detaylarıyla düşünmeye çalışırız.

üstüne yöneldiği için ortaya çıkar; kara bir delik gibi merkeze doğru çeker. Bu çekim gücü, bizzat tiyatronun yapısı ve seyircilerin tümünü aynı yöne bakmaya zorlayan sahnenin kuruluş biçimi tarafından desteklenir; teatral kodları kabul etmeye ve gösterinin kutlamasına, kutlanmasında suç ortaklığı yapan seyircilerin ve oyuncuların yalın varlığıyla kışkırtılır. 'Tiyatro platformu' bir 'zaman-mekân'dır; bu şekilde var olur ve seyirciler var oldukça ya da ima edildikçe belli özelliklerini koruyacaktır.

Dolayısıyla bu öznel olarak boyut kazanmış mekânın yaratılması için seyircilerin fiziksel varlığının bile gerekli olmadığını söyleyebiliriz: Oyuncuların –ya da tek bir oyuncu, tek bir kişinin bile– bu mekânın gerçek ya da uygulamadaki varlığını canlandırması ve bunun bilincinde olması için yeterli olacaktır. Herkes kendi evinin salonunda, salonun tümünü ya da bir bölümünü içeren ve kısa sürede 'estetik olarak' bir 'sahne'ye, yani 'platform'a dönüşen bir mekân tanımlayıp yaratabilir. Böylelikle bu mekânı yaratan kişi, seyirci olmaksızın –ya da hayali bir seyirci karşısında– boş bir tiyatro salonunda yalnız başına prova yapan bir oyuncu gibi kendisi için oynayabilir: O an var olmayan ama imgeleminde var olan müstakbel seyircisinin önünde.

Tiyatro, tuğla ve duvarlarının, kostüm ve dekorlarının nesnelliğinde değil, onu uygulayanların uygulama anındaki öznelliklerinde var olur. Ne sahne ne de seyirciye ihtiyaç duyar, tek başına oyuncu yeterlidir. Tiyatro oyuncuyla doğar. Oyuncu tiyatrodur. Hepimiz oyuncuyuz: Hepimiz tiyatroyuz!

Estetik mekân, oyuncunun mekânıyla seyircinin mekânı arasında bir ayrışmanın olduğu ya da iki zamanın birbirinden ayrıldığı –bugün buradayım, dün buradaydım– her durumda oluşur. Ya da bugün ve yarın, şu an ve öncesi, şu an ve daha sonrası gibi. Yaşamakta olduğumuz zamana geçmişin hatırasını ve geleceğin hayalini eklediğimizde kendi kendimizle karşılaşırız. (Kendimizle karşılaşmak birin içinde iki olmaktır; tıpkı sahnedeyken olduğumuz gibi.)

'Tiyatro' (ya da en basit haliyle 'platform', en saf haliyle 'estetik mekân') oyuncuyu seyirciden, rol yapanı gözlemciden ayıran bir araç işlevi görür. Oyuncu ve seyirci iki farklı kişi olabilir; ayrıca *aynı kişi içinde de çakışabilir*.

Tiyatronun var olması için ne sahnenin ne de seyircinin gerekli olmadığını gördük. Oyuncuların bile –profesyonel, yani tam-zamanlı anlamında– gerekli olmadığını öne sürebiliriz; çünkü estetik mekândan yayılan estetik faaliyet 'mesleki'dir, tüm insanlığa aittir ve diğer insanlarla ve nesnelerle ilişkilerimizde kendini sürekli açığa çıkarır. Bu faaliyet binlerce kez yoğunlaştırılır ve tiyatro ya da performans dediğimiz şeyin içinde bin kat daha kuvvetli hale gelir.

Sahne ve seyirci arasındaki ayrım sadece mimari ya da uzamsal değil, aynı zamanda yoğun şekilde öznel olduğu için 'seyirci' bölümünün hevesini kırar, gözünü korkutur, onu hareketsiz kılar ve 'sahne' bölümüne iki öznel boyut katar: duygusal boyut ve oneirik boyut. Duygusal boyut estetik mekâna beleğin girişinden sorumluyken oneirik boyut oyuna imgelem katar.

## ESTETİK MEKÂNIN ÖZELLİKLERİ VE KARAKTERİSTİĞİ

Estetik mekânın gnoseolojik[6] özellikleri vardır; yani, bilgi ve keşif, biliş ve tanımayı teşvik eden özellikler: deneyim yoluyla öğrenme sürecini teşvik eden özellikler. Tiyatro bir bilgi biçimidir.

## ESTETİK MEKÂNIN İLK ÖZELLİĞİ: PLASTİKLİK

Estetik mekânda birisi varoluşa sahip olmayabilir. Ölmüş insanlar canlıdırlar, geçmiş bugün haline gelir, gelecek bugündür, süre zamandan ayrışmıştır, burada ve şimdi her şey mümkündür, saf tam gerçekliktir ve gerçeklik kurgudur.

---

[6] Gnoseolojik: (İng. *gnoseological*) Bilmenin kaynakları, doğası ve sınırlarıyla ilgili kuramlarla ilişkili. [*—çev. notu.*]

Burada tüm birleşimler mümkündür, çünkü estetik mekân *oradadır* ama *yoktur*...[7] Yıpranmış eski bir koltuk bir kralın tahtı olabilir, bir haç bir katedral, bir ağaç dalı bir orman olabilir ve zaman ileriye doğru gidebildiği gibi aynı kolaylıkta geriye doğru da akabilir; koltuklar uçaklara dönüşür, haç bir silaha; zaman ölçülemez; sadece süre ölçülür ve mekânlar bile değişir. Zaman ve mekân isteğe göre yoğunlaşıp esneyebilir ve aynı esneklik birleşip çözülebilen, bölünüp çarpılabilen insanlar ve nesneler için de işleyebilir.

Bu uç noktada plastiklik bütünsel bir yaratıcılığa izin verir ve bunu teşvik eder. Estetik mekâna rüyalarla eş derecede plastiklik bahşedilmiştir ve estetik mekân fiziksel boyutların sağlamlığına, hacimlerin katılığına sahiptir. Estetik mekân 'burada ve şimdi' iken rüyada 'orada'yızdır. Bu yüzden tiyatroda somut rüyalar görürüz.

#### Estetik alan belleği ve imgelemi özgür bırakır

Bellek, içimizde biriktirdiğimiz, şimdiye kadar sahip olduğumuz tüm düşüncelerden, yaşadığımız tüm duyum ve duygulardan oluşur. 'Hatırlıyorum...!' Gerçeğin bölgesindeyiz: 'Bu benim başıma gelmişti! Bunu yaşadım! Böyle olmuştu!' (Okuyucunun dikkatini, 'Bunu ya da şunu hatırlıyorum' tek kişilik bir eylemken 'Bunu ya da şunu aklıma getiriyorum'un bir diyalog olduğu gerçeğine çekmek istiyorum.)

İmgelem ise tam tersine tüm bu düşüncelerin, duyguların ve duygulanımların karışım sürecidir. İmkânsızlıkları düşünmenin mümkün olduğunu kabul edersek, burada olasılıkların diyarındayız. İmgelem –bir gerçekliğin önsezisi ya da işareti– kendi içinde bir gerçekliktir. Bellek ve imgelem aynı psişik sürecin parçalarını oluştururlar: Biri

[7] Fiziksel mekânın mevcut olmasına karşıt olarak estetik mekân böyle değildir: Sahne sahne olarak vardır, ama gösteri süresince o bir sahne değil, Danimarka krallığıdır.

diğeri olmadan olmaz. Belleğim olmasaydı hayal edemezdim. Bir şeyi imgelemim olmadan hatırlayamam çünkü belleğin kendisi imgelem sürecinin bir parçasıdır (Daha önce gördüğüm bir şeyi görmeyi, duyduğum bir şeyi duymayı, düşündüğüm bir şeyi tekrar düşünmeyi, vb. hayal ederim). Biri geçmişle ilgilidir, diğeri olasılıktır.

Bellek ve imgelem estetik mekânın üzerine ve içine, fiziksel mekânda olmayan öznel boyutlar yansıtır.

**Duygusal boyut ve oneirik boyut**

Mekânın bu iki boyutu sadece öznenin zihninde var olur. İçkin olmadıkları bir mekânın üzerine yansıtılmışlardır. Estetik mekânın yaratılışı insani bir melekedir; hayvanların bunu yapabilme becerisi yoktur. Bir hayvan sahneye çıkmaz; sahneye çıkarılır, sahneye çıkarıldığını bilmiyordur çünkü sadece tekil bir mekânda, fiziksel mekânda yaşar.

Duygusal boyut, estetik mekânı yeni anlamlarla doldurur; gözlemcide, farklı biçimde ve yoğunlukta duygular, duygulanımlar ve düşünceler uyandırır. İki yetişkin erkek kardeşin çocukluklarını geçirdikleri aile evlerine dönmesi ikisinde aynı fikirleri, duyguları, duygulanımları ve düşünceleri yaratmaz. Bu eve değer biçen bir emlakçının duygulanımı ise oldukça farklı olacaktır: Kardeşlerden biri ilk öpüşmesini diğeri ise ölmüş annesini hatırlarken emlakçı dolarlar bazında düşünecektir. Ve aynı ev bu üç düşünce için de harekete geçiricidir.

Duygusal boyutta, gözlemci gözler, seyirci görür: Hisseder, harekete geçirilir, düşünür, hatırlar, hayal eder. Nesnesinden ayrı bir özne olarak kalır. Bu sayede yaratılan duygusal boyut, ikiliğe sahiptir ve eş zamanlı değildir: Bir kerede ve aynı zamanda *ne ise*, *ne olmuş ise* ya da ne olabilecek ise ya da neye dönüşebilecek ise odur. Şimdiki zamanda ama aynı zamanda hatırlanan geçmişte ya da hayal edilen gelecektedir. Şimdiki zamanda gözlemci güncel algılanımlarıyla yan yana koyduğu geçmişi görür ya da geleceği taklit eder.

Diğer taraftan oneirik boyutta, gözlemci kendi iradesiyle rüyaların baş dönmesine sürüklenir, somut, gerçek, fiziksel mekânla bağlarını yitirir. Oneirik mekân ikiliğe sahip değildir; çünkü düş görürken içinde bulunduğumuz fiziksel mekâna dair bilinçliliğimizi kaybederiz. Bedenimiz sabit olmasına rağmen, uyuyor ya da uyanık olsak ya da gözlerimiz kapalı olsa ya da o anda hayalimizin teşvik ettiği, sanrımızın yönlendirdiği ya da harekete geçirdiği şeyi görüyor olsak da düşün mekânına sürükleniriz.

Duygusal boyutta, özne fiziksel mekânı gözlemler ve onun üzerine hatıralarını ve duyarlılığını yansıtır. Yaşanmış ya da arzu edilmiş olayları, başarıları ve başarısızlıkları hatırlar; bildiği ve aynı zamanda inatla bilinçdışına yerleşmiş olan şeyler tarafından yönlendirilir. Oneirik boyutta, düş gören kişi gözlem yapmaz: Kendi yansıtmalarının içine girer, aynanın içinden geçer; her şey birleşir ve birbirine karışır, her şey mümkündür.

## ESTETİK MEKÂNIN İKİNCİ ÖZELLİĞİ: İKİLİĞE SAHİPTİR VE İKİLİK YARATIR

Bu özellik mekânın içinde mekânla uğraştığımız gerçeğinden doğar: İki mekân, aynı zamanda aynı yeri işgal ederler. Bu yerde olan insanlar ve eşyalar iki mekânda birden yer alırlar.[8]

Bu mekânlar özdeş ve farklıdır. Özdeştirler çünkü salonda ve sahnede aynı havayı soluruz ve hem oyuncuyu hem de karakteri aynı ışık aydınlatır. Özdeştirler çünkü hem oyuncular hem de seyirciler, somut olarak aynı şehirde aynı zamandadır. Farklıdırlar çünkü sahnede tanıdık

[8] Bunun ampirik ispatı için, şu basit örneği verebiliriz: Tiyatrodayız ve yanımızda oturanlar yüksek sesle konuşuyor, onları susturmak için Hamlet'in Danimarkasını bir anlığına terk ediyoruz: Salondayız ve krallıktayız. İki beden uzayda aynı alanı aynı zamanda paylaşamaz ama diğer taraftan tek bir beden aynı anda iki mekânda olabilir; gerekli olan fiziksel mekânın içinde bir estetik mekândır.

olmayan ve uzak bir dünyanın yanılsaması kurulur; salondayken, burada ve şimdi, bu yanılsamayı kabul eder ve yaşarız. Farklıdırlar çünkü sahnede biri rol yapar, salonda biri gözlemler.

Estetik mekân ikiliğe sahiptir; ikilik yaratır; mekânın içine giren her şey orada ikilik kazanır. Sahnede oyuncu kimse ve kim gibi görünüyorsa odur. Bizim karşımızda, burada ve şimdiki zamanda yer alır ama aynı zamanda bizden uzaktadır, başka bir mekânda, başka bir zamanda, anlattığı ve yaşadığı hikâye nerede gerçekleşiyorsa oradadır; Sergio Cardoso[9] ya da John Gielgud'dur ve Hamlet'tir. İkilik yaratan bir mekân olarak estetik mekân seyircilere ikilik kazandırır: Buradayız, bu salonun içinde oturuyoruz ama aynı zamanda da Elsinore Şatosu'ndayız.

**Teatral sahne ve terapötik sahne**

'Stanislavskiyen' bir prodüksiyonda, oyuncu oyuncu olduğunu bilir ve bilinçli olarak seyircinin varlığından bihabermiş gibi davranmaya çalışır. Brechtyen bir prodüksiyonda ise oyuncu seyircinin varlığından tamamen haberdardır; seyircileri gerçek konuşmacılara ama sessiz konuşmacılara dönüştürür. (Bu durumda bile ilgilendiğimiz biçim monologtur. Sadece Forum Tiyatrosu gösterisinde seyirciler konuşma yetisi ve hareket imkânı, ses ve renk kazanır ve böylelikle düşüncelerini ve arzularını gösterebilme olanağı kazanırlar. Ezilenlerin Tiyatrosu'nun yaratılmasının nedeni budur.)

Tiyatronun biçimi ne olursa olsun, oyuncu her zaman için canlandırdığı karakterle ikili bir ilişki kurar: çekim ve iticilik, erime ve ayrışma. Üsluba ya da teatral türe göre, oyunuyla karakter arasındaki mesafe artar ya da azalır. Drama ya da trajedide, bu mesafe azalır; komedi ya da farsta ise artar. Stanislavskiyen bir gösteride azalır,

[9] Sergio Cardoso 1950'lerde Brezilya'nın öncü klasik oyuncularından biridir.

Brechtyen bir gösteride artar. Oyuncu için daha küçük, bir palyaço için daha büyüktür.

Büyük ya da küçük, bu mesafe her zaman vardır. Sahnede bir oyuncu derin duygulara dalmışsa bile eyleminin tamamen farkındadır. Ne kadar etkilenmiş olursa olsun, kendisi üzerinde bütünsel bir kontrolü sağlayabilir. Othello'yu oynarken, sadece bir deli –ama bir oyuncu aslaDesdemona'yı canlandıran oyuncuyu boğabilir. Oyuncu kendini karakteri öldürme hazzından mahrum bırakmaz ama kadın oyuncunun fiziksel bütünlüğünü korur.

Tiyatro sahnesinde ve benzer bir şekilde terapötik sahnede olan budur. Burada da estetik mekânın ikiliğe sahip ve 'ikilik kazandırıcı' özellikleri kök salar ve gücünü gösterir.

İlk durumda, başkahraman-oyuncu, kendinin olsun olmasın, karaktere yani başka birine ait olması beklenen düşünceleri üretir ve duygu ve hisleri salıverir. (İlerideki bölümlerde kişi-kişilik-*personaj* üçlemesini inceleyeceğiz.) İkinci durumda, başkahraman-hasta (hasta-oyuncu) düşüncelerini yeniden üretir ve (kendine ait olduğu bilinen ve açıklanan) kendi duygu ve hislerini yeniden açığa çıkarır.

Başkahraman-hasta kendi hayatındaki bir sahneyi yaşadığında, aşk ya da nefret, saldırı ya da kaçış, yapım ya da yıkım olsun, *kendi açıklanmış arzularını somutlaştırmaya* çalışır. Ama aynı sahneyi estetik mekânda (teatral ya da terapötik olsun) yeniden yaşadığında, arzusu ikilik kazanır: Eşzamanlı olarak sahneyi *göstermeyi* ve sahnede *kendini göstermeyi* ister. Sahnenin nasıl yaşandığını gösterirken, geçmişte gerçekleştikleri ya da engellendikleri biçimleriyle, arzularını ikinci kez *somutlaştırmaya* çalışmaktadır. Sahnede kendini gösterirken, arzusunun gerçek *somutlaşmasına*[10] doğru ilerlemeye çalışır. *Arzulamak,* bir *şey* haline gelir. Fiil, elle tutulur bir isim olur.

*Sahneyi yaşarken, bir arzuyu somutlaştırmaya çalışır;*

[10] Somutlaştırma (*concretisation*) düşünce ya da fikirleri somut bir biçime sokmak, somutlaşma bu arzuların gerçekten maddeleştirilişidir.

*onu yeniden yaşarken onu maddeleştirir.* Arzusu –estetik olduğu için– kendini, kendisi ve başkaları tarafından gözlemlenebilen bir nesneye dönüştürür. Bir şeye dönüşmüş olan arzusu, daha iyi incelenebilir, üzerinde daha iyi çalışılabilir ve (kim bilir belki de) dönüştürülebilir. Gündelik hayatta, başkahraman-oyuncu, açıklanmış, bilinçli bir arzuyu somutlaştırmaya çalışır; örneğin, aşk arzusu. Estetik mekânda, bu aşkın somutlaştırmasını yapar. Bu yeniden yaşama sürecinde sadece itiraf edilmiş, aleni arzular değil, aynı zamanda bilinçsiz ve örtük arzular da maddeleşir. Sadece kişinin maddeleştirmek istedikleri maddeleşmez, bazen orada olup da saklı olanlar da maddeleşir.

İlk seferinde, bir kişi gerçek hayatında ya da bir oyuncu, karakteri için provada araştırma yaparken bir sahneyi coşkularıyla yaşar. İkinci seferinde, terapötik ya da teatral düzlemde, bir grubun tanıdık üyeleri ya da tanımadığı izleyiciler karşısında, oyuncu sahneyi 'yeniden-coşku duyarak' yaşar. İlk eylem, tek başına yapılan bir keşiftir; ikincisi ise bir açığa çıkarmadır, diyalogtur.

İki durumda da, oyuncu ve hasta, 'karakteri' 'o' gibi göstermeye çalışırlar, hastanın durumunda 'o' denilen şey 'önceki ben' olsa bile. Hastanın durumunda, estetik mekân tarafından yaratılan ikiliğin etkileri nedeniyle, iki 'ben'le uğraşırız: Sahneyi yaşayan 'ben' ve onu yeniden anlatan 'ben.' Bu yeniden yaşama mekânizması –bir olmalarına rağmen– zaman ve mekânda ayrılmış ve bir olamayan 'ben' ve 'diğer ben'in eşzamanlılığına yol açar.

Bu ikilik başkahraman-hastayı, bahsettiği kişi kendisi olduğu için kim olduğunu seçmeye zorlar: Daha önceden olduğu ve şu anda bahsettiği (bahsedilen) 'ben' mi yoksa şu anda bahseden (bahsedileni bilen ve bahseden) 'ben' mi, 'önceki-ben' mi yoksa 'şimdiki-ben' mi?[11] Oysa alternatif

[11] Konvansiyonel olarak, başkahraman-oyuncu durumunda, oyuncu 'şimdiki-ben'dir, 'önceki-ben' ise sadece bir karakterdir, bir kurgudur. Ama kurgunun var olmadığını, her şeyin hakiki olduğunu çok iyi biliriz. Bu, yalanların bile hakikat olduğu tiyatroda da geçerlidir. Kurgu olan tek şey, 'kurgu' kelimesidir.

sadece görünüştedir; seçim çoktan yapılmıştır: Başkahraman önceki 'ben'i anlatan 'ben'dir, çünkü anlatıcı anlatılandan daha fazla malzeme içerir. Başkahraman yeniden anlatılan (yeniden yaşanan) sahneyi yaşayan 'ben' olamaz, çünkü bu, iki sahneyi (yaşanan sahne ve yeniden anlatılan sahne) ayıran zamanı ve mekânı göz ardı etmek olacaktır.

Zaman ve mekânda bu ileriye doğru hareketliliğin kendisi terapötiktir, çünkü her terapi bir seçimin yapılmasını önermeden önce olası seçeneklerin listesini oluşturmalıdır. Bir süreç, hastanın, içinde bulunduğu istenmeyen acı ve mutsuzluğa neden olan duruma yönelik alternatiflerden birisini seçmesine izin verdiği –ve onu bu seçime cesaretlendirdiği– zaman terapötiktir. Hastanın –gösterme arzusu, *görmesini* ve *kendini görmesini* gerektirdiği için– kendisini eylem esnasında gözlemlemesini sağladığınızda ve hatta talep ettiğinizde, şimdiki zamanda ve 'dayanışma' halindeki tanıklar önünde, bu geçmişte yaşanmış bir hikâyeyi yeniden anlatma süreci (ki bu teatral bir süreçtir), kendi içinde bir alternatif sunar.

Teatral psikoterapilerde önemli olan, insan bedeninin sahneye basit bir şekilde girmesi değildir; önemli olan, sahnede özne ve nesneye dönüşen, kendinin ve eyleminin bilincine varan başkahramanın bilinçliliğinde ve bedeninde estetik mekânın yarattığı ikiliğin etkileridir. Gündelik hayatta, dikkatimiz her zaman –ya da hemen hemen her zaman– başka insanlara ve başka nesnelere yöneliktir. 'Platform'da ise, dikkatimizi *aynı zamanda* kendimize de yönlendiririz. Başkahraman eylemde bulunur ve kendini bu eylemlilik halinde gözlemler, gösteri yapar ve kendini gösteri yaparken gözlemler, konuşur ve kendi söylediklerini dinler.[12]

---

Ve belki de 'kurgu' kelimesi de hakikidir, çünkü karşıt anlamıyla, hakikatin bir bölümünü kurgusal ilan ederek gizleme arzusunu açığa çıkarır.

[12] Benzer bir şekilde, bir Forum Tiyatrosu gösterisinde, başkahramanın yerini almak için sahneye çıkan seyirciler birden başkahraman haline gelirler ve böylece bu ikili özelliği elde ederler:

Bu anlamda, tiyatronun icadı Kopernik düzeyinde bir devrimdir. Gündelik yaşamlarımızda kendi evrenimizin merkeziyizdir; insanlara ve olaylara tek bir bakış açısıyla, kendimizinkiyle yaklaşırız. Sahnede, dünyayı hep gördüğümüz biçimiyle görmeye devam ederiz, ama artık başkalarının gördükleri gibi de görürüz: Kendimizi, kendimizi gördüğümüz gibi görürüz *ve* kendimizi, görüldüğümüz gibi görürüz. Kendi bakış açımıza başka bakış açıları ekleriz; sanki dünyaya, yaşadığımız dünyadan ve aynı zamanda aydan, güneşten, uydudan ya da yıldızlardan bakabiliyormuşuz gibi. Gündelik hayatta, olayı görürüz; sahnede kendimizi ve içinde olduğumuz olayı görürüz.

Bu ikilik aynı zamanda başkahramanın terapistle ve muhtemelen, bir ölçüde 'şimdiki-ben'in –ki bu bir dereceye kadar 'tekrar-ben'dir– içinde hâlâ yer alan 'önceki-ben'i hep birlikte gözlemleyebilen grubun diğer üyeleriyle güçlerini paylaşmasına olanak tanır. Fakat 'önceki-ben'in gözlemlenmesini sağlayan süreç onu uzaklaştırır. Dünkü kendimi gördüm. Ben bugünüm, dün ise başka biri, öteki.[13] Bu, onu görebilmem için benden ayrılan bir parça. Bu parça estetik olarak somutlaştırılmış bir analiz, bir araştırma nesnesidir. Yaşanan sahnede *in-situ-özne* olan başkahraman burada asıl öznesinin kendisi olduğu bir durumu –kendisinin dünkü halini– gözlemleyen bir özne haline gelir. 'Bugünkü-ben' 'dünkü-ben'i görebilir, ama

---

Alternatif eylemlerini ve önerilerini gösterirler ve aynı zamanda, bu alternatiflerin etkilerini ve sonuçlarını gözlemlerler: Onları değerlendirirler, ölçüp biçerler yeni taktik ve stratejiler düşünürler.

İşte bu yüzden, bireylere odaklanmış bir Forum Tiyatrosu gösterisinin ardından, başkahraman eylemlerinin yorumlanıp yargılanması için seyircilerin arasına gönderilmemelidir; aksine ona, kendisini gören insanları görebilmesi, kendisini gözlemleyenleri gözlemleyebilmesi, kendisini takdir eden (kendisine hayret eden) insanlarla birlikte kendisini takdir edebilmesi (kendisine hayret etmesi) için yardımcı olunmalıdır.

[13] Kendim hakkımda konuşurken, konuşan kişiyim, hakkında konuştuğum kişi değilim.

elbette bunun tersi mümkün değildir. Yani, şu anda dün olduğumdan daha fazla bir şeyim. Bu *askesis*te,[14] başkahraman kendisinin öznesi ve durumun öznesine dönüşür. Elbette teatral kurgu içinde. Ama tiyatrodaki her şeyin, yalanların bile hakiki olduğunu unutmayalım. En azından bizim varsayımımız budur.

Grubun diğer katılımcılarıyla birlikte, tersi bir olgu ortaya çıkar. Bu katılımcılar belirli bir mesafeden gözlem yapan dış gözlemci olmalarına rağmen, başkahramanın yarattığı *sem*-patiden dolayı başkahramanın yaşadığı deneyimin içine girme konusunda yetki kazanır ve onun duygularını hissedip kendi hayatlarıyla başkahramanınki arasındaki benzerlikleri, tabii eğer varsa –ki hemen hemen her zaman vardır (ki sadece o zaman saf bir *em*-pati değil hakiki bir *sem*-pati oluşacaktır)– algılayarak bu başkahramanın içinde bir yolculuğa çıkarlar. Ve böylece başkahramanın bakış açısını ve onun perspektifini tanırlar.

Bu olay geleneksel tiyatroda ortaya çıkmaz; çünkü orada egemen olan geçişsiz ilişki, başkahramanın, kendisine meydan okuyan bir seyirciye cevap vermesine izin vermez. Böylesi bir durumda, seyirci kendisini empatik olarak teslim olmak zorunda olduğu hayaletlerin karşısındaymış gibi hisseder, çünkü bu kahramanlar seyircinin sorgulamalarına tepki verme yetisinden yoksundurlar.

---

[14] *Askesis (Yun.):* Egzersiz, eğitim. Ezilenlerin Tiyatrosu'nda, askesis bir olaydan, ortaya çıkabilecek diğer olguları da açıklayabilmek için, aynı türden tüm olayları kapsayan bir kurala ulaşmaya çalışmaktır. Örneğin, siyah bir kişiye yapılmış saldırganlık –sık sık yaşansa da, belirli bir zaman aralığında sadece bir kez ortaya çıkmış– bir olaydır, dolayısıyla askesis yoluyla, bu olguyu açıklayan kural olan ırkçılığı anlamaya çalışırız; niyetini anlamaya çalışırız, hoşgörüsüzlüğün tüm biçimleriyle tekrar bağlantılandırmaya çalışırız. Fizik alanından bir örnek verelim: Bütün nesneler yere düşer (bir olay); askesis yoluyla buradan yerçekimini anlamaya çalışırız.

Bu askesis süreci, Forum Tiyatrosu oturumunda Jokerin görevlerinden biridir ve bizim hayatlarımız söz konusu olduğunda da kendi görevimizdir.

Karşılıklı iletişim ve diyalog olanağının (sempati) yokluğunda, aktarım tek-yönlüdür; sahneden salona doğrudur (empati).

Teatral terapilerin önemi tek başına, bireyi eylem halinde, burada ve şimdi, eylemde ve sözde görme konusundaki potansiyel yeteneğimize –ki bu terapistin vizyonudur– dayanmaz. Aslında toplumsal ama aynı zamanda da psikolojik güçlerin, bilinçli ve bilinçdışı güçlerin nesne-öznesi olmaktan bu nesne-öznenin öznesi olma yönünde hareket eden başkahramanın –bu da hastanın işidir– dönüşüm mekânizmasına dayanır. Bu teatral terapide asıl işi hasta yapar, tabii ki tüm katılımcıların gözlemci bakışlarının çoklu aynasının yardımıyla yapar.

## ESTETİK MEKÂNIN ÜÇÜNCÜ ÖZELLİĞİ: TELEMİKROSKOBİKTİR

Bir sahnede, uzaktakinin yakına getirildiğini, küçük bir şeyin büyütüldüğünü görürüz. Sahne, çok uzun zaman önce, buradan uzakta olmuş olanı bugüne, buraya ve şu ana getirir: Zamanın buğusunda kaybolmuş, belleğe terk edilmiş ya da bilinçaltına kaçmış olanı getirir. Sahne güçlü bir teleskop gibi şeyleri yaklaştırır.

Sahne-salon ayrımını yaratırken, sahneyi her şeyin yeni boyutlar elde ettiği, güçlü bir mikroskopun altındaymışcasına büyüdüğü bir alana dönüştürürüz. Tüm jestler, orada sarf edilen tüm sözler büyür, berraklaşır, daha empatik hale gelir. Sahnede bazı şeyleri saklamak zor, hatta neredeyse imkânsızdır.

Böylece, yakınlaştırılıp büyütülerek, insan eylemleri daha iyi gözlemlenebilir.

## SONUÇ

Tiyatronun olağanüstü gnoseolojik (bilgi-arttırıcı) gücü şu üç temel özellikten kaynaklanır: (1) bellek ve imgelemin zincirlerinden boşanmış alıştırmasına, geçmiş ile geleceğin özgür oyununa izin veren ve neden olan plastiklik; (2)

kişisel gözleme izin veren –ve mümkün kılan– 'platformun' ikilik içeren ve ikilik kazandırıcı özelliğinin bir meyvesi olarak, sahneye çıkan öznede meydana gelen kişiliğin bölünmesi ya da ikiye katlanması; (3) son olarak, her şeyi büyüten, her şeyi güncel kılan ve sahne dışında daha küçük ve uzakta olduklarından gözümüzden kaçabilecek şeyleri görmemizi sağlayan telemikroskobik özellik.

Bu özellikler estetiktir, başka bir deyişle, duyularla ilişkilidir. Burada bilgi, tek başına zihin aracılığıyla değil, duyular aracılığıyla elde edilir. Her şeyden önce, görür ve dinleriz ve bu sayede anlarız (teatral iletişimde arabuluculuk eden asıl duyular görme ve duymadır). Tiyatronun özel terapötik işlevi burada yatar: görmek ve duymak. Görme ve dinleme –ve kendini görme ve kendini dinleme– sayesinde başkahraman kendisiyle ilgili bilgi edinir. Görürüm ve kendimi görürüm, konuşurum ve kendimi dinlerim, düşünürüm ve kendimle ilgili düşünürüm; çifte 'ben'den dolayı mümkün olabileceklerin hepsi: 'Şimdiki-ben' 'önceki-ben'i algılar ve (tahmini) bir 'olası-ben', 'gelecekteki-ben'in önsezisine sahiptir.

Başka alanlarda da elbette ki mümkün olabilecek bu ikiye katlanma durumu, burada, yani sahnede kaçınılmaz ve şiddetlidir: estetik. Bu bilgi süreci, bu özel, sanatsal terapi sadece düşüncelerden oluşmaz aynı zamanda coşkulardan ve duyulardan oluşur. Tiyatro kişinin beden ve ruhuyla, soma[15] ve psişesiyle[16] girdiği bir terapidir.

Kişisel bütünlüğü oluşturan psişik olgunun tümünü belirten 'psişe' kelimesinin aynı zamanda bir 'boy aynası'nı', sabit-temelli, kişinin tüm bedenini görebilmesini sağlamak için açısı ayarlanabilen hareketli bir aynayı da ifade etmesi ilginçtir.

Psişe/aynada kişi kendi bedenini görür; kendi bedeninde (tiyatroda) kişi kendi psişesini görür.

Psişe/aynada kişi kendi psişesini görür; kişi kendini

[15] *Soma*: Beden.

[16] Psişe: (*psyche*) Ruh.

başkasında görür.

Tiyatro kendi psişemizi görebildiğimiz bu psişe/aynadır.

Tiyatro 'doğaya bir ayna' tutar (Shakespeare). Ve Ezilenlerin Tiyatrosu kendi imgemizi değiştirmek için içine girebileceğimiz bir aynadır!

## İNSAN NEDİR?

Lope de Vega'nın tiyatro tanımındaki üç öğeden en önemlisi, tabii ki, insandır. Bir insanın varlığı olmadan bir oyunu, hatta bir sahneyi bile hayal etmek mümkün değildir.

Örneğin, son model bir bilgisayar tarafından yönlendirilen mükemmel ışıklandırma efektleri, duygu ve renk ahengi yaratan ışıklarla başlayan ve tüm bunların ilahi bir müzikle, *stereo-sensurround* bir ses sistemiyle harmanlandığı bir gösteri tasarlayın. Sahnenin ortasında üzerine siyah dantel örtü serilmiş görkemli bir masa ve masanın ortasında siyah bir tabanca. Oyun bu şekilde başlıyor, bir iki üç beş dakika boyunca bu şekilde devam ediyor. On dakika, yirmi dakika boyunca sesler ve renkler, renkler ve ışıklar, ışıklar ve sesler devam ediyor. Ve bu şekilde sürüp gidiyor. Müzik ne kadar güzel olursa olsun; renkler ve değişken ışıklar ne kadar şaşırtıcı olursa olsun; masanın, masa örtüsünün ve tabancanın, tüm dayanakların ve dekorların çizgileri ne kadar mükemmel olursa olsun; seyirci salonda ne kadar süre boyunca kalacaktır?

Bir şey eksiktir. Eksik olan şey insandır, ki insanın yokluğuna sadece kısa bir süre katlanılabilir.

Oysa sahnede bir varoluş yaratmak için sadece bir kişiye –erkek ya da kadın– ihtiyaç vardır, o zaman sahnede tiyatro var olacaktır. Eğer kadın ya da erkek masaya yakınlaşırsa teatrallik yoğunlaşır. Tabancaya elini uzatırsa teatral sıcaklık artar; tabancayı başına doğrultursa artmaya devam eder. Tabancayı seyircilere doğrultursa, daha da çok, dikkate değer oranda artar! Dolayısıyla bu durumdan, tiyatronun öz olarak insanın kendisi olduğu sonucunu çıkarabiliriz.

Peki ama insan nedir? İnsan ilk olarak ve en başta bir bedendir. Dinsel eğilimimiz ne olursa olsun, hepimizin beden olmadan insanın da olmayacağını kabul edeceğimize eminim. Ve bu bedenin –yani bizim– beş temel özelliği vardır:

1. duyarlıdır
2. duyguludur
3. rasyoneldir
4. bir cinsiyeti vardır
5. hareket edebilir

Kayalardan ve metallerden, 'şey'lerden farklı olarak, canlı varlıklar duyumları yaşar. Bu duyarlılık insanlarda doruk noktasına ulaşır. İnsan vücudu duyumları kaydeder ve ardından tepki verir. Bu duyumlar beş duyumuz sayesinde var olurlar.

Duyuların birbirleriyle bağlantıları vardır. Daha ötesi, duyumlarımız beynimizde kayıtlıdır. Yürürken bir kayaya takılsam, hissettiğim duyum zihnimi terk etmez; duyumu ayağımda yaşadım ama beynim onu kaydetti. Hissettiğim her şeyi (derimde hissettiğim, duyduğum, gördüğüm, kokusunu aldığım ya da tadını aldığım her şeyi) beş duyumda ve beynimle hissederim. (Daha ileri bir ispata gerek duyuluyorsa, işte maalesef hem tanımlayıcı hem de sağlaması yapılamayan bir örnek! Biri kafamızı kesip koparsa o andan itibaren hiçbir şey hissetmeyiz, ne Arap parfümlerini ne de incik kemiğine atılan tekmeleri.)

Bilim yapıyor olsaydık, beynin, sinir sisteminin ve onu oluşturan tüm öğelerin ayrıntılı bir araştırmasına girişmemiz gerekirdi; vücudun yaşadığı duyumların beyne nasıl kaydedildiğine yönelik bir araştırmaya başvurmak zorunda kalırdık. Ama tiyatro yapan sanatçılar olarak, bu sürecin beynin herhangi bir bölgesinde gerçekleştiğini belirtmek yeterli olacaktır. Tüm bedenimiz burada son bulur, kendini buradan yönetir ve burada kaydedilir.

Vücut aynı zamanda duygu yüklüdür; zevk ya da acı duyumları bizleri aşk, nefret, korku ya da başka duygulara götürebilir. İnsanda tüm duyumlar duygu açığa çıkarır.

İnsan eş derecede rasyonel bir varlıktır; bilir; düşünme, anlama ve hata yapma yetisine sahiptir. Bu üç 'bölge' –duyumlarımız, duygularımız ve düşüncelerimiz– haritadaki farklı renklere ve sınırlara sahip olan ülkeler gibi değildir: Aralarında serbest bir iletişim vardır ve alışveriş süreklidir; duyumlar kendilerini duygulara dönüştürür ve bunlar da belirli düşünceleri açığa çıkarır. Ama bu trafik gerçek anlamda tersine çevrilebilirdir, kanallar iki yönlüdür; düşünceler duyguları kışkırtır, duygular duyumları.

İlk durumu örneklemek için aç bir bebeği ele alalım; açlığından (bir duyum) dolayı sinirli bir şekilde (bir duygu) ağlar ama annesinin odaya girdiğini görünce gülümsemeye başlar, çünkü doyurulacağını anlar (muhakeme etme). Annesi orada değildi, ama şimdi geldi: Bu muhakemedir, bir kavrama eylemidir, bunlar düşüncelerdir. Sinirliydi, gergindi ve korkuyordu; şimdi gülümsüyor, mutlu, bunlar duygular. Ve aç olduğu için hâlâ boş bir midesi olmasına ve açlığından dolayı midesi ağrımasına rağmen, sadece anne kucağının varlığıyla ortaya çıkan mutluluk duygusu onu çoktan hoş duyumlara yönlendirmiştir.

Muhakeme etmekten duyuma varan yol içinse, Einstein'ı örnek olarak kullanabiliriz. Bir gün, Einstein, göz kamaştırıcı bir buluşun yarattığı aydınlanmayı yaşadı: $E=MC^2$. Pek çok sıradan ölümlünün aklının alamayacağı ve hayal edilebilecek düşüncelerin en soyutu olarak, bu formül, kütle ve enerji arasında, ışık hızının karesi aracılığıyla bir ilişki kurar. Hikâye şöyle devam eder, Einstein bu harflerin ve sembollerin bu kombinasyonunu keşfettiğinde yoğun ve çatışık duygulara kapıldı. Buluşundan ötürü mutluydu; aynı zamanda teorilerini çürüttüğü bilim insanlarına karşı da üzgün. 'Newton, beni affet!' diye kekeledi titreyen dudaklarının arasından. Atomun parçalanacağını seziyor ve aynı anda da gelecek buluşlarını merak ederken neşeleniyordu. Duygu ve duyumlar kargaşası bu son derece soyut düşünceyle oluşmuştu: $E=MC^2$.

Böylece anatomik ya da fizyolojik doğrulara çok fazla gömülmeden, beynin üç bölgeye ayrılması noktasına ula-

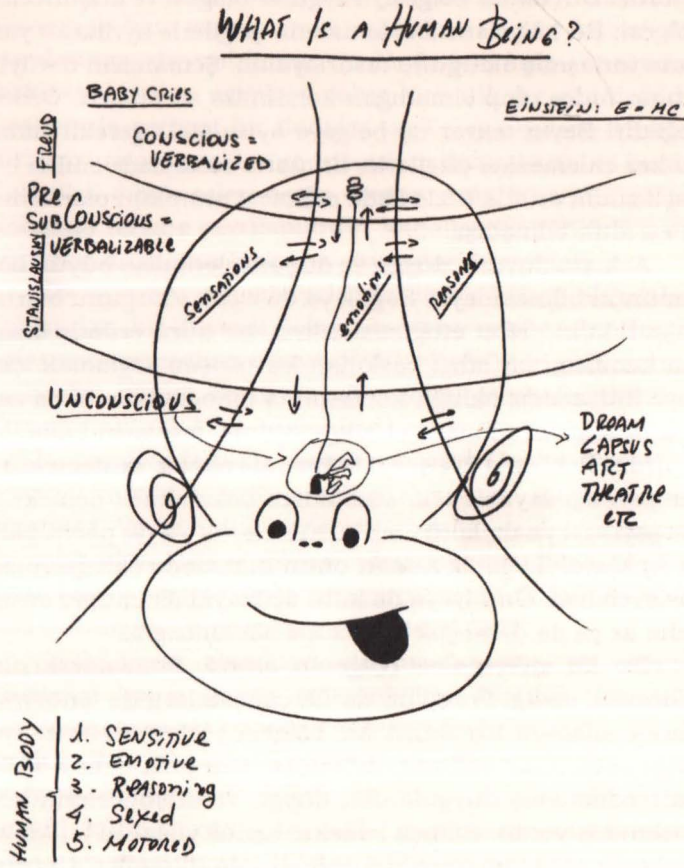
şıyoruz: Duyumlar bölgesi, duygular bölgesi ve düşünceler bölgesi. Bu bölgelerin boylamasına çizgilerle ayrılarak yan yana yerleşmiş olduğunu tasarlayalım. Şemamızın üstüyle altının özdeş olup olmadığını kendimize sorabiliriz. Özdeş değildir! Beyni tekrar üç bölgeye ayırmamız gerekir, ama bu kez enlemesine çizgilerle. En üstte sözle ifade edilen bilinçli zihin, ortada sözle ifade edilmesi mümkün olan zihin ve en altta bilinçdışı.

Aslında duyum, duygu ve düşüncelerimizin büyük bölümünün bilincindeyiz. Soğuk ya da sıcak olduğunu biliriz, haksızlıktan nefret ettiğimizi biliriz, bir sürü ezilmiş insanın kendisini bir sürü baskıdan kurtarışını sağlamak için neye ihtiyacımız olduğu konusunda bilinçliyizdir. Kimi zaman bunlar zihnimizde oldukça açıktır, bunların bilincindeyizdir. Peki ama 'bir şeyin bilincinde olmak' ne demektir? Bir şeyi açıklayabilmek, sözcüklere dökebilmek demektir. Bir şeyi –iyi ya da kötü– bir bütün olarak ya da parça parça açıklayabildiğimiz zaman onun bilincinde olduğumuzu söyleyebiliriz. Onu iyi ya da kötü açıklayabiliriz; tıpkı onun daha az ya da daha çok bilincinde olmamız gibi.

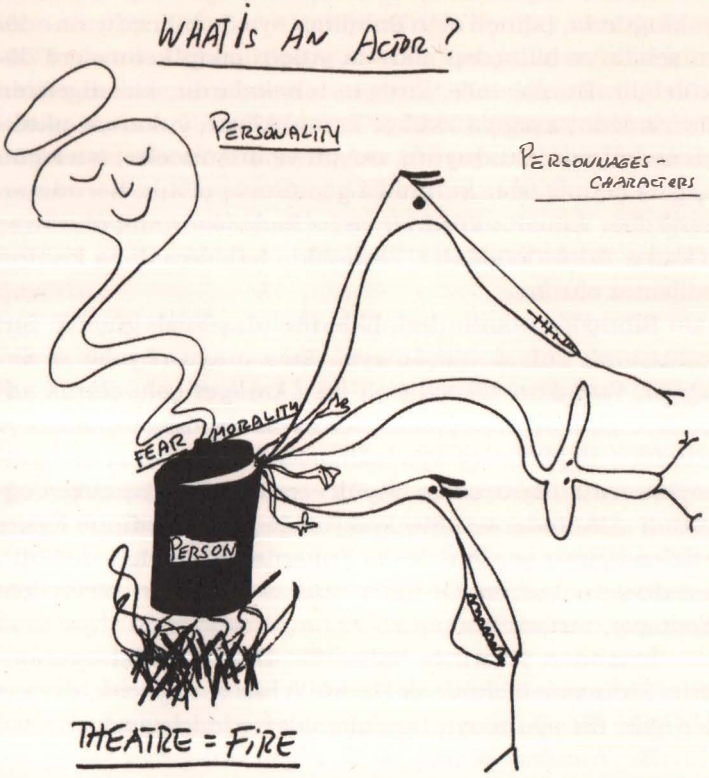
Bu ilk enlemesine bölgenin altına, Stanislavski'nin 'bilinçaltı' dediği Freud'un da ilk çalışmalarında 'önbilinç' olarak adlandırdığı ikinci bir bölgeyi yerleştirebiliriz. Bu bölge sözle ifade edilmesi mümkün olan ama henüz sözle ifade edilmemiş duygulanım, duygu ve düşüncelerin konuşlandığı yerdir. Bilinçli bellekte henüz yollarını bulamamışlardır ama tamamen unutulmaya da itilmezler. Unutulurlar ya da gizlenirler ama tekrar gün ışığına çıkabilirler.

Son olarak bu bölgelerin en altında en gizli bölge yer alır: bilinçdışı; sözle ifade edilmemiş ve kendi derinliklerinde asla sözle ifade edilemeyecek olan. Gizli bölge, sırrına ulaşılamayacak sularda asla açığa çıkamayacaktır.

Boylamasına ayrımlar gibi, bu enlemesine çizgiler varsayımı da belirgin sınırlar kurmaz, dolaşım olanağı vardır. (Her şeyden önce aşağıdan yukarıya doğru olan dolaşımı düzenlemek, toprağın altındakini ya da bu karanlık derinliklerde kalmış batık hazineleri açığa çıkarmak isteriz.)


WHAT Is A HUMAN BEING?
BABY CRIES
EINSTEIN: E = MC²
FREUD
CONSCIOUS = VERBALIZED
PRE SUB CONSCIOUS = VERBALIZABLE
STANISLAVSKY
SENSATIONS
EMOTIONS
REASONS
UNCONSCIOUS
DREAM CAPSUS ART THEATRE ETC
HUMAN BODY
1. SENSITIVE
2. EMOTIVE
3. REASONING
4. SEXED
5. MOTORED

**İnsan nedir?**




**Oyuncu nedir? Boal burada tiyatronun ateşiyle yüreklendirilmiş kişinin düdüklü tenceresini gösteriyor; sübaplar/çıkış yerleri korku ve ahlakın denetimindedir. Meleklerin –dünyaya gösterdiğimiz denetimli yüz olan kişilik– ve şeytanların –tiyatronun ikna edebildiği karakterler, dramatis personae– ortaya çıktığını görüyoruz.**

Kesin, hermetik[17] ve bölümlere ayrılmış sınırların yokluğunda, bilinçli olan önbilince –ya da bilinçdışına– dönüşebilir ve bilinçdışı olan da yukarı çıkıp kelimelere dökülebilir. Bunlar ince, kırılgan tabakalardır, biri diğerinin üzerindedir, aşağıya indikçe karanlıklaşır, yukarıya çıktıkça aydınlanır. Bu duyum, duygu ve düşünceler, ister gün ışığına çıkmış ister karanlığa gömülmüş olsun, her zaman canlı, her zaman aktiftirler ve ne kadar karanlık olurlarsa o kadar ürkütücüdürler, karanlıkta kaldıkça daha kontrol edilemez olurlar.

Bilinçdışı olanın derinliklerine ulaşılmak güçtür: Sırf konuşarak onlara ulaşamayız. Ama oraya rüyalar aracılığıyla, Freud'un *bilinçdışına inen kraliyet yolu olarak* adlandırdığı, halüsinasyonlar, söz oyunları, dil sürçmeleri ve istenmeyen jestler ve aynı zamanda mitler, sanat ve tiyatroyla varırız. Tiyatronun büyük eserleri bilinçdışımıza doğrudan nüfuz eder ve onunla diyaloğa geçer. Oedipus Rex'te etkilendiğimiz şey Pericles'in Yunanistan'ıyla ilgili değildir, kendimizle ilgilidir: Oedipus bizden bahseder, bizim için konuşur, bizimle konuşur.

İnsandan yeterince bahsettik. Bazı insanlar oyuncudur. Bir insanı açıklamak Herkül'ü bile zorlayacak, devasa bir iştir: Bir oyuncuyu tanımlamak ise imkânsızdır.

Buyrun deneyelim!

## OYUNCU NEDİR?

İnsan –sınırlı ölçüde ve yüksek hata payıyla– bilinebilen bir bütündür; vücudu hakkında ruhundan daha fazla şey biliyoruz. Ruhunun işleyişi ile ilgili, bilinçle bağlantılı bazı öğeleri biliyoruz. Bilinçle ilgili olmayanlar hakkında ise bazı varsayımlarımız, tahminlerimiz var.

Bilinçdışını bir düdüklü tencereye benzetebiliriz. Tüm şeytani işler onun içinde pişer: Tüm azizler, tüm günahlar, tüm erdemler, bunların hepsi eyleme dönüşmeden potan-

[17] *Hermetik*: İçe kapalı, geçirgen olmayan, gizemli. [*—çev. notu.*]

siyel olarak vardırlar. Hepimizin içinde, diğer tüm erkeklerin ve tüm kadınların sahip olduğu her şey vardır; Eros ve Thanatos. Hepimizde sadakat ve ihanet, cesaret ve korkaklık, kahramanlık ve korku vardır. Kendimiz ve diğerleri için yaşamı ve ölümü isteriz. Bir düdüklü tencerede saf bir potansiyel olarak kaynayan her tür şeye sahibiz. İçimizde tam bir olasılıklar serveti gizli! Ve bunun hakkında çok az şey biliriz, neye sahip olduğumuz hakkında çok az bilgiye sahibiz ve ne olduğumuzla ilgili neredeyse hiçbir şey bilmiyoruz!

Tüm olasılıklar içimizde ve bu potansiyeli bütün olarak açığa çıkarmamız imkânsız. İçimizde her şey vardır. Biz bir *kişiyiz*. Ama bu *kişi*, biçim ve yüzlerin çeşitliliğiyle öylesine zengin, öylesine güçlü ve öylesine derindir ki onu küçültmek zorunda kalırız. İfade ve eylem özgürlüğümüze uyguladığımız bu bastırma iki nedenden dolayı ortaya çıkar: dışsal, toplumsal zorlama ve/veya içsel, etik tercih. Korku ve fazilet. Binlerce şeyi yaparım ya da yapmam, binlerce farklı şekilde davranırım ya da davranmam; çünkü beni böyle olmaya zorlayan ya da şöyle olmaktan alıkoyan toplumsal etkenlerle kısıtlanırım.

Bu etkenler kümesi, polisi ve aileyi, üniversite ve kiliseleri, yargıçları ve reklamcıları kapsar. Onlar bize neyin yasak olduğunu neyin olmadığını söylerler. Ve büyük çoğunlukla biz bunu kabulleniriz. Ya da benzer bir şekilde kendimizi, olduğumuzu olmaya, yaptığımızı yapmaya, yanlış olduğunu düşündüğümüzü yapmamaya zorlarız ve kendimizi bu şekilde tanımlarız. Dış dünya tarafından yönlendirilen bir dışsal ahlak ve alışkanlıklar tarafından yönlendirilen bir içsel ahlak vardır. Bu iki güç de, bir zorunluluklar ve yasaklamalar yumağı olarak bizi kısıtlar. Her zaman olduğumuz *kişi* olarak kalırız ama sadece potansiyelimizin küçük bir bölümünü *eylemlere* dönüştürürüz. Bu indirgemeye *kişilik* adını vereceğim.

Hepimizin, kendi *kişisinin* zoraki bir indirgemesi olan bir *kişiliği* vardır. Bunların ilki bir düdüklü tencerede kaynar, ikincisi güvenlik sübabından kaçar. Ve böylelikle,

neredeyse mükemmel bir şekilde idare ederiz. Kendimizin sadece hoşgörülebilir olan tarafıymışız gibi davrandığımızdan, geride kalanı dikkatli biçimde saklı tutarız. Oysa kaynama noktasında hem şeytanlarımız hem de azizlerimiz canlı kalır, hem de oldukça canlı; ve varlıklarını bazı semptomlar, ülser, dökünti ya da daha kötü başka göstergeler aracılığıyla açığa çıkarırlar. Yine de, tüm dış görünüşümüzle hepimiz sağlıklı, gülümseyen insanlarızdır.

Şimdi bir oyuncuyu alalım, yani gülümseyen aklı başındalığın en cisimleşmiş halini. Tüm maddi sorunlarının çözüldüğünü, uzun süreli sözleşmeleri, yüklü maaşı olduğunu varsayalım; basit ve normal kaygıları vardır. Ve varsayalım ki, 'normal' diye bahsettiğimiz kişi toplumsal olarak kabul edilmiş normların tanımladığı 'normal' kişidir.

Bu normal oyuncu, garip ve çok tehlikeli bir uğraşı sürdürür: Oyunlarda belirli rolleri, karakterleri, oyun kişilerini canlandırır. Bunları bulmak için nereye gidebilir?

Ve daha da ileriye gitmeden şunu soralım, 'karakterler' dediğimiz kişiler kimdir? Açıksözlü olalım: Tıbbi bir bakış açısıyla, bunların hepsi nevrotik, psikozlu, paranoyak, melankolik, şizofreniktir; kısacası hasta insanlardır! Edebi olarak elbette ki büyüleyicidirler ama gerçek hayatta, acil tıbbi yardıma ihtiyaçları vardır. Oyunlardaki karakterler hasta insanlardır: Bu genellemeyi hata yapmaktan korkmadan yapabiliriz. Ve sadece bu nedenden dolayı tiyatroya gideriz. *Hamlet'i* onlarca kez izledim, oyunu ve nam salmış başkahramanını çok severim; ama onu, diğer arkadaşları ile birlikte olmak ya da olmamakla ilgili sohbet etmek üzere her cumartesi gecesi yemeğe davet edip etmeyeceğimden emin değilim.

Aşağıdaki sahneyi ele alalım. Gidip böyle bir tiyatro sahnesini izlemek için kim dışarı çıkmak isterdi? Birbirlerini seven, ikisi de güzel ve sağlıklı genç bir erkek ve genç bir kadın, okullarının en iyi öğrencileri olan çocuklarının okula gitmek için hazırlanmalarını izliyorlar. Okul kapısına kadar onlara eşlik ediyorlar. Sonra dost canlısı komşularının hayran bakışları altında çiçek dolu bir bahçeyi

geçiyorlar ve birden işte postacı geliyor! Şapkalarınızı sıkı tutun... Postacı iyi haberler getiriyor; iki kayınvalidenin de sağlıkları çok iyi, Yunan adaları arasında tekne turundalar ve hava çok güzel...

Böyle bir oyunu kim oturup izlemek ister? Kimse! Oyunda Doris Day oynuyor olsa bile. Böyle bir oyunu sineklerden başka kimse seyretmezdi. Bizi tiyatroya gitmeye yönlendiren şey, çelişkidir, çatışmadır; hasta insanlar, fanatikler, hırsızlar ve katiller görmek isteriz. Ve kabul ediyorum ki, iyi ruhlarla ilgili azıcık bir bilgi, kötülüğü tüm şanıyla ortaya çıkarmak için yeterlidir. Garip, anormal olana bir açlık duyarız.

Yani –sağlıklı zihinli– oyuncumuz hasta bir karakteri oynamalıdır. Böyle bir karakteri nerede aramalıdır? Kötülükten muaf olan kendi kişiliğinde değil, kişisinde, derinlerde, tam da orada, şeytanların kaynama noktasında bulunduğu ikamet ettiği düdüklü tenceresinde. Ve oyuncu, vahşi kedilerini uzun süredir sabırla evcilleştirmiş olduğundan, onları uyandırmaya mecburdur. İşte bu yüzden oyunculuk mesleği sağlıksız ve de tehlikelidir. Emin olun, oyuncular ekmek parası için maden derinliklerinde kömür ya da kalay arayan madenciler ya da çok yüksek ya da sonsuz yüksekliklerde uçmak zorunda olan astronotlar kadar tehlike altındadırlar. Oyuncular ruhun derinliklerini ve metafiziğin sonsuzluğunu ararlar.[18] Tanrı onları korusun!

Oyuncular aslana ottan kılıçlarla sataşırlar.[19] Sağlık ve akıllılık görüntüsüne sahip olan *kişilikleri*, *kişi*lerinde bulunan hasta insanlara ve şeytanlara –oyun kişilerine ya da (Fransızcadan gelen) *personaj*lara– benzemeye başlar; tabii perde kapandığında bunları tekrar kafeslerine kapatabilecekleri umuduyla. Ve en iyi varsayımla, bunu başarırlar. Her zaman bunu denerler ve başarılı olduklarında bir katarsis yaşarlar. Ama kimi durumlarda –gerçekleşmesi trajiktir– bir kere uyandırıldıklarında, Iago ve Tartuffe

[18] Tiyatro düdüklü tencereyi patlatan ateştir ve onun içinde bulunan melekleri ve şeytanları serbest bırakır.

[19] "Kaderi baştan çıkartmak" anlamında Brezilya deyişi.

parlak sahne ışıklarını keşfettiklerinde gün ışığına da çıkmak isterler ve bizden başka bir şey olmayan Pandora'nın kutusunun karanlığına geri dönmeyi reddederler. Hastalanan oyuncular vardır. Mesleğimiz gerçekten de çok sağlıksızdır!

Ama tehlikeli olsun ya da olmasın, oyuncu, karakterlerini kişinin derinliklerinde aramak zorundadır. Aksi takdirde, belirli bir mesafeden kuklalarını oynatan bir kukla ustası gibi karakterlerle oynayan ama onlarla hiçbir yakınlık kuramayan önemsiz bir hokkabaz ya da jonglör olurdu. Ya da, daha abartacak olursak, karakterleriyle ilişkisi oldukça yüzeysel olan bir defile mankeni yönetmeni. Hayır. Oyuncunun işi mankenlerle, kuklalarla, toplarla ya da değneklerle değildir. Oyuncu insanlarla çalışır, dolayısıyla insanı keşfetmenin sonsuz sürecinde kendiyle çalışır. Sadece bu yolla sanatını haklılaştırabilir. Aksi takdirde, yaptığı şey zanaatkârlık olur, ki ne kadar övgüye değer olsa da sanat değildir. Zanaat var olan modelleri yeniden üretir; sanat yeni özler keşfeder.

Sarah Bernhardt kendi yaratım sürecini anlatırken şöyle yazar:

> Azar azar karakterimle özdeşleşmeye alıştım. Onu büyük bir özenle giyinmeye başladım ve kendi Sarah Bernhardt'ımı soyunma odasının köşesine bıraktım: Onu yeni 'ben'in seyircisine dönüştürdüm ve diğer 'ben'imin soyunma odasında ne yaptığını bilmeden sahneye acı çekmeye, ağlamaya, gülmeye, sevmeye hazır bir biçimde çıktım.[20]

Özetle, oyuncunun sağlıklı kişiliği, kendi kişisinin zenginliği içinde, kendinden daha az sağlıklı olan, hasta insanlar olan karakterleri ya da *personajları* arar.

Böylelikle, sahnenin ve anın sınırları içinde, tüm asosyal eğilimlerin, kabul edilemeyecek arzuların, yasak davranışların ve sağlıksız duyguların uygulanmasına izin verilir. Sahnede her şeye izin vardır; hiçbir şey yasak de-

---

[20] Sarah Bernhardt, *The Art of Theatre*, s. 204.

ğildir. Oyuncunun kişisi içinde ikamet eden şeytanlar ve azizler gelişmekte, gösterinin orgazmını yaşamakta ve potansiyelden eyleme geçmekte tamamen özgürdürler. Mimetik ve empatik biçimde, seyircinin içinde uyandırılan benzer şeytanlar ve azizlerin başına da aynı şey gelir. Hep şu umutla: Her şey bittiğinde, yorulmuş olacaklar ve uyumak için geri dönecekler. Bu kutsal ve şeytani baloda, oyuncunun ve seyircinin şeytan ve azizlerinin kişinin bilinçdışı karanlığına tükenmiş bir şekilde geri dönecekleri; bu şeytan ve azizlerin, korkmadan toplum içindeki yaşamlarını sürdürebilmeleri için kişiliklerin dengesini ve sağlığını onaracakları umuduyla. Tiyatronun karnavalımsı ani boşalımının ardından Büyük Perhiz'in ilk çarşambasının gündelik işlerinin tekrar başlayacağı umuduyla.

Kafadaki Polis ve Arzu Gökkuşağı gibi bu yeni teknikler ve Ezilenlerin Tiyatrosu'nun tümü, aynı yolun, tersinden, farklı hatta tersi niyetlerle katedilebileceği varsayımını geliştirir.

Bir oyuncu olmak tehlikelidir, evet, ama neden? Çünkü aranan katarsis kaçınılmaz değildir. Mesleğinin ona verdiği tüm güvenliğe, tiyatronun ritüelleri tarafından sağlanan tüm korumaya, neyin kurgusal neyin gerçek olduğuyla ilgili geliştirilmiş tüm teorilere rağmen, bunların hiçbiri bir gün, uyandırılan bu kişiliklerin (karakterlerin, *personajların*) sessizce uyumaya gitmeyi reddetmeleri, bu aslanların ruhumuzun hayvanat bahçelerine geri dönmeyi reddetmeleri olasılığını engelleyemez.

Eğer durum buysa, tersi varsayımı kafamızda canlandırabiliriz: Teorik olarak, hasta bir kişilik sağlıklı *personajları* uyandırmaya çalışabilir; ancak bu sefer onları tekrar unutulmaya göndermek amacıyla değil de bunları kişiliğinde bir araya getirme umuduyla. Korkarım ama içimde aynı zamanda cesur bir adam da yaşar; onu uyandırabilirsem belki onu hep uyanık tutabilirim.

'Ben' kimdir? Kişi mi, kişilik mi, yoksa *personaj* mı? Karar vermek bizim için çok kolaydır –kaderci bir biçimde– neysek oyuz, nokta, hikâyenin sonu. Ama aynı zamanda –daha yaratıcı bir biçimde– oyun kağıtlarının yeniden da-

ğıtılabileceğini hayal edebiliriz.

Bu olasılıklar dansında, farklı güçler farklı zamanlarda sahneye çıkarlar –potansiyel olan eyleme dönüşebilir, sahne ışıklarını işgal edebilir ve sonra kulise doğru geri süzülür, güçler büyür ve azalır, ön plana çıkar ve tekrar arka plana geçer– her şey değişkendir. Kişiliğimiz neyse odur, ama aynı zamanda ne olacaksa odur. Eğer kaderciysek yapacak bir şey yok; ama değilsek deneyebiliriz.

Bu kitapta bunun bazı örneklerini veriyorum. Dogmacılık olmadan. Zafercilik oynamadan. Hüsnükuruntuya kaçmadan. Mutlak biçimde emin olmadan gerçeği söylemek için. Ama büyük bir umutla. Sağlam temeli olan bir umut: Oyuncu hasta bir insanın yerine geçebiliyorsa, hasta bir insan da sırası gelince sağlıklı bir oyuncuya dönüşebilir.

# 3. 'KAFADAKİ POLİS'İN ÜÇ VARSAYIMI

Bir Ezilenlerin Tiyatrosu oturumunda, *seyirci* yoktur, sadece *aktif gözlemciler* (seyirci-oyuncular) vardır. Ağırlık noktası sahnede değil, oditoryumdadır. Gözlemcilere yansımayan bir imge ya da bir sahne üzerinde bu yöntemlerle çalışılamaz, çünkü bu tamamen kişisel, çoğulcu-olmayan bir durum olacaktır.

Ezilenlerin Tiyatrosu'nun birbirine bağlı iki temel ilkesi vardır: a) seyirci-oyuncunun kendisini dramatik eylemin bir başkahramanına dönüştürmesine ve kendi konumuna dair alternatifleri prova etmesine yardımcı olabilmek, ki böylelikle b) tiyatro pratiğinde prova ettiği eylemleri gerçek hayatına yansıtmasını sağlamak.

Bu öncelikli hedefleri meydana getirmek amacıyla, bir bütün olarak Ezilenlerin Tiyatrosu ve özelde Kafadaki Polis sistemi üç temel varsayım öne sürer.

## İLK VARSAYIM: OZMOS

Toplumsal örgütlenmenin en küçük birimleri (eşler, aile, komşular, okul, işyeri, fabrika, vs...) ve aynı derecede toplumsal hayatımızın en ufak olayları (bir sokağın başındaki kaza, metroda kimlik kontrolü yapılması, bir doktor ziyareti, vs...) toplumun tüm ahlaki ve politik değerlerini, tüm egemenlik ve iktidar yapılarını ve tüm baskı mekânizmalarını içinde barındırır.

Büyük genel temalar küçük kişisel tema ve olayların içine kazınmıştır. Tamamen bireysel bir durumdan söz ettiğimizde, aynı zamanda benzer durumların genelliğinden ve böyle özel bir durumun yaşanabileceği bir toplumdan da bahsetmiş oluruz.

Bireysel hikâyenin bütün tekil öğelerinin *simgesel* bir

karaktere ulaşması ve tekilliğinin, biricikliğinin sınırlayıcılığından arınmış olması gerekir. Böylelikle, tekilleştirme değil genelleme yoluyla, daha çok psikoterapistin araştırmasına uygun olan bir alanı terk eder, kendimizi kendi alanımızla, ayrıcalığımız olan bir alanla sınırlandırırız: tiyatro sanatı.

20 yıl önce, Birleşik Devletler'de, ırk ayrımcısı Güneyde ve bütünleşmenin daha ileri düzeyde olduğu New York'ta ilginç bir deney yapılmış. Beyaz, yeşil, mavi ve siyah bebekler siyah çocuklara gösterilmiş. Bunların arasından en güzel ve en çirkinlerini seçmeleri istenmiş. 'Irk ayrımına maruz kalan' siyahların, değerlerine sıkı sıkıya bağlı oldukları Güneyde, çocuklar en güzel bebeğin siyah olan olduğunu ve en çirkinin de beyaz bebek olduğunu söylemişler. Bütünleşmenin beyaz değerleri empoze ettiği Kuzeyde ise sonuç tam tersi olmuş: Beyaz bebek en güzeli, siyah ise en çirkini. Siyah çocuklar beyaz değerleri sahiplenmişti.

Düşüncelerin, değerlerin ve beğenilerin bu şekilde yayılmasına *ozmos* diyeceğim: Birbirine nüfuz etme.

Ozmos nasıl ortaya çıkıyor? Baskıyla olduğu kadar ayartma yoluyla da. Tiksinme, nefret, korku, şiddet, kısıtlama yoluyla ya da tersine cazibe, aşk, arzu, vaatler, bağımlılık vs. yoluyla.

Ozmos nerede ortaya çıkıyor? Her yerde. Toplumsal yaşamımızın her hücresinde. Ailede (yasal ebeveyn iktidarı, para, bağımlılık, şefkat yoluyla), işyerinde (maaşlar, ikramiyeler, tatiller, işsizlik, emeklilik, vs. yoluyla), askerlikte (cezalar, terfi, rütbe, güç kullanımının ayartıcılığı, vs), okulda (notlar, yıl sonu sıralamaları, karneler...) reklamcılıkta (düşüncelerin yanlış çağrışımları yoluyla: güzel kadınlar ve sigara, Niagara Şelaleleri ve viski), gazetelerde (haber malzemelerinin seçimi, grafiklerin manipülasyonu), Kilisede (Cehennem, Cennet, kader, komünyon, bağışlama, günah, umut.)

Aynı zamanda tiyatroda. Nasıl?

Ana akım tiyatro iki dünyayı bir araya getirir: Seyir-

cinin dünyası ve sahnenin dünyası. Tiyatronun geleneksel ritüelleri, seyirci ve sahnenin oynayacağı rolleri belirler. Sahnede toplumsal hayatın imgeleri, seyircinin değiştiremeyeceği şekilde, organik ve özerk bir tarzda sunulur. Gösteri boyunca, seyirci eylemsizleştirilir, sahnede ortaya koyulan olayları düşünmekle (bu düşünme kimi zaman eleştirel de olsa) kısıtlanır.

Ozmos geçişsiz[1] bir şekilde, sahneden seyirciye doğru oluşur. Seyircide kendi hareketsiz konumu hakkında güçlü bir direnç varsa gösteri bir duraklamaya girebilir, ama değişemez çünkü önceden belirlenmiştir.

Geleneksel teatral ritüeller muhafazakardır, *hareketsizleştirici* ve ilerlemeye karşıdır. Şüphesiz bu muhafazakarlık, bu *hareketsizleştirme* yoluyla da, bir oyun *harekete geçirici* düşünceler *iletebilir;* hareket hâlâ geçişsizdir. Ancak ritüelin kendisi hareketsizleştirici kalır.

Cervantes'in oyunu *Numance,* kuşatma altındaki bir şehrin öyküsünü anlatır; şehrin sakinleri, erkek, kadın, çocuk, son kişiye kadar direnmeye karar vermişlerdir. Topluca katledilirler ama teslim olmazlar. *Numance* İspanya İç Savaşı sırasında Faşistlerin kuşatması altındaki bir şehirde sahnelendi. Teatral ritüelin kendisi *hareketsizleştirici* olmasına rağmen oyun açıkça olağanüstü bir hareketlilik etkisi yarattı. Bu özel durumda gerçeklik, ritüeli paramparça etti. Normal bir gösteride genellikle dış gerçekliği unuturuz; dikkatimizi sahneye vermemiz gerekir. Burada ise sahne sadece seyirciye sokakta neler olup bittiğini hatırlatıyordu. Teatral ritüelin *hareketsizliği* toplumsal hayatın olaylarının dinamizmiyle yıkıldı.

Ezilenlerin Tiyatrosu'nda her iki yönde de, *seyirciyle sahne arasındaki dialoğu geçişli kılarak* bu *hareketsizliği* tersine çevirmeye çalışıyoruz: Sahne seyirciyi dönüştürmeye çalışır, ama seyirci de her şeyi dönüştürebilir, her şeyi deneyebilir.

---

[1] Geçişsiz fiil: (ing. *intransitive*) Öznesi olup nesnesi olmayan fiil. [*—çev. notu.*]

Bu iletişim her zaman uzlaştırıcı değildir. Özne-nesne ilişkisi üzerine kurulmuştur. Ama hiçbirisi mutlak nesne konumuna indirgenemez. Ezen kişi, ezilen kişide iki tür tepki yaratır: boyun eğme ve yıkma. *Ezilen her kişi boyun eğdirilmiş bir yıkıcıdır.* Boyun eğiş onun Kafadaki Polis'idir, onun *introjeksiyonudur.*[2] Ama aynı şekilde diğer öğeyi, yıkıcılığı da taşır. Amacımız ilkini yok ederek bu ikincisini harekete geçirmektir.

## İKİNCİ VARSAYIM: METAKSİS

Geleneksel bir tiyatro gösterisinde, *seyirci-karakter* (ya da seyirci-oyuncu) ilişkisi *empati* denilen yolla oluşur: *em*, iç; *pathos*, coşku.

Karakterlerin coşkuları içimize işler, gösterinin ahlaki dünyası ozmos yoluyla bizi fetheder; kontrolümüz dışında karakterler ve olaylar tarafından yönlendiriliriz; bir coşkuyu *vekâleten* yaparız.

Ezilenlerin kendi ezilmişliklerinin imgeler dünyasını bizzat kendilerinin yarattıkları bir Ezilenlerin Tiyatrosu gösterisinde, *etkin gözlemci (seyirci-oyuncu)-karakter* ilişkisi özde değişikliğe uğrar ve *sempati (sympathy)* haline gelir: *sym*, birlikte. Yönlendirilmeyiz, yönlendiririz. Başkalarının coşkuları bana nüfuz etmez; aksine kendiminkini yansıtırım. Kendi eylemlerimi yönetirim, özne olurum. Ya da tıpkı benim gibi bir başkası eylemi yönlendirir: İkimiz de özneyizdir.

İlk durumda, değişen sahne beni kendisiyle birlikte sürükler; ikincisinde ise onu değiştiren benimdir.

Ezilen kişi sanatçı haline gelir.

Ezilen-sanatçı bir sanat dünyası yaratır. Gerçek yaşamının, yaşadığı gerçek baskıların imgelerini yaratır. Bu imgeler dünyası, bu imgeleri kışkırtan gerçek dünyadaki baskıların aynısını içerir; elbette *estetik açıdan dönüştü-*

---

[2] *İntrojeksiyon*: Kendisini başka biri ya da başka bir şey sanma durumunu karşılayan psikoloji terimi. [*—çev. notu.*]

*rülmüş olarak.*

Ezilenin kendisi, sanatçı olarak, kendi ezilmişlik gerçeğinin imgelerini oluştururken, bu dünyaların her ikisine de vekâleten değil, bütünüyle ve sonuna kadar aittir. Burada *metaksis* olgusuyla karşı karşıya kalırız: Tamamen ve eş zamanlı olarak iki ayrı, özerk dünyaya ait olma durumu: gerçekliğin imgesi ve imgenin gerçekliği. Bu iki özerk dünyayı paylaşır ve bunlara aittir: kendi gerçekliği ve kendisi tarafından yaratılan kendi gerçekliğinin imgesi.

Bu iki dünyanın tamamen özerk olması çok önemlidir. Ezilen-başkahramanın sanatsal yaratıcılığı kendini gerçek baskının sembolik resmedilişiyle ya da basit gerçekçi yeniden-üretimiyle sınırlandırmamalıdır: *Kendine has estetik bir boyuta sahip olmalıdır.*

Sık sık, katılımcılar her imgenin *anlamı* konusunda ısrarcı olurlar. Bu, bir imgenin (özel bir dile, imgeler diline ait olan bir imgenin) başka bir dile, söyleyiş diline, sözlü dile *çevrilmesine* ihtiyaç duydukları anlamına gelir. Ama şu fark edilmelidir ki imgelerin çevirisi yapılmaz; Beethoven'in *5. Senfoni*'sinin açılış akorlarının (birinin yapmaya çalıştığı gibi 500 sayfalık bir kitap halinde) *kader kapıyı çalar* olarak çevrilemeyeceği gibi.

Soyut resimden hoşlanmayan pek çok insan vardır, çünkü her zaman imgeleri çevirmeye, yorumlamaya çalışırlar. Eğer bir resmin adı 'Natürmort' ise, bu kişiler üzümleri görmeye, ananasları ya da muzları yerleştirmeye çalışırlar; tıpkı Picasso'nun 'Femme nue avec une pomme' (Elmalı Çıplak Kadın) tablosunda kadını ya da en azından elmayı ayırt etmeye çalışmaları ama hiçbirini bulamamaları gibi. Kadın ve elma orijinal tözlerinde bulunmazlar: Resimde başkalaşmışlardır. Artık sadece Picasso'nun zihninde yaşamaktadırlar. Metaksis Picasso'da, onun içinde oluşur. *Sem-pati* yoluyla Picasso'nun kendisiyle özdeşleşmek zorunda kalırız, böylelikle metaksis bizim içimizde de ortaya çıkacaktır: Benzer bir resim yapabilir hale geleceğiz. Ya da en azından Picasso'nun resminden zevk alacağız...

Eğer toplumumuzun, kültürümüzün, toplumsal hayatımızın Picasso'nunkilerle hiçbir ilişkisi yoksa metaksis

oluşmaz, çünkü onunla geçişken özdeşleşmemiz (sempati) mümkün olmaz. Bir Çinli ya da bir Şililinin aynı dönem ve aynı sosyal sınıftan bir Avrupalı ya da Fransızla resmin karşısına geçtiklerinde aynı deneyimi edinmeleri ya da aynı tür zevki almaları çok zor olacaktır.

Aynı şey, kendi yaşadığı baskının imgelerini oluşturan ezilen bir kişiyle de ortaya çıkar: Onunla sempati kurarak özdeşleşmeliyiz. *Dayanışma yeterli olmayacaktır.* Onun ezilmişliği bizim olmalıdır.

Metaksisin ortaya çıkması için, imgenin özerk hale gelmesi gerekir. Bu oluştuğunda, *gerçeğin imgesi, imge kadar gerçektir.*

Ezilen *kendi gerçekliğinin imgelerini* yaratır. Sonra *bu imgelerin gerçekliğiyle* oynaması-rol yapması gerekir. Baskılar aynı kalır ama başkalaşmış bir şekilde sunulurlar. Ezilen kişi, imgenin kökeni olan gerçek dünyayı unutmalı ve imgenin kendisiyle, onun sanatsal cisimleşmesi içinde oynamalıdır. Toplumsal gerçekliğini kurgusal denilen gerçekliğe doğru (tiyatroya doğru, imgeye doğru) dışsal bir biçime kavuşturmalı, imgeyle oynadıktan sonra bu sefer ters yöne, kendi dünyası olan toplumsal gerçekliğe doğru ikinci bir dışsal biçimlendirme yapmalıdır. *İlkini (toplumsal) değiştirmek için ikinci dünyada (estetik) çalışmaktadır.*

Bu başkalaşma ezilen-sanatçının kendisi tarafından gerçekleştirilmelidir. Katılımcıların çalışması için hangi formu uygun görüyorsa, o formda imgeyi yaratması gereken ezilen-sanatçıdır.

Yaratılan bu yeni dünyanın tutarlılığını sağlamak çok önemlidir. İmgeyle oynarken, onu doğuran dünyaya kesinlikle referans yapılmamalıdır. Her iki dünyanın da kendi organik yapıları vardır.

Dolayısıyla ikinci varsayım şu şekilde formüle edilebilir: Ezilen-sanatçı kendi gerçekliğinin imgelerinin özerk bir dünyasını yaratabiliyor ve bu imgelerin gerçekliğinde özgürleşmesini sağlayabiliyorsa, kurguda yapabildiklerinin tümünü kendi gerçek dünyasında dışsal bir biçime kavuşturabilir. Sahne ve salon gerçek yaşam için prova alanı olur.

## ÜÇÜNCÜ VARSAYIM: BENZEŞMECİ TÜMEVARIM

Katılımcılarını aynı sosyal gruba ait (aynı okulun öğrencileri, aynı mahallenin sakinleri, aynı fabrikanın çalışanları) ve aynı baskıya (okul, mahalle ve fabrikadaki baskılara) maruz kalan insanların oluşturduğu bir Ezilenlerin Tiyatrosu oturumunda, tek bir insanın kişisel hikâyesi hemen çoğullaştırılır: Böylece bir kişinin ezilmişliği herkesin ezilmişliği olur. Her bir bireysel durumun kişiselliği, diğerleriyle benzerliği oranında ihmal edilebilirdir. Dolayısıyla, oturum esnasında sempati hemen ortaya çıkar. *Hepimiz kendimizden bahsediyoruz.*

Diğer taraftan, özel bir Kafadaki Polis ya da Arzu Gökkuşağı oturumunda, bir kişinin kişisel bir ezilmişlik öyküsünü, ayrıntıları uç noktada *tekilleştirerek* ve öyküyü diğer katılımcıların bütünlüklü koşullarından uzaklaştırarak anlattığı olur. Böyle bir durumda, empatinin denetimine yakalanmış oluruz, öyküyü anlatanın izleyicileri haline geliriz. Kendimizi bu kişiyle dayanışma içine soksak da bu artık Ezilenlerin Tiyatrosu olmayacaktır, bu sadece *bir ezilen için tiyatro* olacaktır.

*Ezilenlerin Tiyatrosu birinci çoğul şahsın tiyatrosudur. Kişisel bir hikâyeyle yola çıkmak kesinlikle çok önemlidir, ancak kişisel hikâye kendiliğinden çoğul hale gelmiyorsa benzeşmeci tümevarım yoluyla ötesine geçmeliyiz ki böylece tüm katılımcılar tarafından incelenmesi mümkün olsun.*

Üçüncü varsayım şu şekilde formüle edilebilir: Eğer, kişi bir açılış imgesi ya da sahnesinden yola çıkarak, benzetme yoluyla, oturumdaki diğer katılımcılar tarafından benzer kişisel ezilmişlikler çerçevesinde üretilmiş başka imgeleri (ya da sahneleri) yaratmaya devam edebiliyorsa ve eğer, kişi başlangıç noktası olarak bu imgelerle, her özel durumun tekil koşullarından tamamen ayrılmış, özgürleşmiş bir modelin oluşumuna tümevarım yoluyla ulaşabiliyorsa, bu model baskının üretildiği genel mekânizmaları içerecektir; ki bu da bizim bu baskıyı kırmak için sempati yoluyla farklı olasılıkları araştırmamızı sağlayacaktır.

Benzeşmeci tümevarımın işlevi mesafeli bir analizi

mümkün kılmak, pek çok perspektif sunmak, kişinin her bir durumu değerlendirebileceği olası bakış açılarını çoğaltmaktır. *Yorumlamıyoruz, hiçbir şey açıklamıyoruz, sadece pek çok referans noktası sunuyoruz. Ezilen kişi kendi eylemini yansıtmak konusunda (kendi açılarından kendi tekilliklerini düşünen diğer katılımcılar tarafından sunulan olası alternatiflere bakarak) yardım almalıdır. Eylem ve bu eylemin yansıması arasında bir ayrışma meydana gelmelidir.* Başkahraman kendini başkahraman *sıfatıyla* ve nesne *sıfatıyla* görmelidir. Gözlem yapan ve gözlemlenen kişidir.

Bu üç varsayımın geçerliliği Ezilenlerin Tiyatrosu'nun bütünlüğünün altında yatan temel varsayıma dayanmaktadır: Eğer (bir sanatçıdan ziyade) ezilenin kendisi bir eylemi icra ederse, bu eylemin teatral kurgu içerisinde icra edilmesi, ezileni, o eylemi gerçek hayatında gerçekleştirmesi için harekete geçme konusunda güçlendirecektir.

Bu varsayım açıkça katarsis teorisiyle çelişir, ki bu teoriye göre seyircinin 'vekâleten' oluşturduğu tavır, gösteri sırasında yaşadığı coşkuların boşalmasına yol açacaktır.

# 4. İKİ PSİKİYATRİ HASTANESİNDEKİ DENEYİMLER

## SARTROUVILLE

Annick Echappasse beni uyarmıştı: "Fazla insan olmayacak, belki 5 ya da 6 yetişkin insan. Emin olmak güç, çünkü bazen eğitim kurslarına gidiyorlar, bazen de tam zamanlı işlere dönüşebilen mevkilere atanıyorlar. Yaptığımız tiyatro çalışmasını takip edecek bir stajyer de olacak. Yani, hep birlikte, sen ve ben dahil en fazla sekiz ya da dokuz kişi oluruz. Oda çok büyük değil ama idare ederiz."

İlk gün benim için büyük bir şoktu. Önceden 'zihinsel engelli' diye tanımlanan insanlar görmüştüm; onları otobüslerde, sokaklarda görmüştüm. 'Engelli' insanlarla tüm deneyimim benden hiçbir beklentisi olmayan, benim varlığımdan haberdar olmayan insanlarla olmuştu. Kazara gerçekleşen, rastlantısal karşılaşmalar.

Sartrouville böyle insanlarla diyalog kurma ve alışveriş maksatlı ilk yüz yüze görüşme fırsatıydı: İki tarafın da beklentileri vardı.

İlk izlenimim oldukça yüzeyseldi. Benzerlikleri, tikleri, tekrar eden hareketleri ve *farklılıklarını* ifade etmekteki zorlukları bana çarpıcı gelmişti.

Annick oturumu başlattı:

Ne yapmak istiyorsunuz?

"Hiçbir şey" dedi aralarından biri.

Hepsi bu konuda uzlaşmıştı. Annick de.

Güzel. O zaman hiçbir şey yapmayacağız. Bu amacı aklı-

mızdan çıkarmadan, hiçbir şey yapmayacak olan iki gruba ayrılacağız. Augusto bir grupta olacak, ben diğeriyle kalacağım. Her grup denemek ve kendi anlayışları doğrultusunda, hiçbir şey yapmamak zorunda. Yarım saat ayıracağız ve sonra tekrar burada buluşacağız ve birbirimize hiçbir şey yapmadığımızı göstereceğiz. Tamam mı?

Evet, hepsi hiçbir şey yapmama konusunda hemfikirdi... İki grup da. Ben tıpkı iyi bir baba gibi daha küçük olan ve erkeklerden oluşan kendi grubumla gittim. Annick, iyi anne, kadınlarla kaldı.

"Öyleyse" dedim, "hiçbir şey yapmamayı deneyeceğiz. Başlangıç olarak herhangi birinin önerisi var mı?"

Andres "Hiçbir şey" diye yanıtladı.

Evet, tamam, bu zaten ortaya kondu. Peki bu *hiçbir şeyi* nasıl göstereceğiz? Hiçbir şey yapmadığımızı göstermemiz gerekiyor: Bunun açık olması gerekiyor. Mesela, böyle kalırsak, bir şey beklediğimizi söylerler: Bekleme, ki bu zaten bir şey yapmaktır. Onlara bir şey beklemediğimizi, hiçbir şey yapmadığımızı göstermemiz gerek. Nasıl?

Andres çabucak düşündü.

"Evet, doğru... şunu yapacağız: Ben yere yatacağım ve işte uyuyormuş gibi yapacağım... İşte bu...." Konuşurken bir taraftan da yapıyordu.

Tamam, yere uzanıyor ve uyuyormuş gibi yapıyorsun. O halde onlara gösterecek bir şeyimiz oldu bile. Nasıl uyuyorsun?

Bize nasıl uyuduğunu gösterdi.

Yerde böyle uyuyorum. Hepsi bu...

Sonra?

Sonra, hiçbir şey...

Hiçbir şey mi? Ama bu şekilde uyuyor musun ya da öldün mü ya da uyuyor gibi mi yapıyorsun ya da başka herhangi bir şey mi yapıyorsun bilemiyorum... Başka bir şey yapman gerekiyor...

Andres biraz düşündü.

Tamam, o zaman sen gel, sırtıma dokun ama ben hareket etmeyeyim. Uyuyorum, bu kadar. Bu hiçbir şey yapmamaktır...

Sustu ve gülmeye başladı.

"Neye gülüyorsun" diye sordum.

Uyuduğum zaman rüya görürüm...

Çok güzel. Bu da demek oluyor ki hiçbir şey yapmazken bir şey yapıyorsun.

Evet.

Hiçbir şey yapmayıp uyurken rüya görüyorsun. O halde, hâlâ bir şeyler yapıyorsun... Hiçbir şey yapmamanın aslında mümkün olmadığı gibi bir hisse kapıldım...Her zaman bir şey yapıyoruz.

Evet...ben, rüya görürüm.

Peki rüyanda ne görürsün?

Atlar.

Başka.

Sadece atlar. Atlarla ilgili rüyalarım var..:hepsi bu.

Atları sever misin?

Evet, atları severim...

Bir köşede George bizi izliyordu. Sadece Andres'le konuşmadığımı fark ettim. Küçük ilerlemeler katetmiştik bile. Andres'e çok fazla baskı yapmamak, onu sıkmamak için başka biriyle konuşmam gerekiyordu.

Peki ya sen Georges, sen neyle ilgili rüyalar görürsün?

Sinema.

Oyuncu olduğunu mu hayal edersin?

Hayır.

Peki ne?

Yönetmen.

Çok iyi. Bir film yönetmeni mi olmayı istiyorsun? Belki bunu kızlara göstermek için oynayabiliriz.

Evet yapabiliriz.

Yapım gereği çok fazla sözcük kullanıyordum, diğer taraftan onlar, çok doğrudandılar ve düşündüklerini açık açık söylüyorlardı. Yerdeki bir tahta parçasını aldım ve elimde bir kamera varmış gibi yaptım.

Evet şimdi sıra sende Georges: Elimde bir kamera var. İstediğim her şeyi çekebilirim. İşte: Senin ayağını, elini, yüzünü çekiyorum, yakına geliyorum ve gözünü, burnunu çekiyorum, geri çekiliyorum ve senin tamamını çekiyo-

rum... İşte. Şimdi kamerayı sana veriyorum. Sıra sende. Film çekme sırası sende: Neyin filmini çekeceksin?

Georges kurgusal kamerayı aldı ve hayal gücünün aldığı her şeyi çekmeye başladı. Bize bazı talimatlar verdiğini düşündüm: Ne yapmalıydık? Andres hevesle başkahramanı oynarken Georges gerçek bir yönetmen gibi davranmaya başlamıştı. İkisi de kızlara göstermek istedikleri şeyi, yaptıkları *hiçbir şeyi* prova ettiler.

Annick bizi geri çağırdı. Kızların prova yapmakta olduğu asıl mekânımıza geri döndük. Bize şöyle dedi:

Göstermek istediğimiz bazı "hiçbir şey"ler yaptık. İlk kim olacak?

Andres, Georges'un filmindeki başkahraman, çıkmakta sabırsızlanıyordu ve başlayıp başlayamayacaklarını sordu. Tamam.

Hadi bakalım Georges!

Georges yere uzandı; uyuyordu. Rüyasında kamerasını aldı ve Andres'e, filminin başkahramanına talimatlar vermeye başladı: Biraz geri git, yanlış olan sahneyi yeniden çek, kadronun başka bir üyesiyle el sıkış. Sonra elinde kamera hareketlendi, bazı yakın çekimler ve bel çekimleri yaptı; geri çekildi bizden gülümsememizi, el sıkışmamızı, oturmamızı, kalkmamızı istedi. Kısacası, gerçek bir film yönetmeni gibi bize emirler verdi!

Fikrinin mükemmel olduğunu düşündüm, Annick de öyle düşünüyordu. Annick diğer yetişkinlere de aynısını yapmalarını, kurgusal kamerayı alıp çekmeye başlamalarını önerdi. Oyunun müthiş harekete geçirici gücü kafamıza dank etti. İlke çok basitti: Elde bir kamerayla, gerçek ya da sahte, kişi bir başkahraman, nesne değil aktif bir özne oluyordu. Sahte bile olsa bir kamerayı almak, bir eyleme karar vermek anlamına geliyordu. Bu hareket *hiçbir şeyi* gösterse bile. Bu sadece bir rüya olsa bile.

Annick "Hiçbir şeyi gösterin!" demişti. Bu hiçbir şeyi

göstermek için eyleme geçmek, bir şey yapmak gerekiyordu. Başka bir deyişle, hiçbir şeyi yadsımak gerekiyordu. Bu gereksinim kamera kullanma ihtiyacıyla gerçeklik kazandı.

Yetişkinlerin çoğu hevesle kamerayı aldılar ve uygun gördükleri biçimde kendi kişilikleriyle uyum halinde –kendi bireysel tarzlarında– onu kullanmaya başladılar.

Bu noktadan sonra aralarındaki farklılıkları ayırt etmek daha kolaydı. İlk izlenimim şöyle olmuştu: 'Hepsi zihinsel engelli.' Bir genelleme: Hepsi aynı. Şimdi herkes kendisini, farklılıklarını, kişiselliklerini daha fazla gösteriyordu. Elbette 'engelli'ydiler ama *deli* değildiler.

Her biri beni kendi tarzıyla etkilemişti. Özellikle de film yönetmeni olmayı isteyen ve müthiş kamerayla oynama fikrini bulan Georges. Oturum sona erdi, Annick ve ben birlikte çıktık. Arabada, hayrete düştüğümü itiraf ettim. Ona baştan sona tüm izlenimlerimi anlattım. Ve şöyle dedim:

> Biliyor musun Annick, şu herif var ya, Georges... En ufak bir özrü ya da hastalığı varmış gibi gözükmüyordu. Oldukça zeki biri olarak beni etkilediğini bile söyleyebilirim.

> Öyle zaten... O sana bahsettiğim stajyer.

Bir stajyer olduğunu unutmuştum.

Bunu düşünmeye başladım: Neden böyle bir şeyi unutmuştum? Kendi kendime 'Bazı zihinsel engelli hastalarla çalışacağım' demiştim. Bu başlangıç noktasıyla kendimi *engelli insanlarla* konuşmaya hazırlamıştım. Her yerde engelli insanlar görmeye başlamıştım. Bu profesyonel tıp ortamına girmemden sonra, bana göre herkes olası bir engelliydi. Çok saygılı bir bey olan kurumun yöneticisi bile böyle bir değerlendirmeden kırk yaşının üstünde olduğu ve bölüme sadece yirmisinin altında hastaların kabul edildiğini bildiğim için uzak kalabilmişti. Ama pek çok genç öğretmen biraz garip insanlar olarak dikkatimi çekmişti... Kederli, sakin. Kısacası, deli.

Aslında, tüm bu insanların zihinsel engelli olduklarını düşünmek o kadar da zor değildi: Herkesin sinirsel bir tiki ya da başka bir şeyi vardı, herkesin kendisine yönelik *farklı* bir bakışı vardı, herkes *normal olmayan* bir şekilde yürüyordu. Öyle değil mi? Mesela, siz ve ben.

Soru: Normal nedir?

Mekânizma oldukça basit: 'onlar zihinsel özürlü' dediğim andan itibaren onlara zihinsel özürlü insanlar olarak baktım. Kendisini bana tanıştıran herkes benzer bir şefkat duygusuyla (acıma ve merhamet içeren bir şefkat duygusuyla) karşılaşacaktı.

Daha sonra, diğer öğretmenlerin ya da hastabakıcıların yetişkinlere yönelik tavrını incelemeye başladım. Ve benzerlikler fark ettim. İki farkla: Birincisi, kimin hasta, kimin akıllı olduğunu çok iyi biliyorlar ve yeni gelenler haricinde (mesela ben, daha genç olsaydım ciddi bir şekilde ilk kategoride olma riski taşıyordum) kolayca ayırt edebiliyorlar; ikincisi hastalara karşı *şefkatli* değil daha ziyade *güçlü* davranıyorlar.

Özellikle oturumun başlaması için beklediğim büyük odaya gelen hastabakıcıları izliyordum; odada pek çok insan oluyordu: yetişkinler, personel ve benzeri. Hastabakıcılar içeri giriyorlardı; yüzlerini ve baktıkları kişiye göre değişen fizyonomilerini izlemek büyüleyici oluyordu. Bana baktıklarında çok kibar oluyorlardı ama gözleri genç bir kişiye yöneldiğinde bir çeşit güçlülük, otorite kazanıyordu.

Georges gibi benim bir hasta yerine koyulduğumu varsayalım. Ne kadar süre karşı koyabilirdim? Tüm hayatım boyunca değil. Bir kere deli damgasını yedikten sonra, kişi insanları bunun doğru olmadığına nasıl ikna edebilirdi? Kendisini bu imgeye uyum sağlamaktan nasıl alıkoyabilirdi? Bu benim için zor olurdu; kaldı ki genç bir insan için bu çok daha zordu.

Bu yetişkinlerin diğer insanların onlara bakışları yüzünden hasta olduklarını bir an bile düşünmedim. Asla düşünmedim. Çok çok, eskiden kendi aileleri vardı. Ve çoğunun alkolik ebeveynleri, sefil çocuklukları olmuştu;

kötü çevrelerde, uyuşturucu, fiziksel şiddet, saldırı, çapraşık ilişkiler ve bir dizi talihsizlik içinde büyümüşlerdi. Yaşadıkları hayatı sona erdirmek için salt bakımdan fazlasına ihtiyaçları vardı.

Ancak insanların bakış tarzı beni çarpmıştı. Çünkü aynısını ben de yapmıştım.

## FLEURY-LES-AUBRAIS

Dr. Roger Gentis'in davetlisi olarak, Fleury-les-Aubrais psikiyatri hastanesinde iki aylığına haftada iki kez olmak üzere Cecilia Thumim ile birlikte Ezilenlerin Tiyatrosu atölyesi düzenledik. Otuz stajyerimiz vardı: hemşireler, doktorlar ve hastane yönetiminden kişiler.

Forum Tiyatrosu modelleri için bir tema ve bir hikâye öneren ilk kişi hemşire olan Claude oldu. Bize bir pazar günü, öğleden sonra çalışırken, bir Yugoslav'ın hastaneye nasıl geldiğini anlattı. Çevredeki barda birkaç şişe kırmış, masaları devirmiş ve birkaç kişiyi yaralamıştı. Tuttuğu futbol takımı kaybetmişti ve zavallı adam şiddetli bir kriz geçirmişti. Tüm bunların ötesinde Yugoslav tek kelime Fransızca bilmiyordu. Pardon: *"Pas de piqure, pas de piqure!"*[1] demeyi biliyordu. Elbette çok bir şey değildi, ama kendisini iğnelere karşı korumak için yeterliydi.

Hasta hücre gibi bir hastane odasına kapatılmıştı ve bir doktor üstünkörü bir muayeneden sonra ona bir yatıştırıcı yazmıştı... Kasın içine zerk edilen bir yatıştırıcı. Claude'un görevi dozajı uygulamaktı. Hücreye girdi ve hastaya şöyle dedi: 'Canını yakmayacak.' Tahmin edebileceğiniz gibi aldığı cevap şuydu: 'Pas de piqure, pas de piqure!' Yugoslav korkup hücrenin arkasına sinmişti.

Claude ısrar etti ama cevap bütünüyle ve şiddetli bir reddi: 'Pas de piqure, pas de piqure!' Yapılacak hiçbir şey yoktu. Claude hücrenin kapısını kilitledi ve doktorun odasına geri döndü; ama o da kararından dönmüyordu:

---

[1] İğne yapmayın! İğne yapmayın! [ —*çev. notu.*]

> Burada doktor benim. Benim işim ilaç yazmak. Sen de bir hastabakıcısın ve senin işin de benim emirlerimi uygulamak. Oraya geri dön ve iğneyi yap!

Claude koğuşa geri döndü, kendinden daha iri yarı olan dört arkadaşından yardım istedi ve silah arkadaşları gibi hep birlikte yola koyuldular. Hücreye daldılar, Yugoslav'ı sindiği köşeden yakalayıp kaldırdılar, onu yüzükoyun yatağa attılar ve yakarışlarına –*"Pas de piqure, pas de piqure!"*– aldırmayarak ona verilen iğneyi yaptılar; öylesine büyük bir öfkeye kapılmışlardı ki ona daha beter bir şey bile yapabilirlerdi.

Claude hikâyeyi anlatırken çok heyecanlı ve öforikti.[2] Hikâyenin sonuna gelindiğinde kederlendi:

> Ne yapabilirdim ki? Doktor ben değildim. Hayır deseydim, beni işimden edebilirdi, terfimi engelleyebilirdi, benim aleyhime rapor verebilirdi. Yetkili kişi olduğunu söylemişti ve bu doğruydu; o yetkili kişiydi... ama uygulayan kişi bendim. İğneyi yapmıştım çünkü işime ihtiyacım vardı ve yan çizebilecek bir yol bulamıyordum. Ama iğneyi yedikten sonra adamın halini görünce kendimi suçlu hissettim... ağlamamak için kendini zor tutuyordu...beti benzi atmıştı... ama benim yerimde olsaydınız siz ne yapardınız?

Bu mini bir Forum Tiyatrosu'ydu: Biz ne yapardık? Ardından, modeli hazırladık: Yugoslav'ın gelişi, doktorun emirleri, ilk reddediş, doktorun bürosuna geri dönüş, kaslı müttefiklerin çağrılması ve son olarak çözüm.

Claude, Forum Tiyatrosu'nu halka açık yapmamızı istedi: (Bir restoran ve idari bölümü de kapsayan on binadan oluşan) tüm hastane kompleksine duyuru yapmamız ve tüm personeli davet etmemiz gerekiyordu: doktorlar ve özellikle de hastabakıcıları. Claude, onun yerinde olsalardı başkalarının ne yapacağını merak ediyordu. Duyuru yapılmıştı ve tamamen tahmin edilebilir sonuçlar ortaya çıkarmıştı; hiçbirimizin tahmin etmediği sonuçlar: Hastalar

---

[2] Öforik: (ing. *euphoric*) Aşırı zinde hissetme durumunda olan. [*—çev. notu.*]

gösteriyi duymuşlar ve görmek istemişlerdi.

Panik! Kendi içimizde bir toplantı düzenledik, zaten küçük bir kalabalık olasılığı göze almıştık, ama şimdi bir de hastalar karşımıza çıkmıştı. Onları içeriye almak doğru olur muydu? Elbette oyunda önemli bir yerleri vardı, ama konunun özüyle ilgisiz biçimde, senaryonun bir parçası olarak. Onları, 'nesnesi' oldukları tartışmaların, görüşmelerin fikir alışverişlerinin bir parçası yapmak doğru olur muydu?

'Evetler' çoğunluktaydı. Ezilenlerin Tiyatrosu tiyatronun demokratik bir biçimi olduğu için (ki yaşanan tam da buydu!) hastaların katılımına engel olamazdık. Heyecanla geldiler... çok kalabalıktılar: Seyircilerin neredeyse yüzde seksenini oluşturuyorlardı.

Dürüst olmak gerekirse korkmuştum. İlk defa böylesi bir seyirciyle karşılaşıyordum. Ne diyebilirdim? Nasıl açıklayabilirdim? Bir terapist olmadığımı unutmayın, ben bir tiyatro adamıyım. Geçmişte de zorlu seyircilerle karşı karşıya gelmek durumunda kalmıştım – bu bana daha zorlu gözükmüşse, bu onunla 'karşı karşıya gelmek' istemememden ya da bunu yapamayacağımı düşünmemdendi. Bunu 'yönetemezdim'; zaten öyle bir niyetim de yoktu. Bu benim en büyük ikilemimdi: Seyirciyle ilişkiyi nasıl kuracaktım? 35 yıllık tiyatro mesleğimde, *animatör*-seyirci ilişkisini kurmak için yüzlerce yol öğrenmiştim. Ama burada benim için her şey yeniydi.

Cecilia normal bir durumda davrandığım şekilde davranmamı önerdi. Ben de hiçbir şeyi değiştirmemeye, Forum Tiyatrosu nereye giderse gitsin her zaman olduğu gibi davranmaya karar verdim. Yaptığım da bu oldu. Oyunun kurallarını açıkladım. Seyircilerin mizacı ne olursa olsun çok etkili olduğunu kanıtlamış bazı alıştırmalar yaptırdım ve hastaların personelden daha iyi yaptığını gözledim. Bunu Claude'a söyledim ve o şöyle dedi:

> Doğru, çünkü onlar alıştırmaya konsantre olmuş durumdalar, biz ise onlara konsantre olmakla meşgulüz.

Teatral paylaşım durumu oluşturulunca modeli icra etmeye başladık.

Harika bir gözlemdi. İlk defa, hastalar nesnesi oldukları bir tartışmaya dahil oluyorlardı; ilk defa, doktorlar ve hastabakıcılar arasında gerçekleştirilen bir konferansa katıldılar ve 'diğer yarının nasıl yaşadığını' gördüler, insanların kendileri hakkında ne düşündüklerini keşfettiler, ki genel konuşmak gerekirse bu onların yüzlerine karşı söylenenlerden oldukça farklıydı. Mükemmeldi. Ve giderek daha da etkileyici hale geldi.

Model sona erdi. Oyunun kurallarını tekrar ettim: Alternatif bir durumu denemek için müdahale etmek isteyen kişi sadece 'Durun!' diyecekti. Oyuncular eylemi yarıda kesecekler, seyirci-oyuncu başkahramanın yerini alacak ve doğaçlama başlayacaktı.

Yeniden başladık. Seyirciler arasında, modelin sergilenmesi sırasındaki neşenin aksine sessizlik, gergin bir sessizlik hakimdi. O zaman hastalar gülüp eğleniyorlardı ama şimdi bir sorumluluk hissediyorlardı: Sorgulanan onlardı. İnsanlar onların ne düşündüğünü bilmek istiyordu. Sessizlik. İlk sahne, ikinci sahne... sonunda Claude karakteri (Claude'un kendisinden başkası değildi) ilk kez iğneyi yapma tehdidinde bulundu. Sessizlik. Yugoslav iğne istemiyordu. Alıştığımız çığlığını patlattı, 'Pas de piqure! Pas de piqure!'

> Durun!

Bu Robert'ti, birbirinden farklı pek çok sinirsel tiki olan, bahçede gizlice dolaşırken ve ağaçların arkasında yerlerde sürünürken görmeye alıştığım garip bir hastaydı.

Durduk. Robert ayağa kalktı ve doğaçlanan sahneye yaklaştı. Benden beklenmeyecek kadar babacan bir ses tonuyla ona sordum:

> Bir fikrin mi var Robert? Claude'un ne yapması gerektiğini düşünüyorsan, onun yerinde olsaydın senin ne yapacağını düşünüyorsan, onu bize göstermen gerekiyor. Anlıyor musun Robert? Burası açık mı?

Yeterince açık...

Claude beyaz gömleğini çıkardı ve giymeye pek heveslenen Robert'e verdi. Gerçek bir oyuncu gibi, bir karakterin giysilerine bürünmenin, role girmenin ve kendini bir hastabakıcı gibi hissetmenin zevkini yaşıyordu. Bir anlığına hastabakıcı olacaktı. Sahneye çıktı, bu sırada babacan tavrımı bırakamayarak onu tekrar uyardım:

Robert, Claude ne yapabilirdi, bunu göster!

Sahne durduğu yerden tekrar başladı: Yugoslav'ı oynayan oyuncunun karşı koyduğu yerden: Söylemeyi bildiği tek şeyi söyler: 'Pas de piqure! Pas de piqure!' 'Ne?' diye sordu Robert. 'Biraz daha açıkla. Ne demek istiyorsun?' Oyuncu-Yugoslav, aslında genç bir kadın doktor, yabancı bir dil doğaçlamaya, farazi bir Sırpça-Hırvatça mırıldanmaya başladı. Hiçbir şey anlamayınca, Robert masaya gitti, telefonu aldı, uydurma bir numara çevirdi ve şöyle dedi:

Yugoslav Büyükelçiliği mi? Lütfen acilen hastaneye bir çevirmen gönderin, burada bir şeylerden bahsedip duran bir vatandaşınız var ama bir bok anlamıyoruz.

Seyirciler etkilenmişti. Böylesi basit bir çözüm sadece 'hasta bir insan' tarafından bulunmuştu. Biz 'sağlıklılar' bunu düşünememiştik. Müdahalesinin etkilerinden hoşnut kalan Robert açıkladı:

Ya eğer, kendi dilinde, bir alerji yüzünden iğne olmaması gerektiğini söylüyorsa? İğne zavallı adamı öldürebilirdi.

Sırpça-Hırvatça anlayamadığımız bir dildi. Sırpça-Hırvatça bilmiyorduk. Ama onun ne dediğini duymamamız için hiçbir neden yoktu. Onun ne dediğini duymak için de bir çevirmene ihtiyacımız vardı.

O gece, pek çok alternatif sunuldu. Hepsi 'hasta' ya da 'sağlıklı' seyircileri memnun etmedi: Örneğin, Yugoslav hastanın dikkatini futbola çeken bir 'hasta' kalleşçe ona iğneyi yaptı. Pek çok 'hasta' ve 'sağlıklı' kişi uygulanabilir

çözümler bulabilmek için söz aldı. Sonuncusu, mahkeme kararıyla kapatılmış, izole edilmiş bir hastaydı; elli yaşlarında, somurtkan, kederli, suskun bir kadın. Yugoslavyalı 'Pas de piqure! Pas de piqure' diyerek karşı çıkınca üzerindeki hastabakıcı beyaz gömleğine bir veda öpücüğü kondurdu ve şöyle dedi:

> İğneyi istemiyor... Yapmayacağım.

Ardından kopan alkışları beklemeden sahneden indi. Sandalyesinde geri döndü ve orada, suskun, kederli ve somurtkan oturmaya devam etti; 'hasta bir kişi' bize, başka bir 'hasta kişi'nin, Yugoslav'ın saygınlığını hatırlatmıştı. Sağlığının bozulmuş olması bize onun zaruri insani saygınlığını yağmalama hakkını vermiyordu:

> İğneyi istemiyordu, bunu ona yapmayacağım! O bir insan. Yaşıyor ve hayır deme hakkı var. Ve buna saygı duymak bizim görevimiz.

# 5. ARZU GÖKKUŞAĞI TEKNİKLERİNİN UYGULANMASININ ÖN HAZIRLIKLARI

## 1. MODLAR

Bu kitapta tanıtılan tekniklerin hepsi pek çok farklı biçimde uygulanabilir. *Mod* başka bir tekniğin tamamlayıcısı olarak kullanılan, var olan araştırmaya derinlik katan, sahnenin ve karakterler arasındaki ilişkinin anlaşılmasını ve keşfini kolaylaştıran yardımcı bir tekniktir.[1] Tek bir teknik, her birinin kendi özerk yararı ve kendi belirli özellikleri olan başka ve farklı modlarla gerçekleştirilebilir.

### 'NORMAL' MOD

Normal mod, doğaçlamanın kurulduğu gerçek temeldir. Gerçekçi değil gerçek diyorum çünkü gerçekçi, teatral üslubun yan anlamlarıyla fazlasıyla doldurulmuş bir kelimedir. Bir doğaçlamadaki amaç gerçekçilik değil gerçekliktir. Başkahraman ve diğer oyuncular olasılıktansa hakikati, gerçeğe benzerliktense doğruluğu amaçlamalıdır. Bir doğaçlama gerçeküstücü, dışavurumcu, sembolik, metaforik ve allegorik olsa bile gerçek olabilir. Bir doğaçlama *yaşandığı* zaman gerçek olur.

Doğaçlama, genellikle çalışma için temeli oluşturan normal modda başlamadan önce, çalışmayı yönlendiren

[1] Bu modların pek çoğu, derinlikli olarak biraz farklı uygulamalarla *Games for Actors and Non-Actors*, Londra: Routledge, 1992'de incelenmektedir. (Türkçe çeviri için bkz. *Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar*, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul 2008)

kişi, yapının yeteri kadar teatral olduğundan –bu noktaya büyük önem veriyorum– emin olmalıdır. Derken doğaçlama yavaş yavaş belirmeye başlar; başlangıç noktası, kriz noktası ve hatta sonucu en baştan bilinebilir; fakat eylemin nasıl gelişeceğini, özelliklerinin ne olacağını bilemeyiz, ki doğaçlamanın ortaya çıktığı nokta da budur. Tüm doğaçlama bir araştırma, bir keşif sürecidir. Bu arayışın verimli olabilmesi için, ortaya çıktığı sahnenin yapısı olabildiğince dinamik olmalıdır.

Bu nedenle, liderlik eden kişi her oyuncunun *kendi karakterinin neyi istediğini bilmesini* sağlayabilmedir. Bununla, her oyuncunun, karakterinin *arzusunu* sadece sahnede sergilemektense yoğun bir şekilde *yaşamasını* kastediyorum. Her karakterin derin bir arzusu olduğu sürece, her karakter derin bir şekilde bir şey arzuladığı sürece –ya da bir şey arzulamadığı süreç, ki bu da bir çeşit arzudur, negatif arzudur– bu arzular kaçınılmaz bir şekilde çatışmaya düşer ve bu çatışma dramatik olayı eylemi ortaya çıkarır. Tiyatro çatışmadır, zihnin durumlarının katıksız bir sunumu değildir.

Eğer karakterleri harekete geçiren 'istekler'[2] temel isteklerse –derin arzular, karakterlerin kaprislerinden değil, gerçek ihtiyaçlarından kaynaklanan istekler– dramatik eylem bir seçimin yapılacağı krize doğru yol alır. *Kriz noktası*, insan ilişkilerinin yapısının, izlenebilecek farklı alternatiflerin olduğu bir noktaya ulaştığı ana denk düşer. Ezilenlerin Tiyatrosu'nda *Çin krizinden* bahsetmemizin nedeni budur: Çincede, kriz kelimesini karşılayan tek bir ideogram yoktur, aksine kriz biri 'tehlike' biri de 'fırsatlar' anlamına gelen iki ideogramla ifade edilir. Bu ikisinin birleşimi Ezilenlerin Tiyatrosu terminolojisindeki kullanımıyla 'krizi' tanımlar.

Başkahramanların hayatındaki gerçek olaylara dayanan doğaçlamalarda, bu kişiler bir kriz noktasına geldikle-

---

[2] Boal'in 'istek' ve 'karşı-istek' kavramlarının kullanımıyla ilgili daha fazla bilgi *Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin* Oyunlar adlı kitaba bakınız.

rinde genellikle kendilerine en az uygun olan ya da sonuçları üzüntü verecek olan alternatifi seçiyorlar. Genellikle karakterler arası ilişkilerin yapısının önemli öğeleri bu çekirdekte, bu çatışma yuvasında bulunuyor. Dolayısıyla araştırılması, incelenmesi ve yoğunlaşılması gereken bu şey kriz noktasıdır.

Çin krizine ulaşabilmek için, karakterlerin istek, arzu ve tutkularının oldukça yoğun olması gerekmektedir. Tiyatro çatışmadır, nedeni basittir, çünkü hayat da çatışmadır. Tiyatro hayattır, hayat da tiyatrodur.

## 'BASKIYI KIRMA' MODU

Katılımcılar genellikle başkahramanın fazlasıyla güçsüz, boyun eğmiş ve arzularından yoksun kalmış olduğu doğaçlamalar öneriyor, bu tarzda hikâyeler anlatıyorlar. Bu da genellikle var olan sahnenin gerçek hayatta 'zaten gerçekleşmiş' olması olgusundan kaynaklanıyor. Ve zaten gerçekleşmiş olan her şey (yaşanan olayın duygusal önemine göre değişen yoğunluk derecelerinde) 'gerçekleşmeye devam ediyor' olmasına rağmen, başkahraman genellikle neredeyse pes etmiş durumdadır: "Olacağı budur, yapacak başka bir şey yok."

Gerçekten yapacak bir şey yoksa denemek anlamlı olmayabilir. Ama genellikle yapılabilecek bir şey vardır. Deneyim gösteriyor ki yaşadığı sahneyi anlatma ya da o sahneden bir doğaçlama önerme eylemi içindeki başkahraman, bu durumu yeniden yaşama, onu dönüştürme, çeşitlemelerini ve alternatiflerini araştırma arzusunu açığa çıkarmaktadır. Dolayısıyla, denemeliyiz.

Kimi zaman ilk doğaçlama fazlasıyla uyduruk, zayıf, güçsüz ve merak uyandırmayacak bir şekilde ortaya çıkabilir. Durum böyleyse, başka katılımcıların sonraki müdahalelerini mümkün kılmak ve cesaretlendirmek ve başkahramana sahneyi dönüştürme yolundaki arzusunu yenileme ve yeni alternatifler deneme fırsatını vermek için doğaçlamanın yeniden çalışılmaya ihtiyacı vardır. İlk do-

ğaçlamada başkahramanın kendisi için gerçekten önemli olanı açığa çıkaramaması sık karşılaşılan bir durumdur.

Çok zayıf ve ilgi çekmeyen bir çatışmayla karşılaşıldığında yaratıcılığımızın uyarılmadığını belirtilmek gerekir. Boksörlerden birinin ringe koltuk değnekleriyle topallayarak çıktığı bir boks maçıyla benzerlik kurmaya çalışalım; şüphesiz böyle bir maç bizim ilgimizi çekmez, çünkü ilk yumruk sallanmadan önce bile sonucunun ne olacağını tahmin edebiliriz. Aynı şey tiyatro ve doğaçlama için de geçerlidir. Başkahraman zafer kazanma ihtimaline sahip olmalıdır. Diğer taraftan, başkahraman, doğuştan gelen zayıflığından ya da çatışmadaki güçlerin had safhadaki eşitsizliğinden dolayı amansız bir şekilde başarısızlığa mahkumsa, mazoşist olmayalım: Bizi kaçınılmaz bir şekilde umutsuzluğa sürükleyecek bir sahne üzerinde çalışmak için tiyatroyu kullanmayalım.

Baskıyı kırma modu, başkahramanın sahneyi gerçekten olduğu gibi değil, olmuş olabileceği ya da gelecekte olabileceği haliyle –aslında olmasını istediği haliyle– yeniden yaşamasından oluşur. Başkahraman, gerçek sahnede maruz kaldığı baskının üstesinden gelebilmek için harcadığı çabadan daha fazlasını denemeye yönlendirilir. Elbette ki, karşı kahramanlar[3] boş durmaz, kararlılık derecesini arttırarak karşılık verir ve tüm çatışmanın genel havası kızışmaya başlar. Dinamikler yeniden oluşturulduğunda, durum daha berraklaşır ve seçenekler belirginleşir.

Baskıyı kırma modu, bu açıklığa kavuşturma ve dramatizasyon sürecine yardımcı olur ama başkahramanın kendisinin sahnenin bazı temel öğelerini bilmediği, farkında olmadığı ya da en basitinden göremediği durumlarda yetersiz kalır. Bu durumda 'Dur ve düşün!' modunu kullanırız.

---

[3] Antagonist: Başkahramanın karşısındaki karakteri niteleyen bu kavram 'karşı kahraman' olarak çevrilmiştir. [ —*çev. notu.*]

**'DUR VE DÜŞÜNÜ' MODU**

Bu, benim 'normal' profesyonel tiyatro denilen gösterilerin prova süreçlerinde yıllarca uyguladığım bir prova yöntemidir.

Bu mod, kalbimizin atmasına ya da ciğerlerimizin nefes almasına nasıl engel olamıyorsak beynimizin de düşünmesine engel olamayacağımız gerçeğine dayanır. Duyularımız kesintisiz bir şekilde çalışırlar: Dokunduklarımızı daima algılarız, içimize çektiğimiz kokuların kokusunu devamlı alırız, kulaklarımız duymayı asla bırakmaz, damağımız tatları ayırt eder ve göz kapaklarımız kapalıyken bile gözlerimiz hafızamızın gözleriyle, zihnin gözleriyle görmeye devam eder.

Bu duyumlar, ister yeni ister hatırlanmış olsun, bizi kesintisiz bir şekilde, farklı yoğunluklarda ve kimi zaman fark ettirmeden etkilerler. Düşünmemize yol açarlar ve biz de yıldırım hızıyla düşünürüz. Saniyede yüzlerce düşünceye sahip oluruz, düşünce yılmaz ve sûratlidir. Elbette tüm bu düşünceleri kelimelere çevirme kapasitemiz yoktur. Bir kelime zaman ve mekân işgal eder. Bir kelimeyi telaffuz etmek, yüksek sesle değil de içimizden söyleniyor olsa bile zaman gerektirir. Kimi zaman bir saniyenin küçük bir parçası bir fikir sahibi olmak için –'Bir fikrim var'– yeterlidir; fikir ordadır, tam, eksiksiz, uzantılarıyla, karmaşık. Ama biri bizden bu anlık düşünceyi açıklamamızı istediğinde onu açıklamamız uzun sürer. Düşünceler ışık hızında uçuşurlar, ama onların konuşmacı için anlamlı olabilecek şekilde telaffuzu ve dile getirilişi bir at arabası kadar ağır hareket eder.

Dolayısıyla uçarı düşünür ama ciddi konuşuruz. Bu yüzden de pek çok düşünce ete kemiğe bürünmeden kalır: Düşündüklerimizin neredeyse hiçbiri ifade edilmez. Düşüncelerimizin milyonlarcası hiçbir zaman dile getirilmez.

Bu mod, nispeten daha basittir: Doğaçlama adamakıllı düzene oturduğunda yönetmen herhangi bir jestin gizliden gizliye başka bir şeyi sakladığını düşünüyorsa 'Durun!' der. Oyuncular eylemlerinin ortasında hareket-

lerini dondurmak zorunda kalırlar. Bir oyuncu yürürken, ayağı havada yakalandıysa öyle kalmak zorundadır. Başka biri elini bir üçüncü kişiye doğru uzatmış ve henüz dokunmamışsa, dokunmaması gerekir. 'Durun!' oyuncuyu bakmaktan çekindiği bir şeye baktığı sırada yakalarsa, bakışını koruması gerekir. Bütün oyuncular hareketsiz kalırlar. Yönetmen şöyle der: 'Düşünün!' Hareketsiz kalmaya devam ederek herhangi bir sansür ya da otosansür olmadan, karakterin aklından geçen her şeyi yüksek sesle söylemeli, hiç durmadan akıllarına gelen her düşünceyi kelimelere dönüştürmelidirler. Sansür ya da otosansür olmadan 'bedenlerine' –sadece beyinlerine değil bedenlerinin bütün parçalarına– boşluktaki konumu ve onun diğer bedenlerle, diğer insanlarla ve nesnelerle ilişkili gireceği pozisyonları düşünmesi için fırsat tanımalıdırlar.

Kısa bir süre sonra yönetmen 'Eylem!' der ve oyuncular doğaçlamaya kaldıkları yerden aynen devam ederler. Bu egzersizde oyuncuların arkadaşlarının söylediklerini duymamaya çalışmaları gerekir, hepsi kendi 'iç monoloğunu' seslendirmelidir; diyaloglara izin verilmez.

Eylem olmadığı durumda, tüm ifade edilmemiş düşüncelerin söylenebilmesi şansı doğar, benzer bir şekilde kaçınılan ya da tabu olan düşünceler de daha kolay bir şekilde su yüzüne çıkar. Ortaya çıkmaya hazır şeyleri, düşündüğümüzün farkında olmadığımız şeyleri, iyi ya da kötü potansiyel bazı etkileri olan düşünce, coşku ve hisleri keşfederiz. İfade edilmemiş her düşüncenin, coşkunun ve hissiyatın her zaman için kaçınılmaz bir şekilde bilinçsiz, görünmez biçimlerde ortaya çıkacağının farkında olmalıyız.

Bu mod, saklı, hafifletilmiş ve şimdiye dek fark edilmemiş olanı bilinç düzeyine getirmemize, sözle ifade etmemize ve dolayısıyla aktarmamıza, anlaşılır kılmamıza yardımcı olur.

### 'YUMUŞAK YUMUŞAK' MODU – YAVAŞ VE ALÇAK

Bazen bir sahne çok şiddetlenir – gerçek hayatta henüz su

yüzüne çıkmamış coşkular orada ve o anda patlar! Böyle bir durumu canlandıran oyuncular, daha az yaratıcı olmaya; derinlikli bir biçimde doğaçlamamaya, enerjilerini bağırmaya, fiziksel güce, güç kullanımına, kaslarını eğip bükmeye ayırma eğilimine girerler. Böylesi durumlarda yönetmenin yumuşak yumuşak mod seçeneği sunması önerilir: Normal ama şiddetli bir doğaçlamanın belli bir aşamasından sonra –şiddetin oyuncuları 'doldurabileceği' unutulmamalıdır– yönetmen oyunculardan doğaçlamanın geri kalan kısmında mümkün olduğunca sessiz, zar zor duyulabilecek yükseklikte ve olabildiğince yavaş ve açık bir şekilde konuşmalarını ister. Aynı şekilde hareketleri de çok yavaş olmalıdır, ağır çekimde oynamalıdırlar.

Böyle sessiz konuşup yavaş hareket ederken, oyuncuların kendilerini gözlemleme gücünde bir artış olur, kendilerinin ve eylemlerinin daha dikkatli bir seyircisi olurlar. Hareketlerin yavaşlığından dolayı her jest abartılı gözükür, dikkatli tonladıkları için kelimeler gerçek içeriklerini açığa vururlar.

Yumuşak yumuşak modu Ezilenlerin Tiyatrosu tekniklerden herhangi birinin çalışılması sırasında, özellikle de fazlasıyla şiddetli ve kaba bir hal aldıysa normal moddan sonra kullanılabilir. Aynı şekilde daha sonra geliştireceğimiz bir yöntemin de (Karşı kahramanın İmgesi) bir parçasını oluşturur. Bu aynı zamanda benim geleneksel tiyatro gösterilerinin provalarında da kullandığım bir moddur; bu mod, yüzeysel oyuncuların duyarlılığını arttırır ve onların başka karakterlerle ilişkilerini daha büyük bir keskinlikle algılamalarını sağlar.

### 'YILDIRIM FORUM' MODU

Bir Forum Tiyatrosu oturumunda, seyirci-oyuncunun eylemi kesme ve alternatifini deneme hakkı vardır. Bunu yapmak için, zamana ve mekâna ihtiyacı vardır. İhtiyacı olan zaman ve mekân seyirci-oyuncuya tanınmalı, taktik ve stratejisini yapabileceği en iyi şekilde uygulayabilmesi

için mutlak sükûnet sağlanarak rahatlatılmalıdır. Forum Tiyatrosu'nda niyet, her alternatifin doğruluğunun derinlemesine bir biçimde kanıtlanmasıdır.

Ama, Arzu Gökkuşağı'ndaki çalışma sürecinde, forum formatı, her müdahalenin ayrıntılı analizi için değil de, başkahramana pek çok olasılık sunma yolu olarak kullanılabilir; bu olasılıklar sadece taslaklar ve tasavvurlar olsa bile. Önemli olanın sergilenen durumu analiz etme, objektif bir şekilde inceleme olduğu Forum Tiyatrosu özelinde, her müdahalenin tamamen özgür ve güvenli bir şekilde gerçekleştirilmesi hayati öneme sahiptir. Oysa Arzu Gökkuşağı yöntemlerinde, durumun kendisi hâlâ önemli olmakla birlikte, asıl önemli olan başkahramanın kendisidir. Burada, 'böyle bir durumda şunu yapabilir*dik*' doğrulanması gereken çok önemli bir şey olmaktan çıkar, '*başkahraman* böyle bir durumda, eğer yapabilseydi; ne yapardı' önem kazanır. Yıldırım forum modu ilgi noktasını durumdan başkahramana kaydırarak, ona pek çok öneriyi sunma şansını sağlar: 'Peki ya böyle bir şey deneseydin nasıl olurdu?' Önerinin oldukça açık oluşu başkahramanın bunu sonrasında gerçek durumlara uyarlamasına yardımcı olur.

Yıldırım forum modu hızlı, koşuşturmacalı bir forumdan oluşur. Bunu yapabilmek için, yönetmen katılımcıları sıraya koyar, başkahramanın önünde onları teker teker sahneye çıkarır ve başkahraman da her bir doğaçlamayı izler. Sırayla başkahramanın sahnedeki yerini alırlar. Her birinin kendi alternatifini yoğun ama şiddetli bir şekilde deneyebilmesi için bir ya da en fazla iki dakikalık süresi vardır. Yönetmen uygun gördüğü şekilde her birine verilen süreyi belirler ve doğaçlamayı sonlandırmadan bir sonraki insanı sahneye yollar. Bu da demek oluyor ki karşı kahraman son oyuncu kendi önerisini sunana ya da gerçek başkahraman konumuna geri dönene kadar aksiyonunu korumayı sürdürür.

### 'AGORA' MODU

Agora modu, başkahramanın hareketsizlik anlarında etkili olan içsel güçleri; eylemin kendisinde –diğer karakterlerle çatışmalardan ortaya çıkan eylemde– var olan güçleri değil de başkahramanın kendisiyle çatışma halinde olduğunda ortaya çıkan güçleri doğrular.

Genel olarak başkahramanın irade ve arzusunun öğelerini analiz eden ve çözen herhangi bir tekniğin –mesela Arzu Gökkuşağı diye adlandırılan özel teknik gibi– kullanıldığı her olası durumda, oturumu Agora moduyla sonlandırmak önerilir. Bu mod şunları içerir: Başkahraman sahne dışına çekilir ve başkahramanın arzularını temsil eden diğer karakterlerden birbirleriyle ilişkiye ve diyaloğa girmeleri istenir.

Agora modu pek çok karşı kahramanın söz konusu olduğu durumlarda da kullanılır. Böyle bir durumda başkahraman dışarda tutulur ve birbirleriyle çatışmaya giren, ittifak kuran ve yeni yapılar oluşturanlar karşı-kahramanlardır.

### 'FUAR' MODU

Fuar modunun en yararlı özelliği oyuncuları, ne kadar seyirci-oyunculardan oluşuyor olsa da fiziksel bir varlığa sahip olan seyircilerin yarattığı büyük baskıdan kurtarıyor olmasıdır. Bir seyirci kitlesi tarafından izlenirken, tüm seyirciler bir tek eylemi gözlemlemeye konsantre olmuşken oyuncuların gerilmesi tehlikesi vardır. Fuar modunu tanıtmanın zamanı geldi: Bir odanın içinde, oyuncuların sadece kendilerine ait doğaçlamaya konsantre olabilecekleri şekilde, fuar standları gibi ayrı bölmelerde aynı anda pek çok doğaçlama sergilenir. Bir oda dolusu doğaçlamanın yarattığı yaygaranın uyarıcı bir etkisi olur ve her bir oyuncunun yaratıcılığını arttırabilir. Çelişkili bir biçimde, hareketlerin ve sesin artışı bazen konsantrasyonu engellemenin aksine arttırmaya yardımcı olabilir.

Oyuncu açısından bakıldığında, konsantrasyon kişi-

nin nirvana benzeri bir konuma, bir hiçlik durumuna girmesi anlamına gelmez. Oyuncular için konsantre olmak, dikkatlerini ve algılama kapasitelerini –sahnede onları gerçekten ilgilendiren, ilişkiye geçtikleri, etkileştikleri şeylere yönlendirmek için– tam anlamıyla kullanmaları anlamına gelir. Eğer bu 'şey' diğer oyuncuysa, konsantrasyon diğeriyle kuvvetli bir ilişki kurmak, konuşmak ve dinlemek, görmek ve görülmek, vermek ve almak anlamına gelir.

### 'ÜÇ DİLEK' MODU

Bir sahneyi, bir durumu gözlemlerken, hızla akıp giden bir canlandırma anının hemen ardından başkahramanın gerçekten ne istediğini; ona yardımcı olmamızı, ona alternatifler üretmemizi ve sunmamızı engelleyen şeyin gerçekte ne olduğunu anlamakta başarısız olabiliriz.

Üç dilek modu bu durumu değiştirebilir. Yönetmen katılımcıları sahneyi dondurulmuş bir imgeye dönüştürmeye yönlendirir. Başkahramana gerçekleşecek üç dilekte bulunma hakkı tanır. 'İlk dilek: Eylem!' On saniye sonra: 'Dur!' Ve bu şekilde, üç kez. Başkahraman her dilekte diğer oyuncuların yardımı ya da engellemesi olmaksızın, sahnenin imgesini esaslı bir şekilde değiştirebilir. Başkahraman kendince en gerekli olan ya da en çok arzu edilen değişikliği ortaya koymalıdır.

Bu modda başkahraman, imgeyi işleyerek, fiziksel olarak değiştirerek ve aynı şekilde kendisini de değiştirerek kendi dileklerini kendisi biçimlendirir.

Bazen, ilk üç dileğin hemen ardından, başkahramana üç dilek hakkı daha tanırım, ve sonra üç tane daha. Bu garip bir durumdur: Hemen her zaman, başkahraman dilemekten usanır veya üçüncü ya da dördüncü dilekten sonra durmayı tercih eder; böylelikle, en önemli arzusu veya dileğinin, arzu etmediği şeyi ortadan kaldırmak, kendisini rahatsız eden şeyi, yerine başka bir hiçbir şey koymadan yok etmek olduğunu gösterir.

Tekniğin sonunda, sık sık başkahramana son bir is-

teği sahnelemesi için bir hak veririm, ama bu sefer dileğini sonuna kadar sürdürebilmesi için ihtiyaç duyduğu kadar süre tanırım. Genellikle başkahraman şöyle karşılık verir: 'Bu çok uzun zaman alır'; sanki insanlık arzularını gerçekleştirmeye hazır değilmiş, umut edebileceğimiz en büyük şey arzulamak durumunun kendisiymiş gibi. Sanki nasıl olsa bir ikinci, bir üçüncü ve en nihayetinde sonuncu bir dilek olacak diye ilkini gerçekleştirmemek en doğrusuymuş gibi. Ama gene de hayatımız zaruri olarak, sürekli arzu, irade, istek ve ihtiyaçlardan oluşmaktadır – tek arzumuz arzu etmek olsa bile. Bir şey arzuluyor muyum, yoksa sadece arzulamayı mı arzuluyorum?

### 'AYIRMA' MODU

Bazen sahnenin içeriği, karakterlerin beyan ettikleri arzularıyla içsel dilekleri arasında farklılık olduğunu çağrıştırabilir. Bu mod, *içsel monoloğu*, *dışsal monologtan* ve *eylemdeki arzudan* ayırmayı içerir. İlk olarak, imgedeki oyunculardan birkaç dakika için imgeyi hareketsiz ve katı tutarak kendilerine hücum eden düşünceleri sözle ifade etmeleri istenir. Sonra gene hareket etmeksizin yapabildikleri ölçüde diyalog kurmaları istenir. Son olarak sessiz bir fiziksel aksiyon yoluyla hareket halindeki imge formunda, gerçekliğe dönüşen arzularını göstermeleri gerekir. Arzuları bedenlerinin hareketiyle ifade edilir.

### 'SAĞIRLARA OYNAMA' MODU

Bu teknik, bir sahne özellikle, eylem ya da fiziksel ifadeye değil de fazlasıyla kelimelere bağımlı olduğunda faydalı olur; bu gibi durumlarda, sahnenin bir radyo tiyatrosu gibi aktığı hissi uyanır. 'Sağırlara oynama'da, oyuncular sahneyi yeniden doğaçlarlar, bu sefer sağır bir seyirci kitlesi için olabildiğince anlaşılır kılmaya çalışırlar. Jestler daha anlaşılır, yoğun ve daha güçlü kılınır. Kelimelerin desteği olmaksızın, oyuncular önceden sözel olarak ifade

edilen her şeyi duyular aracılığıyla –bedenlerini kullanışları, hareketleri, kullandıkları nesneler ve onları kullanma biçimleri ve eylemlerinin sûresiyle– iletmeye çalışırlar. Kelimeleri kullanamadığımız zaman bedenlerimiz çok daha ifade yüklü hale gelir.

## 2. DOĞAÇLAMA

Arzu Gökkuşağı tekniklerinin pek çoğu bir doğaçlamayla başlar. Takip eden imgesel çalışmanın karmaşıklığı ve zenginliği bu ilk doğaçlamanın karmaşıklığına ve zenginliğine bağlıdır. Bu yaşamsal ilk adımı olabildiğince geliştirmek için, yönetmenin alabileceği pek çok önlem vardır:

1. Başkahraman her katılımcıyı kendi seçmeli, yönetmen onun herkese yönelik 'iki erkek, iki kadın' gibi genel bir talepte bulunmasına izin vermemelidir: Hayır! Hangi kadını ya da hangi erkeği seçeceği başkahramana bağlıdır. Bir yönetmen tam da bu seçim sûrecinden birtakım şeyleri zaten gözlemleyebilir: Hangi oyuncuların seçildiğini, öte yandan hangilerinin seçilmediğini; seçimin acele mi yapıldığını, yoksa uzun zaman mı aldığını? Başkahraman iki oyuncu arasında tereddût mü etti? İlk seçimine geri mi döndü? Bir erkeği canlandırmak için bir kadını mı seçti? Neden? Bu seçme sûrecinde, başkahramanın bedeni hareket halindedir ve bu hareketin kendisi bir yazıdır. Bu yazı okunabilir ve okunmalıdır.
2. Başkahraman dramaturgun ve yönetmenin işlevlerini yürütmelidir: Senaryoyu oluşturmalı; karakterlerin çelişkilerine ve psikolojik özelliklerine dikkat çekmeli ve sahnenin ana hareketlerini –işaretlerini– önermelidir. Oyuncular başkahramanın yönergelerini harfi harfine takip etmelidirler.
3. Eğer doğaçlama teatral olarak fakirleşmeye başlarsa (mesela, bir grup oyuncu bir masa etrafında karşılıklı oturuyorlarsa) yönetmen –Sokratvari[4] bir tarzla– pek

[4] *Maieutic*: Sokrat tarzı sorgulama yöntemiyle bir kişinin zihnin-

çok soru sormalıdır: Eylemin geçtiği mekâna ve ortama, karakterlerin hareketlerine, alışkanlıklarına, yaşama biçimlerine ve mesleklerine yönelik sorular yöneltmelidir. Karakterlerin hareketleri özellikle önemlidir. Karakterler konuşurken ne yapıyor? Hareket ediyorlar mı? Peki ya çalışırken? Kendilerinden ne zaman ve nasıl memnun kalıyorlar? Baskı ritüelleri genellikle hareketlerin içinde saklıdır. Bu nedenle, yönetmen karakterlerden sahneye yerleşmiş bir şekilde doğaçlamaya başlamalarındansa mümkün olduğunca antre yapmalarını ister. Sahneye yapılan antre yazı gibidir.

Başlangıçtaki doğaçlamayı ayrıntılarla zenginleştirmek için yönetmen oyunculardan ve başkahramandan sahneyi 'sağırlara oynama' modunda, yani kelimeler olmadan tekrarlamalarını isteyebilir. Bu tarz bir prova jestleri, hareketleri ve mimikleri büyüttüğü için hem sahneyi hem karakterleri daha etkili hale getirebilir.

4. Tüm bunların ötesinde yönetmen her kişinin kendi karakterinin ne *istediğini bilmesinde* ısrar etmelidir. Tiyatro çatışmadır, eylemdir. Oyuncu için salt göstermek yeterli değildir, bir şey yapmalıdır, oynamalıdır. Oyuncu bir fiildir, bir sıfat değildir. Romeo bir kadını seven bir adamdır; kanatlı bir aşk tanrısı değildir, üstüne aşk yazılmış bir yüz hiç değildir. Her kişinin isteği nedir? Bu son derece önemlidir, kişinin istediği şey hiçbir şey istememek olsa bile.

## 3. ÖZDEŞLEŞME, TANIMA VE YANKILANMA

Bu kitabın ikinci bölümünde tanıtılan pek çok teknik kimi zaman başkahramanın kimi zaman da diğer katılımcıların imgeler kurmasını gerektirir.

Bir imgeler karmaşasını dinamikleştirebilmek için, onları canlandıran oyuncuların onlar hakkında güçlü ve

---

de yatan bir düşüncenin, sorular yardımıyla açığa çıkmasını sağlamak. [*—çev. notu.*]

derin hisleri olmalıdır. Yönetmen bu ilişkinin doğasını doğrulamalıdır. Çalışmanın hedeflerini akılda tutarak, oyuncu ve imge arasında faydalı ve yaratıcı sonuçlar verecek yalnızca üç tarz ilişki olabileceğine inanıyorum.

### ÖZDEŞLEŞME

'Özdeşleşme' terimini oyuncu 'Ben tam anlamıyla buyum' diyebildiği durumlarda kullanabiliriz. Özdeşleşme bu üç tip oyuncu-imge ilişkisinin en güçlü olanıdır, çünkü bu durumda, oyuncu imgeyi başka birinin duyarlılığıyla ilgili yaklaşık bir bilgi vasıtasıyla değil, onu kendi kişiliği, kendi duyarlılığıyla canlandırır.

### TANIMA

'Kesinlikle onun gibi değilim ama ne tarz insanlardan bahsettiğimizi çok iyi biliyorum!' Bu durumda, oyuncu 'başka biri'ne ait bilgiyle, 'başka biri'ne ait yaşanmış gerçek hayat deneyimleriyle harekete geçecektir; imge tamamen kendisiyle bağlantılı olduğu için değil, çok iyi tanıdığı 'başka'sıyla ilgili olduğu için harekete geçecektir. Bu ilişki biçimi oyuncunun tanıdığını ya da bildiğini ima ettiği imgeyle (ya da karakterle) bir karşıtlık ilişkisi yaşamışsa ya da yaşamaya devam ediyorsa çok daha kuvvetli olacaktır.

### YANKILANMA

Yankılanma, bu üç tip oyuncu-imge ilişkisi arasında en dağınık olanıdır, ama en az rastlananı değildir. Yankılanma rastlantısal olanı, ikincil düzeydeki ilişkileri inceleyen ve 'rastgele' bir araştırma şekliyle ilerlenen bazı teknikler için özellikle faydalıdır. Bu ilişki biçiminin, imge ya da karakterin, oyuncuda sadece belli belirsiz betimlenebilecek ya da teşhis edilebilecek hisler ve coşkular uyandırdığı durumlarda var olduğu söylenebilir. 'O şöyle biri, ama daha farklı olabilirdi', 'Ben öyle değilim, ama olmayı isterdim', 'O

daha kötü olabilir', 'Tam bilmiyorum ama hissediyorum' ve benzeri.

Bu üç tarz karşılıklı ilişki ne kadar yoğun olursa o kadar etkili olur. Özdeşleşme yankılanmadan ne daha önemli ne de daha değersizdir, aynı şekilde tanımadan da. Üçü de yararlıdır ve üçü de yoğunluklarına ve zenginliklerine, aynı zamanda oyuncunun imgeye ya da karaktere ve onun canlandırılmasına duyduğu tutku oranında sonuçlar ve keşifler üretirler.

## 4. DÖRT KATARSİS

Katarsisden sanki her türü birbirinin aynısıymış gibi bahsederiz. Oysa farklılıklar vardır ve bunlar önemlidir; birbirlerine karşı bile işleyebilirler.

Biçimi ne olursa olsun, katarsis boşalma, arınma, temizlenme anlamına gelir. Farklı biçimleri arasında tek ve biricik temel bir benzerlik vardır: Kişi ya da grup kendi içsel dengesini bozan herhangi bir öğeden kendini arındırır. Bir rahatsızlık öğesinden arınmak tüm katartik olguların tek ortak özelliğidir.

Farklılıklar arınılan, elenen şeyin doğasına dayanır. Bana kalırsa, katarsisin dört temel biçimi vardır: Tıbbi biçimi, Aristotelyen biçimi, Moreno tarafından kullanılan biçimi ve (katarsisin ayrılmaz bir parçası olduğu Kafadaki Polis yöntemini de kapsayan) Ezilenlerin Tiyatrosu'nda kullanılan biçimi.

### TIBBİ KATARSİS

Tıbbi katarsis bireylerin fiziksel, psikolojik ve psikosomatik sorunlarının öğelerinden ve nedenlerinden kurtulmanın yollarını arar. İnsan bedeninin içine girmiş ya da bedenin gizlediği öğeleri ya da maddeleri kovarak çalışır. Yani, kökenleri kişinin içinde ya da dışında olan ve ona rahatsızlık veren bir şeyi ortadan kaldırmaya çalışır. Mesela, sağlıksız bir şey yediysem veya zehir aldıysam, bir müshil

bu zararlı öğeyi dışarı atar ve sağlığıma kavuşurum. Her hastalık için, onu ortadan kaldırmaya yarayan ilaç ya da panzehiri kullanırız, böylelikle bedenimizi temizler, acımızı dindiririz.

Trajik katarsis bir yana Aristoteles 'ritmik katarsis'den de bahsediyordu: Doktor hastasının ruhsal rahatsızlığının 'ritmini' keşfetmeli ve sonra hastasını müzik aletleri eşliğinde bu ritimde şarkı söylemeye ve dans etmeye ikna etmeliydi. Bu ritmik boşalmanın hastalıklı psişik ritimleri ortadan kaldıracağına ve hastanın dengeye ve huzura yeniden kavuşacağına inanılırdı.

Böylelikle tıbbi katarsis fiziksel olan (özellikle müshiller yoluyla) ve psikolojik olan (Yunanistan'daki ritmik katarsiste ve Moreno'nun tanımladığı katarsiste) üzerinde etkili olur.

## 'MORENOCU' KATARSİS

Moreno kendi özel katarsis kullanımını ünlü *Barbara Vakası*'nda çok güzel açıklamıştı. Sinirli ve sert mizaçlı bir oyuncu olan Barbara kuliste kendisinde ortaya çıkan kin ve şiddeti kontrol edemiyordu. Diğerleriyle –özellikle de kocasıyla– ilişkileri çok zorluydu ve günden güne kötüleşiyordu. Barbara, Moreno'nun grubunda bir oyuncuydu. Bir gün, sinirli ve sert bir fahişeyi oynaması gerekti. Böyle bir karakteri; bir bakıma kendisiyle özdeş bir karakteri- oynaması kendisine acı veren nefret ve şiddetinden arınmasını sağladı ve bu onun o zamana kadar çok istediği ama bir türlü başaramadığı sosyal yaşama uyum sağlama hedefine ulaşmasına yardımcı oldu.

'Morenocu' katarsiste, dışarı atılan şey bir nevi zehirdir. Amacının bireyin mutluluğu (bu örnek durumda Barbara'nın ve yakınlarının mutluluğu) olduğunu söyleyebiliriz.

**ARİSTOTELYEN KATARSİS**

Aristotelyen katarsis trajik katarsistir. *Ezilenlerin Tiyatrosu* çalışmamda gösterildiği gibi baskıcı bir teatral formdur. Yunan trajedisinin seyircileri (Hollywood western seyircisinde de olduğu gibi) başkahramanın, baş karakterin hatalarıyla çakışan kendi trajik hatalarını (Yunancada *hamartia*) yüceltmeyle başlayan bir sürece girer. Sonra *peripetia gelir*; bu ilk yüceltmenin neden olduğu mutluluğun (Oidipus kral olur, Bonnie ve Clyde başarıyla banka soyarlar) mutsuzluğa (Oidipus alınyazısını keşfeder, Bonnie ve Clyde'ın başı polisle derde girer) dönüşmesi süreci başlar. Bu süreç kendi 'mea culpa'larını[5] yaşayan seyirciler tarafından empati kurularak özümsenen, hataların itirafı (*anagnorisis*) ile son bulur; ve *catastrophe*[6] (Oidipus'un kör olması, Bonnie ve Clyde'ın ölmesi) ile yaşanır.

Aristotelyen katarsiste, ortadan kaldırılan şey her zaman başkahramanın insani ya da ilahi yasaları çiğneme eğilimidir. Başlangıçta Antigone aile haklarının, yasaların ve devletin haklarının üstünde olduğunu dile getirir. Oidipus kadere meydan okuma gücünü, *moira*'yı[7] onaylar. Klasik westernde, mutsuz kızılderililer ya da Meksikalılar General Custer'ın yasalarına karşı gelme olasılığına inanırlar. Peki tüm bu insanlara ne olur? Düşerler! Seyirciler korkar ve katarsise boyun eğerler. Kendilerini dönüştürme arzusundan arındırırlar, çünkü gösterinin kurgusu içinde bu dönüşümü zaten deneyimlemişlerdir.

Teatral üretimin –güçsüzleştirici ve sakinleştirici– bu biçimi katarsis yoluyla bireyi topluma adapte etme çabasındadır. Bu toplumun değerleriyle barışık olanlar için katarsis elbette ki yararlıdır. Ama toplumun bütün değerleriyle her zaman barışık mıyız?

---

[5] *Mea culpa*: "İtiraf ediyorum, benim hatam." [ —*çev. notu.*]

[6] *Catastrophe*: Felaket. [ —*çev. notu.*]

[7] *Moira*: Klasik mitolojide kaderin kişileştirilmesi. [ —*çev. notu.*]

## EZİLENLERİN TİYATROSU'NDA KATARSİS

Geleneksel tiyatro biçimlerinde, oyuncuların (ya da karakterlerin) eylemleri seyirciler tarafından gözlemlenir. Bir Ezilenlerin Tiyatrosu gösterisinde seyirciler sadece basit bir '*spectare*=görmek' duyusuyla var olmazlar; burada, seyirci olmak katılımcı, müdahaleci olmak demektir; burada, seyirci olmak kendini eyleme hazırlamak demektir ve *kendini hazırlamak* zaten başlı başına bir eylemdir.

Geleneksel tiyatroda, bir kural vardır: seyircinin müdahale etmemesi kuralı. Ezilenlerin Tiyatrosu'nda ise bir öneri vardır: katılım, müdahale. Geleneksel tiyatroda, üzerinde düşünülmesi için dünyanın imgelerini sunarız; Ezilenlerin Tiyatrosu'nda, bu imgeler yok edilmek ve başkalarıyla değiştirilmek üzere sunulurlar. İlk durumda, dramatik eylem 'gerçek' eylemi ikame eden 'kurgusal' bir eylemdir; ikincisinde ise, sahnede gösterilen eylem bir ihtimaldir, bir alternatiftir ve müdahaleci-seyirciden (etkin gözlemcilerden) yeni eylemler, yeni alternatifler yaratmaları istenir; bu yeni alternatifler, yeni eylemler gerçek eylemi ikame eden eylemler değil, değiştirmeye çalıştığımız gerçekliği dönüştürmek istediğimiz eylemi, asıl eylemi –simgelemekten ziyade– önceleyen ön-eylemler, denemelerdir. Bir eylemin provasının kendisi bir eylemdir, bir eylemin pratiği daha sonra gerçek hayatta uygulanacaktır.

Geleneksel teatral ilişkide, oyuncu benim adıma değil benim yerime oynar. Ezilenlerin Tiyatrosu gösterisinde herkes müdahale edebilir. Müdahale etmemek de zaten bir müdahale modelidir: Sahneye çıkmaya *karar verdim*, ama aynı şekilde çıkmamaya da *karar verebilirim*, seçimi yapan benim. Sahneye kendi alternatiflerini denemek için çıkanlar *benim adıma* çıkarlar, ama *benim yerime* değil, çünkü sembolik olarak ben orada onlarla birlikteyim. Ben de –tıpkı onlar gibi– yeni bir tür seyirciyim: Seyirci-oyuncu. Seyrediyorum ve oynuyorum.

Dolayısıyla Ezilenlerin Tiyatrosu'nun amacı huzur, denge kurmak değil, aksine eylemin yolunu hazırlayan dengesizliği yaratmaktır. Amacı *dinamikleştirmektir*. Bu

dinamikleştirme, ondan kaynaklanan (herkesin adına bir kişi tarafından sunulmuş) bir eylemle, bunun gibi eylemlerin gerçekleştirilmesinin önünü tıkayan tüm engelleri ortadan kaldırır. Böylelikle seyirci-oyuncuyu arındırır, bir katarsis yaratır. Zararlı engellerin katarsisi!

Başımızın üstünde yeri var!

# 2 | UYGULAMA

# 1. MUHTEMEL TEKNİKLER

## 1. İMGELERİN İMGESİ

Yeni bir grupla çalışmaya bu teknikle başlanmalıdır. İmgelerin imgesi tekniği bir grubun periyodik değerlendirmeleri için de kullanılabilir. Bireysel, tekil problemlerle, bir grubun yaşadığı kolektif problemler arasında bir ilişki kurar.

#### Birinci aşama: bireysel imgeler

Katılımcılar dört veya beş kişilik gruplar oluştururlar. Bu grupların her bir üyesi kısa bir zaman aralığında gerçek (hâlâ devam etmekte olan veya yeniden yaşanabilecek) bir baskı imgesi oluşturmalıdır. Bu imge gerçekçi, alegorik, gerçeküstücü, sembolik veya metaforik olabilir. Önemli olan tek şey hakiki olması, başkahraman tarafından hakiki olduğunun hissedilmesidir.

Başkahraman imgeyi inşa eder ve o imge içindeki yerini alır, o imgedeki ezilen kişi konumuna geçer. İmgenin inşası sırasında konuşmasına izin verilmez. Başkahraman diğerleri tarafından anlaşılmak için, *ayna dilini* kullanarak jest ve mimiklerle ne yapılmasını istediğini açıklayabilir ya da *modelleme dilini* kullanarak, heykeltıraşın bir heykele yaptığı gibi, oyuncuya eliyle şekil verebilir. Bütün katılımcıların imgeyi gerçekten görebilmeleri için sözcüklerin yasaklanması gereklidir. İmge bir dildir ve eğer sözcüklere *çevrilirse*, bütün olası yorumları tek bir taneye indirgenir: İmgenin çokanlamlılığı yok olur. Ama bu dilin zenginliğinin kaynağı kesinlikle bu çokanlamlılıktır.

Başkahraman imgenin içinde ezilen konumunda yer almalıdır. Diğer katılımcıları baskıcılar ya da yandaşlar

olarak istediği yere yerleştirir.

İlk aşama boyunca dört-beş kişilik her küçük grubun her bir üyesi tek tek kendi bireysel imgesini inşa eder; halihazırda modellenmemiş olanlar imgeyi etkilememeye çalışır.

#### İkinci aşama: İmgelerin geçit töreni

İkinci aşamada, geniş grup toplanır ve her küçük grup sırayla sahneye, *estetik mekâna* çıkar. İmgelerin hepsini, herkesin önünde tekrar sergilerler.

Yönetmen her imge için, izleyen gruba nesnel yorumlarını sorar. Öznel değerlendirmeler de yapılabilir ama yönetmen bunların nihai *yorumlar* olarak kabul edilemeyecek bireysel algılamalar –imge tarafından uyandırılan duygular, anılar, hisler– olduğunun altını çizmelidir. Eğer sergilenen imgenin içinde bir insan oturuyor ya da ayaktaysa, bu çeşitli öznel algılanımlara açık nesnel bir gerçektir. Bu yüzden yönetmen "şunu veya bunu gördüm" tarzı gözlemlerle (herkesin görebileceği şeyler), "Bana.... gözüktü" veya "Bana.... geliyor" tarzı gözlemler arasında ayrım yapmalıdır.

Bütün imgeler teker teker bütün grubun önünde sergilenmelidir. Bu noktada, grubun katkılarını göz önüne alan yönetmen, farklı imgelerdeki ortak etkenlerin altını çizer. Eğer grup az ya da çok homojense, jestler, tutumlar ve fiziksel ilişkiler benzer olacaktır.

#### Üçüncü aşama: İmgelerin imgesi

Yönetmen gruba bütün bu imgelerin dışında, bütün imgelerin temel özelliklerini kapsayan tek bir imge oluşturmasını önerir. Bu sürece yardımcı olmak için, birisi kökensel ezilen imgesiyle, heykeltıraşla başlayabilir. Katılımcılar kendi vücutlarını kullanarak teker teker kendi ezilen imgelerini sunarlar. Katılımcılar grubu en iyi temsil eden, en bütünlüklü olanı seçerler. Bu en "iyi" ya da en "güzel" olan

değil hangi nedenlerle olursa olsun (açıklanması da gerekmez) üzerinde en çok uzlaşılandır.

Bunun yanı sıra temsilci olarak iki imge de seçilebilir; her ikisi de temel olan, asli ezilenin iki versiyonunu, iki özelliğini temsil eden iki imge.

Bu durumda eğer katılımcılar bir imgenin yeterli olmadığını düşünüyorlarsa, iki imge grubu oluşturulabilir.

Sonra merkezi imge çevresinde (ezilenin imgesi) teker teker diğer imgeler oluşturulur. Bunlar merkezi imgeyle ilişkisi olan ve tabloyu tamamlayan, bireysel imgelerin bütün toplamından önemli unsurları taşıyan imgelerdir. İlk sergilemede var olan dikkat çekici imgeler buna eklenmelidir, ama sayıca fazla olmamasına dikkat edilmelidir; karmaşıklığa evet, karışıklığa hayır.

**Dördüncü aşama: dinamikleştirme**

İmgelerin imgesini dinamikleştirmek için yönetmen oyuncu ve imge arasındaki karşılıklı ilişkinin derecesini araştırmalıdır.

1. Bütün katılımcılar, sergiledikleri, yani oynadıkları imgeyle *özdeşleşebildi* mi? Olumlu cevap verenler bu imgelerde kalırlar. Yönetmen diğer katılımcılara herhangi birinin diğer imgelerle –yani özdeşlik kuramamış olanların sergilediği imgelerle– özdeşlik kurup kuramadığını sorar. Eğer olumlu yanıtlar varsa bu katılımcılar daha önce orada olanların yerine geçer.
2. Buna rağmen katılımcıların hiçbirinin özdeşlik kuramadığı imgeler kalırsa, yönetmen onlara bu imgeleri ya da karakterleri *tanıyıp* tanımadıklarını sorar. Süreç aynıdır: İmgeleri tanıyan oyuncular imgenin içinde kalırlar ve hâlâ tanınmamış imgeler ya da karakterler kalmışsa –ki bu nadir bir durumdur– yönetmen aynı soruyu grubun diğer üyelerine sorar.
3. Eğer, çok nadiren yaşanan bir durum olarak, bir ya da daha fazla imge hâlâ tanınmadan kalmışsa yönetmen oyunculara –her zaman olduğu gibi önce imgenin için-

deki oyunculara daha sonra diğerlerine– bu imgeler ve karakterlerle *yankılanma* hissedip hissetmediklerini sorar. Katılımcı/imge ilişkilerinin doğruluğu bir kere sağladıktan sonra, dinamikleştirmenin üç biçimine geçeriz.

**Birinci dinamikleştirme: içsel monolog**

Yaklaşık üç dakika boyunca (verilen zaman grubun yaratıcılığına bağlıdır), imgeyi oluşturacak olan bütün oyuncular, kendilerini hiç engellemeden karakterlerinin o anda neler düşündüğünü açıklamalıdırlar. Oyuncular hiç hareket etmeden, oyuncular olarak değil, karakterler olarak akıllarına gelen her şeyi; yani, oyuncu olarak yaşadıkları teatral durumla değil, canlandırdıkları karakterin durumuyla ilişkili olan her şeyi söylerler. Bu kesintisiz konuşma aşırı derecede zor olabilir. Oyuncular yegâne zorluğun harekete geçmek olduğu konusunda uyarılmalıdır. Genel konuşmak gerekirse, zor bir başlangıçtan sonra, oyuncu bununla başettiğinde, üç dakika sona erdiğinde bir çoğu hâlâ devam etmek ister. Bu aşama imgeler için büyük katkı oluşturur.

**İkinci dinamikleştirme: diyalog**

Bir sonraki üç dakika için oyuncular, hâlâ hareketsiz olarak diyaloga girebilirler. Bir oyuncu göremediği başka bir oyuncuyla konuşmak ya da bir eylem planlamak isterse, hareket edememesine rağmen sadece konuşarak bunun bir yolunu bulmalıdır.

**Üçüncü dinamikleştirme: eylemdeki arzu**

Oyuncular çok yavaş bir şekilde, ağır çekimde ve bu sefer tek bir kelime kullanmayıp ses bile çıkarmadan karakterlerinin arzularını göstermeye çalışarak hareket ederler. Bu dinamikleştirme biçimi de birkaç dakika sürecektir.

**UYGULAMA**

**Alzira'nın tehdidi**

Bu tekniği Eylül 1988'de, Rio de Janerio'da, yaklaşık yirmi kişilik bir grupla uyguladık. Kökensel ezilenin merkezde olduğu kolektif bir imgeye ulaştık: Yerde oturmuş –dolayısıyla yürümesi mümkün değil– ellerini bacaklarının arasına sıkıştırmış –dolayısıyla elleriyle kendini savunması ve saldırması mümkün değil– gözleri yere odaklanmış, dolayısıyla çevresinde olan hiçbir şeyi görmesi mümkün değil.

Bu üç öğe asıl ezilen imgelerinde çok sık karşımıza çıkar: yürümeyen bacaklar, hiçbir şey tutmayan eller, görmeyen gözler. Ezilen imgesinin çevresinde oluşturulan bütün imgeler, ezilenin hayal ettiği imgelerdir ama aslında kendisi göremez. Onun kendi imgesi baskı yapanlar olmadan bile bir baskı imgesidir: O, kendi kendine baskı yapar.

Bu merkezi figür çevresinde katılımcılar heykeller duvarı türünden bir şey yarattılar.

1. Birisi doğrudan asıl ezilene yönelip onu suçlayarak parmağını sallıyor;
2. Birisi terk ediyor ya da en azından başka bir yöne bakıyor;
3. Diğerlerinin dahil olduğu olayın dışında kalan iki insan şefkatle birbirini kucaklıyor;
4. Bir kişi sanki onu aşağı itmek istermiş gibi ellerini kafasının üstüne yerleştirmiş asıl ezilenin arkasında ayakta duruyor;
5. Daha ilerde duran bir başkası, gerçekten temas etmeden ona tekme atma pozisyonunda duruyor;
6. Otoriter bir figür konuşma yapıyormuş gibi duruyor;
7. Alzira tarafından canlandırılan bir kadın, tehditle karışık ümitsiz bir bakışla, uzaklaşmak isteyen bir tavır sergiliyor.

Bunlar grubu en çok etkileyen ve bireysel imgelerde sıklıkla ve benzer formlarda karşımıza çıkan imgelerdir. Grup parmak sallayan Şekil 1'i ve konuşma yapan Şekil 6'yı

can sıkıcı ve sinir bozucu buldu; onlar en haşin baskıcıları simgeliyorlardı. Saldırgan olarak algılanan Şekil 4 ve 5 görünürde en şiddetli görünenler olsalar da gerçek baskıcılar gibi değillerdi. Ezilen tarafından içselleştirilmediler ve neden oldukları korkunun sadece fiziksel bir doğası vardı. Şekil 2 ve 3 insanların kafasını karıştırdılar; aslında gruptaki ezilenin isteyip de yapmaya cesaret edemediği şeyi yapıyorlardı; terk etmek ve sevmek. Bu iki figür eş zamanlı olarak, arzuladıkları ve yoksun oldukları şeyi temsil ediyorlardı.

Sonunda katılımcıların bir çoğu son imgeyle –Alzira ile, gitmek isteyen ama orada kalan, ümitsiz ama aynı zamanda tehdit edici olanla– özdeşleşti. Asıl ezilenden daha çok Alzira'yla özdeşleştiler; oysa ki asıl ezilende kendilerini tanımışlardı: "Biz böyleyiz: Ayaklarımız var ama yine de yürümüyoruz, ellerimiz var bir şey tutmuyoruz, gözlerimiz var görmüyoruz."

Fakat Alzira onları derinden etkiledi.

Dinamikleştirmenin üç aşamasını uyguladık. İçsel monologda, ezilen imgesini canlandıran oyuncu, "hayır" dışında söyleyecek bir şey bulmakta büyük zorluk çekti; "Hayır, yapmak istemiyorum, gitmeyeceğim, yapamam, yapmamalıyım." Duvarı oluşturan altı imgenin önerileri:

1. "Onu korkutmalıyım çünkü eğer korkarsa bana itaat eder."
2. Geleceğe ait düşünceler: başka bir iş, başka bir ülke, arkadaşlar, yeni bir yaşam.
3. Aşk düşünceleri.
4. "Ah, gerçekten üzerine oturabilseydim."
5. Fiziksel şiddet düşünceleri.
6. Narsistik kendini düşünme.

Yedinci imge ilk iki dinamikleştirme aşamasında kesinlikle tutarlıydı ve bekleyebileceğimizden ne daha çok ne daha az konuştu. Fakat üçüncü dinamikleştirmede bizi şaşırttı. Nasıl olduğunu sonra göreceğiz. Şu an için içsel monologlarla ilgileniyoruz. Bu imge onu "bu insanlara" karşı ateşleyen nefreti sergiliyordu: Bu sıradan ortalama insan-

lara uyum sağlayamaması, uyumsuzluğu ve nereye olursa olsun gitme, terk etme ihtiyacı.

Dinamikleştirmenin ikinci aşaması şöyleydi.

İmgeler:

1. Ezilmiş olanı amatörlük, yeteneksizlik, yetersizlik, zayıflık ve içi boşlukla suçladı.
2. Bizim göremediğimiz uzak bir figüre seslendi ve bizim duyamadığımız birisiyle mutlu bir biçimde sohbet etti; beraber uzaklaştılar.
3. Onların durumunda normal karşılanacak biçimde, aşktan konuştular.
4. Diyalog kuramadığı için düşüncelerine "Ah eğer sadece....yapabilseydim" diyerek ses vermeye devam etmesi bize çok komik geldi, çünkü ezilenin boynundan birkaç santimetre uzaktaki elleri ve onu boğabilecek pozisyonuyla "Ah eğer sadece... yapabilseydim" daha çok "Ah eğer sadece isteseydim" gibi duyuluyordu.
5. Onun saldırgan megalomanisini açığa çıkardı: "Bu birincisi, ona yaptığım sadece bir numune, sonra çoğunuzun kıçına tekmeyi basacağım."
6. "Bana hiç ilgi göstermiyorsun, dolayısıyla bana bakman ya da beni dinlemen için kaba olmak zorundayım" gibi şeyler söyledi.

Ve Alzira, hâlâ aynı düşünce çizgisini takip ederek, terk etmekle tehdit etti, kendisi için kalmanın ne kadar imkânsız, diğerlerinin çevresinde olmanın ne kadar iğrenç olduğunu söyledi; dolayısıyla kalamazdı, gidiyordu, onun gidişi diğerlerine acı verecekti ve onu orada tutmak için yapacakları her şey faydasızdı, kesin bir şekilde ayrılmaya karar verdi, gün bugündü!

Dinamikleştirmenin üçüncü aşamasında, talimatları takip ederek, bütün karakterler eylem, hareket içerisinde arzularını gösterdiler:

1. Parmağını her zamankinden daha tehditkâr salladı.
2. Odanın dışına çıktı, gitti.
3. Yerde yuvarlandı.
4. Mimiklerle hâlâ ezilenin boğulmasını ima ederek, sanki

gerçekte tehdit edilen oymuş gibi kapıya kadar geriledi.
5. Çok korkmuş görünerek bir koşuda uzaklaştı.
6. Sanki havalanıp uçmak, herkesin ve her şeyin üzerinden kayıp gitmek istiyormuş gibi masanın üzerine çıktı; gökyüzündeki uzak bir noktaya, her şeyi görebileceği ve varlığının her yeri doldurduğuna emin olacağı üstün noktaya ulaşmaktı dileği.

Peki ya Alzira? Alzira terk etme tehdidini açıklayan, gitme arzusunu gösteren jestler yaptı, fakat herhangi bir yöne tek bir adım atamıyordu, tehditleriyle tamamen çelişen fiziksel bir hareketsizlik içinde donup kalmıştı.

Dinamikleştirme bittiğinde Alzira'ya sordum;

> O halde senin arzun kalmak mı?

> Hayır benim arzum ne kalmak ne de gitmek. Benim arzum tehdit etmek. Bu benim silahım. Eğer gidersem daha fazla tehdit edemeyeceğim, çünkü gitmiş olacağım. Bu yüzden kalıyorum: Gitmek istemediğim için değil, umutsuzca bu tehditi kullanabilmek istediğim için. Keşfettiğim şey bu...

Birçok katılımcı gerçekte yapmak istemedikleri bir eylemle gözdağı verirken kendilerini sık sık tam da böyle bir konumda bulduklarını söylediler: bir dostun, bir grubun terk edilişi. Alzira bunu itiraf etti:

> Hayatımın bir noktasında intihar etme tehditinde bulundum. Kocama, bir gün intihar ederek her şeye son vereceğimi söylerdim. Önceleri bu kocamı korkutuyordu. Beni de korkutuyordu; çok acı çekiyordum çünkü kafam karmakarışıktı; ve tam da tehdit etme olgusunun kendisi yüzünden kendi tehditlerime kendim inanmaya başladım ve bu durum beni çok korkuttu. Bu tehditi o kadar çok kullandım ki kocam bana inanmamaya başladı; tehditlerim gittikçe daha az etkili bir hale gelmişti ya da belki de kocam kendini bir dul olmaya hazırlamıştı. İntihar tehditimin artık etkili olmadığını, kocamın bununla dalga geçmeye başladığını anlayınca, intiharı gerçekten denemekten başka çarem kalmamıştı. Neyse ki haplar yeterince güçlü değildi ya da yeterli miktarda yoktu. Sonuç olarak girişimim ba-

şarısız oldu.

Ben aynı fikirde değildim:

> Tam tersine intihar girişimi bir başarıydı. Eğer şimdiye kadar söylediğimiz her şeyde hemfikirsek, eğer bugün gördüklerimiz hakkında anlaşıyorsak, intihar girişimiyle intiharın kastedilmediğini kabul etmeliyiz: Bu bir girişimdi. Çok güzel sona erdi ve belki de siz farkına varmadan başarılı oldu. Muhtemelen çok güçlü olmayan bir hap seçtiniz, bu hapların bazılarını yuttunuz ama çok büyük miktarda değil. Hayatınızı gerçekten tehlikeye atmaya yeterli değildi ama bunun bir intihar girişimi olduğunu göstermeye yeterliydi. Ve siz istediğinizi aldınız: Kocanız tehditlerinizden tekrar korkmaya başladı. Haklı mıyım?

Dehşete düştü.

İntihardaki "başarılı girişimler"i tehlikeli kılan şey onların belirsizliğidir. Alınacak hapların sayısı kaç olmalı? Öldürücü olanı hangisi? (Bence bu tarz girişimlere en güzel yaklaşım onlara hiç girişmemektir.)

İntihar girişimi ve terk etme tehditi oldukça yaygın bir psikolojik mekânizmanın karakteristikleridir: İnsan bir durumu aynı anda hem sever hem de nefret eder; mutsuzluktan zevk alır ve acılarıyla eğlenir. Onun için acılarına neden olan durumu terk etmesi her zaman zordur çünkü onun için bu, aynı zamanda zevktir. Acıyla eğlenebilir, ıstıraptan zevk alırız.

Kökensel ezilenin zavallı imgesine dönelim. Yarı terk edilmiş bir şekilde orada kaldı. Ona çok az dikkat edildi. Fakat hepimize öyle geldi ki o ve Alzira bir ve aynı imgeydi. Biri hâlâ fotoğrafta, diğeri bir filmin içinde, biri hareketsiz, diğeri hareket halinde ama yerinden kımıldamadan. Ezilenin imgesi bizi hüzünlendirdi: Elleri vardı ama hiçbir şey tutmuyordu, ayakları vardı yürümüyordu, gözleri vardı bakışları yere kenetlenmişti. Alzira'nın imgesi bize acı verdi: Neden yürürken bile her zaman yerimizde kalıyorduk?

Dinamikleştirmenin üçüncü aşaması –karakterler ar-

zularını hareketlerinde cisimleştirirken– bize şaşırtıcı bir şey gösterdi: İmge, bir bütün olarak darmadağın oldu, her karakter farklı bir yöne gitti. Kendi gözlerimizle gördük ki her imge kendini önemsiyordu, kendinden memnundu ve kendini kendiyle sınırlamıştı. Hem bu sonradan oluşturulan grupta hem de ilk gruplarda, hem bu *imgelerin imgesinde* hem de başlangıçtaki imgelerde hiç gerçek yapı yoktu: Bütün heykeller basitçe yan yana dizilmişti, birbirleriyle diyaloğa girmiyorlardı. Birçok küçük yalnızlıktan oluşan büyük bir imgeydi.

**Luciano'yu bacaklarından tutan kadınlar**

Kassel'de, Batı Almanya'da, Ekim 1998'de benzer bir şey gerçekleşti. Luciano, hazırlık aşamasında, kendisinin merkezde olduğu, onu bacaklarından tutan üç kadının kendisini sıkıca kavradığı ve canla başla bundan kaçmaya çalıştığı bir imge yarattı. Bu imge, imgelerin imgesinde yok oldu, fakat sürecin sonunda Luciano aynı sekansı onun bireysel imgesiyle icra edip edemeyeceğimizi sordu. Kabul ettik. *İçsel monologta*, uzaklaşamadığı için duyduğu üzüntüden bahsetti, çünkü üç kadın onu bacaklarından tutuyordu. *Diyalogta* Luciano onlara sürekli olarak kendisini bırakmaları için yalvarıyordu. Fakat *eylemdeki arzu* bölümünde, Luciano'yu bırakmamak için büyük fiziksel çaba gösteren kadınlar (önceki sahnelerde bu çabadan çoktan şikayetçi olmuşlardı) gitmesine hemen izin verdiler ve yavaşça uzaklaşmaya başladılar. Şimdiye kadar hiç durmadan insandan yapılma kelepçelerinden, gardiyanlarından şikayet eden Luciano, tereddüt etmeden onların peşinden koştu, yakalamaya çalıştı ve işin garibi onu tutmaları için onları zorladı:

> Beni bacaklarımdan tutan bu kadınlardan şikayetçi olmayı sürdürmek istedim. Beni bıraktıkları zaman öfkelendim, çünkü artık söylenmeye devam edemeyecektim. Monologta ve diyalogda, beni bırakmalarını istediğimi söylüyordum, fakat aslında onların söylediğimi yapmalarını

> istemiyordum. Bunu hiç arzulamıyordum. Eylemdeki arzu aşamasında, gerçekten istediğimi yapmak zorundaydım; bu yüzden istediğim şeyi yapmalarını sağlamak ve denemek zorunda kaldım. Ne kastettiğimi anlıyor musunuz? Böyle hissediyorum, çünkü zevkimi alamadım, en azından kendi ıstırabımla eğlenebilmek istedim.

Luciano'nun bu gözlemi, Brigitte'in aşağıdaki tepkisini doğurdu:

> Sen hangi zevkten bahsediyorsun? Bireysel imgelerin çoğunda, gerçekten nereye gittiklerini bilmeden, önlerinde somut bir şey olmadan bir yere gitmeye çalışan insanlar gördük. Sen kendin Luciano, kaçmaya çalışıyordun ama önünde duvar vardı. Nereye kaçıyordun? Hatta daha kötülerini gördük, benimki mesela, kollar kavuşturulmuş, gözler yerde odaklanmış, yerde oturan imgeler. Grubun imgesi olarak hiçbir yere gitmeyen bir ezilen seçmemiz gülünç, ama büyük bir kısmı benimki gibi itaatkâr, eylemsiz.

Bu doğruydu. Ezilenlerin kendileri tarafından yapılan ezilen imgelerinin çoğu teslimiyet imgeleriydi. Bir mücadele sonucunda yenen ya da yenilen kimselerin imgeleri değildi. Brigitte'in durumunda bu, onun anlattığından çok daha açıktı: Elleri gözlerini kapamıştı, fakat görünmemelerine rağmen gözleri hâlâ aşağıya yönelmiş, yere bakıyordu. Ayakları da çaprazlanmıştı. Neden? Bakınamak, görmemek neden?

> Gözlerimi korumak istedim...

Gözlerini korumak için görmemeyi tercih etti. Bu gerçekliğin basit bir ifadesiydi. Hiçbir şeyi yorumlamıyorduk. Nesnel bir şekilde Brigitte'in göremediğini tespit edebilirdik ve imgenin içinde onun imgesinin bizde bıraktığı izlenimi gösterebilirdik.

Sözlü ya da sözsüz, hareketsiz ya da dinamik çeşitli teknikler kullanabiliriz. Kısacası sözcüklere başvurmadan hissedilen ya da yaşanan şeyleri teatralleştirebilir yani onlardan bahsedebiliriz. Hepsinden iyisi, Ezilenlerin Tiyatro-

su yaparken, kelimelere başvurmamak konusunda özgür irademizle karar verirken tiyatro yapıyoruz, sanat yapıyoruz çünkü sanat estetik bir dildir, duyularımızın dilidir.

Vücudun önünde çaprazlanmış kolların ve gözlerini kapayan ellerin onu koruyacağı doğrudur. Ancak kesin bir şekilde ifade edebiliriz ki bir mücadele sırasında savrulan yumruklar da korunma için aynı derecede etkili yardımcılardır. Fakat neden korunma yöntemlerinden onu değil de diğerini seçtiğini sadece Brigitte bilecektir. Belki de Brigitte ayakların yürümeye yaradığını çok iyi bildiği gibi onları neden kullanmadığını da bilir.

Brigitte bir dakika düşündü ve şöyle özetledi:

> Kökensel ezilen kişinin üç imgesini gösterdik: Hiçbir şey görmeyen, yürümeyen, elleriyle hiçbir şey yapmadan yerde oturan benimki ve kaçan ya da kaçmaya hazırlanan Luciano'nunki. Fakat tekrar eden bir başkası daha vardı: Öne dönük bir vücut, arkaya dönük bir kafa, kaçmak isteyen ama uzaklaşmak istemeyen, burayı terk etmeden herhangi bir yere gitmek isteyen, yakında kalarak uzağa gitmek isteyen birisi.

Bunlar üç temel imgeydi. Üçünün ortak bir özelliği vardı: Ezilen yakındaki imgelerle ilişkiye girdi ama hiçbir uzak hedefi yoktu. Sanki *ideal imgeyi* değil de sadece *gerçek imgeyi* görebilirlermiş gibi, sanki gerçek imgede ideal amaçların hiçbir sunumu, amaçlanacak hiçbir şey olamazmış gibi: 'Bunu istemiyorum? Peki ben ne istiyorum? Bilmiyorum....' 'İstemek' fiili dolaysız bir amaca yönelmekten korkar.

Eylemin olmaması, döngüler içinde dolanıp durmak, saldırgan bir duruma geçmedeki yetersizlik, bunların tümü genelde ideal bir imgenin yokluğunun sonuçlarıdır. Nereye gitmek istediğimizi bildiğimizde terk etmek çok daha kolaydır.... İspanyol şair Antonio Machado şöyle yazmış: "Caminante el camino no existe, el camino lo hace el caminante al caminar." Kabaca şöyle çevrilebilir: "Yol yoktur, yolu yolculuk yaparak yolcu yaratır."

## 2. SÖZCÜĞÜN İMGESİ

Bu benim İmge Tiyatrosu'nda kullandığım ilk tekniklerden biridir. Çalıştığımız grup için anlamlı bir sözcük seçmeyi ve katılımcılardan vücutlarını kullanarak o sözcüğün bir imgesini yaratmalarını istemeyi içerir. Sözcük bir ülkenin, bir bölgenin, bir politik partinin ismi, bir meslek, zihinsel bir durum, tarihi bir karakter, güncel bir olay olabilir; bir isim ya da sıfat olabilir; grubun ilgisini çekecek bir şeyi ya da birini temsil eden bir sözcük.

Grup bir daire oluşturur ve bütün üyeler eşzamanlı olarak imgelerini gösterirler; birbirine benzeyen imgeler kendi aralarında gruplaşırlar. Sırasıyla, her grup imgenin çağrıştırdığı sözcükleri seslendirir.

Bu teknik *Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar* adlı kitabımda ayrıntılı olarak anlatılmaktadır.

İmgeler bir kişinin bedeniyle, iki kişinin bedeniyle ya da mevcut birçok bedenle ve nesneyle oluşturulabilir.

## 3. İMGE VE KARŞI-İMGE

Bu teknik, doğrudan ya da dolaylı olarak bütün grubu kapsadığı için son derece harekete geçiricidir. Ayrıca grubu ve onun üyelerini yeni tekniklere ve tartışılmasını ya da analiz edilmesini istedikleri umdukları problemlerin daha açık biçimde sergilenmesine hazırlama özelliğine sahiptir.

#### Birinci aşama: öyküler

Yönetmen tekniği açıklar ve hangi katılımcıların maruz kaldıkları bir baskının öyküsünü anlatmak istediklerini ve grup tarafından üzerinde çalışmasını istediklerini sorar. İlk aşamada ideal olan, katılımcıların yarısının kendi öyküsünü anlatmak için öneride bulunmasıdır. Grup, hikâyeleri anlatacaklar (başkahramanlar veya pilotlar) ve dinleyecekler (yardımcı pilotlar) olarak ikiye ayrılır. Her başkahraman kendisine bir yardımcı pilot seçer. Eşler

odaya dağılırlar. Pilotlar öykülerinin tamamını yardımcı pilotlarına anlatırlar. Hem başkahramanın hem de yardımcı pilotun gözlerinin kapalı olması önemlidir. Eğer başkahraman gözlerini açık tutarsa, öyküsünü anlatırken yardımcı pilotun yüzündeki tepkileri görüp etkisi altında kalabilir. Konsantrasyonu anlattığı öyküden çok yardımcı pilotun varlığı üzerine odaklanacaktır ve bu öyküyü kafasında yeniden, etraflıca canlandırmasına engel olabilir. Aynı şekilde yardımcı pilotun da, başkahramana değil de öyküye konsantre olabilmesi için gözlerini kapalı tutması önemlidir; böylece öyküyü daha bütünlüklü bir biçimde yaşayabilecektir.

Eğer yardımcı pilot yeterince duyarlı hale gelememişse, eğer imgelemi yeterince uyarılmamışsa sorular sorabilir ve sormalıdır: 'Ne zaman? Nasıl? Nerede? Ne renk? Şiddetli miydi? Sıcak mıydı? Ev nasıldı? Çevrede insanlar var mıydı? Nereye gidiyordun? Neden durdun? Neden şunu ya da bunu yapmadın? Düşünce neydi? Nereden geldi? Uzun boylu muydu? Kısa boylu muydu?... vb.[1] Pilotu asıl ilgi odağından uzaklaştırmamak şartıyla hangi soruyu isterse sorabilir: Bu, sorgulanan olayı tanımlayabilmesi ve tekrar yaşayabilmesi için ihtiyaç duyduğu ayrıntıların anımsanmasıdır.

Yönetmen pilotlara makul bir süre verir; on beş dakika çoğu zaman yeterlidir. Bütün çiftler aynı süreyi kullanmayacağından, eğer yönetmen çoğunluğun bitirdiğini görürse anlatıcıların sözünü kabaca kesmemek için, kalanlara birkaç dakika bırakarak, bunu duyurmalıdır. Anlatıcının ve dinleyicinin hassasiyetinin zedelenmesine meydan vermemek için çok dikkatli olunmalıdır.

---

[1] Tecrübeme göre sorular, başkahramanın hareketini 'savunmak' zorunda kalmaması için yargılayıcı olmayan bir çerçeveye sahip olmalıdır. [*—Adrian Jackson'ın notu.*]

**İkinci aşama: İki imgenin şekillenmesi**

Öyküler anlatıldığında yönetmen katılımcıları tekrar biraraya getirir ve hangi pilot ve yardımcı pilot çiftinin açık ve güçlü imgelerle hikâyelerini canlandırabileceğini sorar. İlk aşamada yardımcı pilotun doğru bir yardımcı pilot olmasına, pilotla aynı yolculuğu yapmasına, kendisini gözlemci, röntgenci pozisyonuyla sınırlamamasına bu kadar önem vermemizin nedeni budur. Benzer bir şekilde, sorular sorabilmesinin de nedeni budur; çünkü o da aynı sahneyi yaşamalı, aynı coşkuları ve duyguları hissedebilmelidir.

İlk çift kendini önerdiğinde ikinci aşama başlar.

Başkahraman ve yardımcı pilot birbirlerini seyredememeleri için farklı yönlere bakarak, mevcut nesnelerle (bu görsel dilde sözcük dağarcığı olarak kabul edilebilecek her şey), artı ihtiyaç duydukları kadar katılımcının bedeniyle fakat çok fazla insan kullanmamaya çalışarak bir baskı imgesi oluştururlar; grubun önemli bir bölümünün gözlemciler, tanıklar olarak kalması önemlidir. Başkahraman anlattığı hikâyenin imgesini, yardımcı pilot duyduğu hikâyenin imgesini oluşturur. İkisi için de önemli olan kelimesi kelimesine inanılır gerçekçi imgeler oluşturmak değil; daha çok hissedilmiş olanın gerçek, canlı, *öznel* imgelerini yaratmaktır. Buradaki maksat bir olayın haber fotoğrafını oluşturmak değil, şiirsel ayrıntılandırmasını yapmaktır. Yüzeysellik değil hakikat.

Birbirlerine sırtları dönük, diğerinin yarattığı imgeyi görmeden kendi imgelerini oluştururlar ve sonunda kendilerini oluşturdukları imgenin içine yerleştirirler. Başkahraman kendisi olarak kendi pozisyonunda, yardımcı pilot kendi anladığı şekilde anlatıcının, ezilenin pozisyonundadır.

**Üçüncü aşama: İki imge üzerinde gözlemler**

Yönetmen imgelerin benzerlikleri ve farklılıkları üzerine katılımcıların yaptıkları gözlem alışverişini şu alanlara referans yaparak yönlendirir: başkahramanın (kendisi

ve diğerleriyle ilişkili) pozisyonu, karakterler arasındaki mesafeler, bu ya da diğer imgede var olan ya da olmayan karakterler ve karakterlerin sayısı. Gözlemlerin iki düzeyi şu şekilde karakterize edilmelidir; nesnel, herkes tarafından görüldüğü su götürmez olan şeyler ve öznel, 'bana öyle gözüküyor' ile başlayan ya da başlayabilen sözlerle ifade edilen şeyler.

İmgelerin her iki yaratıcısının da kendilerinin ve diğerinin oluşturduğu imgelerle ilgili söyleyeceklerini duymak her zaman ilginçtir.

Bu aşama merakı arttırır. Birileri her zaman imgelerin arkasındaki orijinal hikâyeyi bilmek isterler. Yönetmen buna kesinlikle izin vermemelidir. Hikâyeyi anlatıldığı gibi bilmesi gereken tek kişi yardımcı pilottur. Bu, bizim pilot ve yardımcı pilot çiftine ait olan *gerçekliğin imgesi* ile değil *imgenin gerçekliği* ile bir başka deyişle, önümüzde gördüğümüz imgeyle çalışmamızı sağlar. Eğer hikâyeyi bilirsek bu aşama ister istemez doğasını yitirecektir –kendine özgü analitik gücünü kaybedecektir– ve düşünce alışverişi basit bir tahminler serisine, salon oyununa dönüşecektir.

#### Dördüncü aşama: dinamikleştirmeler

Dinamikleştirmeler imgelerin doğasına ve grubun bu imgelere duyduğu ilgiye göre çok yönlü ve farklı olabilir.

*Üç dilek*

İlk önce üç dilek modu kullanılmalıdır. Üç dileğin büyülü ayrıcalığından yararlanan başkahraman, istediğine ulaşmak isteyen bir yaklaşımla, imgesini üç defa değiştirir. Yardımcı pilot, kendi imgesindeki başkahraman rolünde, gerek başkahramanın isteklerinin ne olacağına yönelik düşüncelerini, gerekse başkahramanın neyi istemesi gerektiğine inanıyorsa onu açıklayabilir. Üç dileğin sonunda yönetmen bir kere daha partnerlerin yaptıkları, her birinin aldığı ders, tereddütler, kararlar, başta ve sonda ne yaptıkları ile ilgili bir gözlem alışverişini koordine eder. Daha

önceki gibi bu her zaman iki düzeyde yapılmalıdır: 'Bu şu ve şu şekilde gerçekleşti, hepimiz gördük' ve 'bu bana şu ve şu anlama geliyormuş gibi geldi'. Kimse yorum yapmaz, ama görüşlerini ifade etmesine izin verilmelidir.

*Olası arzu ve ütopyacı arzunun değerlendirilmesi*

Yönetmen iki imgenin katılımcılarından ilk konumlarına geri dönmelerini ister. Ağır çekimde, kendi imgeleri içinde çalışırken, başkahraman ve yardımcı pilot üç dilek dinamikleştirmesinde olduğu gibi aynı hareketleri ve aynı değişiklikleri icra etmeye çalışırlar. Fakat bu sefer imgelerdeki diğer karakterler kim olduklarını, neyi temsil ettiklerini hissetmek için ellerinden gelenin en iyisini yapmaya çalışarak, bu duyguya göre hareket ederek –ve onu kendi hissettikleriyle uyumlu hale getirerek– kendilerine ait bir yaşam oluştururlar ve hâlâ ağır çekimde –eğer öyle yapmaları gerektiğini düşünüyorlarsa– başkahramanın arzularının yolunu keserler veya onun müttefiki olduklarını düşünüyorlarsa onu desteklerler. Bu eylem tamamlandıktan sonra yeni bir fikirler ve çağrışımlar alışverişi yapılmalıdır.

*Pilotlar yer değiştirir*

Herkes ilk imgelere geri döner ve yönetmen başkahraman ile yardımcı pilotun, daha önce diğeri tarafından icra edilen imgeyi üstlenerek, yer değiştirmesini ister. Yeni konumlarda önceki iki dinamikleştirme tekrar yapılır. Yardımcı pilotun imgesi kendisininkinden daha sahici ve daha fazla hakikat içeriyor idiyse başkahraman ne yapardı?

## UYGULAMA

### Yardımcı pilotla dans

Kassel'de öneri yapan ilk kişi Berta'ydı. İmgeyi *ve* karşı-imgeyi yapmayı önerdi. Ona anlamamış olduğunu söyledim: İmgeyi tabii ki o yapmalıydı çünkü hikâyeyi anlatan

oydu, ama karşı-imgeyi yapmak yardımcı pilota düşerdi. Tek kelimesini anlamamış gözükûyordu ve grubun önünde açıkça ne sorduğunu anlamayarak soru sormaya devam etti. *Grubun önünde* sözcüğünü bilerek kullandım çünkü hepimiz yerde oturuyorduk ve o önümüzde ayakta duruyordu. Ayağa kalkıp yardımcı pilot Martha'ya çalışmaya başlamak isteyip istemediğini sordum. Evet dedi. O zaman Berta'nın sorularını kısa kestim ve ikisinden sessizce imgelerini yapmalarını istedim.

Martha hemen imgesini oluşturdu: İki adam çalışıyor (resim yapıyorlardı) ve konuşuyor, yerde iki tane masa yan yana duruyor, uzunlamasına yüksek bir duvar oluşturuyorlar ve başkahraman olan Berta'yı temsil eden yardımcı pilot Martha dışardan duvara bakıyor, kendisini göremeyen iki adamı o da göremiyor.

Berta çok tedirgindi. İmgesi için katılımcıları seçmeye çok zaman harcadı ve sonunda bize bakarak hiç kimseye ihtiyacı olmadığını söyledi.

Açık farklılıkları tartıştık. Çevresinde dikkatimizi çekecek hiçbir şey ya da hiç kimse olmayan Berta yalnızdı. İmgesine bakarak, ona konsantre olmaya zorlandık, çünkü imgesinde ondan, kendisinden başka hiçbir şey yoktu, yalnızdı. Martha'nın imgesinde Martha onu göremeyen birisini görmeye çalışıyordu: çalışan, sohbet eden, onun farkında olmayan iki adamı. Berta'nın, farkına varmamak mümkün değildi. Berta hiçbir yere bakmıyordu, sergileniyormuşcasına önümüzde duruyordu. Kimseyi görme arzusu duymuyordu, herkes tarafından görülmek istiyordu. Üç dilek sekansına başladık:

Bunlar Martha'nın anında, tereddütsüz ortaya koyduğu dilekler:

1 Bir kapıyı açan veya bir duvarı yıkan birisi gibi masaları ayırdı.
2 İki adamın yüzlerini ona bakabilecekleri şekilde döndürdü.
3 İki adamı öptü ve onlarla beraber yere oturdu.

Berta'yla işler daha farklı yürüdü. Bu da onun sekansı:

1 Birtakım sinirli jestler yaptı, birkaç küçük tatminsizlik sesi çıkardı fakat yerinde durdu ve yalnız kaldı.
2 Üç izleyiciyi elinden tutarak sahneye çıkardı, birbirlerine bakacak şekilde yere oturttu. Üçgenin dışında çevreye bakarak ve yapacak hiçbir şey bulamadan yalnız kaldı.
3 Üç adamı aldı ve onları yan yana koyarak üçgeni bozup kendisine iki izleyici grubu yarattı: biz ve önümüzdeki üç adam.

Ne gördüğümüzü tartıştık. Bir tarafta iki adamı öpen Martha; bu Berta'ya yakıştırdığı arzu muydu, yoksa kendi arzusu muydu? Diğer tarafta iki izleyici grubunun önünde oynayan Berta.

Cömert, melek büyükanne rolümü sürdürmeye karar verdim ve onlara üç dilek daha verdim. Bu beklenmedik öneriden dolayı ikisinin de yüzünde şaşkınlık görülüyordu. Martha daha fazla bir şey yapmadı. Hâlâ çok heyecanlı olan Berta, devam etti:

*4'üncü dilek:* Bir şiddet nöbetiyle, adamlardan birini yere fırlattı, ama diğerlerine aynısını yapmak üzereyken kendini tuttu ve geri kalan zamanı gergin ve tehditkâr bir tutumla geçirdi.

*5'inci dilek:* Saldırgan tutumunu tamamıyla bıraktı ve kendi kendine dans etmeye başladı.

*6'ncı dilek:* Ani bir hareketle diğer iki adamı yere fırlattı,

yardımcı pilotun alanına geçti, karşı-imgeyi darmadağın etti, Martha'yı elinden tuttu ve ona yukardan aşağıya, tartıp değerlendirircesine baktı... Saniyeler geçti ve 6'ncı dileği de sona erdi....

"Bana bir tane daha ver" diye hararetle talep etti.

Bir an düşünmem, hararetini iyice arttırdı.

Bana bir tane daha ver! Hadi!

Ona bu yedinci dileği de verdim. Berta, paralize olmuş bir şekilde duran Martha'ya baktı, ona gülümsedi, onu kucakladı ve karşı-imgedeki iki adamı korkutarak, yere oturttuklarına çarparak, mutlu bir şekilde Martha'yla birlikte döne döne dans etmeye başladı; sonra, hâlâ yardımcı pilotuyla dans ederken geri kalanlarımızın oluşturduğu daha büyük seyirci grubuna porselen dükkanındaki fil gibi saldırdı ve bizi tamamen yok sayarak üzerimize düştü. Biz ise altında ezilmemek için kendimizi kurtarmaya çalışıyorduk.

"Beğendiniz mi?" diye endişeyle sordu.

Ona bizim bir gösteriyi beğenmek veya beğenmemek için orada olan bir tiyatro seyircisi olmadığımızı açıkladım. Orada bir gösteri görmek için bulunmuyorduk. Ve ona bizim için en az önem taşıyan şeyin bize sunduğu 'dans gösterisi' olduğunu söyledim. Önemli olan onun bize bir şey 'sunmasıydı'. Bize dans, öfke ve sunmak için hiç de küçük olmayan kendi vücudunun ağırlığını 'sundu'. Bize ondan istemediğimiz bir şeyi sundu. Önerilerini bize dayattı. Bizim ne istediğimizi bilmek istemedi, bize ne vermek istediyse onu verdi. Hediyelerini boğazımıza diziyordu ve bizi sindirmeye zorluyordu. Tıpkı imgesinde bize bakıp değerlendirdikten sonra varlığımıza önem vermeyerek kendi kendini göstermesi gibi bizim dileklerimizi de görmezden geliyordu.

Berta –seyirci kitlesini seven ama onu oluşturan insanları sevmeyen bir sinema yıldızı gibi– kendisiyle ilgilenmelerini istediği insanlarla hiç ilgilenmiyordu. Bize gelince karşı-imgede masalardan barikat kuran iki adam

gibi kendimizi bu öfkeden koruyorduk: Onlar masalardan oluşan barikatlarıyla, biz sözlerden oluşturduğumuz barikatlarla.

Berta'nın birinci imgesinde, diğer insanlar o kadar uzaktı ki, onları görmedi, sahneye yerleştirmedi. Fakat o anda biz, ona yakın olan ve onun tarafından görülmeyen diğer insanlardık. Bizi görmedi, fakat onu görmemizi istedi.

Bu görmek istemedikleri tarafından görülme isteği, karşı-imgede estetik bir şekilde açığa çıktı. Yardımcı pilot Martha oradaki adamları görmeden aralarına katılmak istiyordu. Fakat üç dilek dinamikleştirmesinde, Martha'nın Berta'nınkini değil kendi dileklerini, başkalarıyla birlikte olma dileğini sergilediği çok açıktı.

Karşı-imgede ve Berta'nın son dileklerinde kullanılan insanların hepsi erkekti. Gruptaki kadınlar tamamen görmezden gelinmişti. Berta seyircilerini erkeklerden oluşturdu, karşı-imgedeki erkek grubuna saldırdı, kendini Martha'da tanıdı, onu severken kendini sevdi ve onu kucaklarken kendisini seyircilerin arasındaki erkeklerin üzerine bıraktı.

Kendisini sevdiği ve erkeklerle çevrili olduğunu gördüğü halde yine de öfkesini bu erkeklere doğrulttu. Önce onların tek başına dansından zevk aldığını görmelerini istedi, sonra onları fiziksel olarak cezalandırdı. Onların pasiflikleri canını sıkmıştı; bu, oyunumuzun kurallarından birisi ve tekniğimizin bir parçası olmasına rağmen, o bunu kayıtsızlık olarak algılamış ve sarsılmıştı.

Martha'yla ilişkisi zor ve belirsiz kaldı. Ona hayretle baktı, onu değerlendirirken kendini değerlendirdi, onu seyrederken kendini seyretti, onu tanırken kendini tanıdı ve onu kabul ederken kendini kabul etti. Onunla yani kendisiyle yaptığı yalnız danstan zevk aldı. Ve kendisiyle dans ederken hareketsiz bir grup erkeğin üzerine şiddetli bir şekilde düştü.

Dans, özellikle de tek başına dans bir zevk kaynağıydı. Ataletse bir acı kaynağıydı.

**Lord Byron: ayrılık zamanı**

Birçok güzel şiirinden birinde, Lord Byron şöyle der: 'Gidecek belirli bir yer olmasa bile, bir ayrılış zamanı vardır.' Bu doğrudur: Çok zaman acil ve rahatsız edici bir terk etme, uzaklaşma ihtiyacı hissederiz. Nereye? Bilmeyiz. Tek bildiğimiz gitmek zorunda olduğumuzdur. Ama nereye olduğunu bilmeden gitmek son derece zor hale gelir.

Graz'da, Ekim 1988'de, Paulo'nun oluşturmak istediği bir imge vardı: Bir masanın arkasında, onu yakalamaya çalışan bir kadın vardı. Katılımcılar bu kadının "eş" ya da "kız kardeş" olma ihtimalini de gözardı etmeden ona 'anne' demekte ısrar ettiler. Aslında bir anne olsun ya da olmasın, 'anne' bu imgede gerçekten vücut buldu.

İmge sadece bu üç öğeden oluşuyordu: Bir engel ve ayırma aracı olan ama aynı zamanda Paulo'nun ve 'anne'sinin bedenlerini tek bir imgede birleştiren, ortada bir masa. Yardımcı pilot Hermann da aynı imgeyi şekillendirdi.

İkisinden de *zoom out* yapmalarını istedim. Bir filmdeymiş gibi, kamera geri gelir ve görüş alanını genişleterek başka karakterleri, başka dekorları görmemizi sağlar.

Hermann fazla düşünmeden (kendisi tarafından canlandırılan) başkahraman Paulo'nun imgesinin önüne üç karakter ekledi: koşuyormuş gibi modellenen iki kız ve bir erkek.

Paulo uzunca bir süredüşündükten sonra, imgesine kimseyi eklemedi. Yalnızca bakış yönünü değiştirdi: Odanın uzaktaki duvarına bakmak yerine biraz daha yakın olan pencereye baktı.

Üç dilek modunu kullandık:

Hermann anneyi hemen unuttu ve üç insana katıldı.
Hermann erkeği dışarda bırakarak, iki kızı kucakladı.
Hermann kızları bıraktı ve uzaklaştı.

Paulo geriye baktı ve sert bir bakışla anneye sabitlendi.
Paulo pencereye baktı.
Paulo pencereye gitti ve dışarı baktı.

Hermann insanlarla dolu olan giriş kapısını seçti. Paulo boşluğa bakan pencereyi seçti.

Paulo bulunduğu yerden dışarı çıkmak istedi. Mekânı gözden geçirdi, terk etmek istediği insanla ilişkiye geçti, ona baktı, varlığını hissetti, ona tekrar baktı, mekânı süzdü, bu mekânda kendinin bilincindeydi ve dışarı baktığında sonsuza, boşluğa, hiçbir şeyin ve hiç kimsenin olmadığı yere bakıyordu.

Hermann basitçe gitmek yerine bir yere gitmek istedi. Önce gruba katıldı, sonra kadınları çıkardı ve daha sonra yolculuğunu insanların bulunabileceği bir yere doğru devam ettirdi. Biri olduğu yerden çıkmak isterken, diğeri olmadığı yere gitmek istedi. İlkinin referans noktası kesinlikle terk etmek istediği şeydi ve bu referans noktası çok fazla ilgisini çekiyor ve onu hapsediyordu. İkincisi enerjisini yakın olan bir şeyden koparmayarak uzaktakine ulaşmaya çalışıyordu. İlki sadece geriye bakmakta başarılı olurken, ikincisi arzusunu uzağa yansıtarak dinamik bir şekilde ileri gitmeyi başardı.

*Bir gitme zamanı vardır.*

## 4. KALEYDOSKOBİK[2] İMGE

Bu teknik bir olay ya sahnenin algılanışına karışmış olan belirsizlikleri, kararsızlıkları, muğlaklıkları ve çokanlamlılıkları ortaya çıkarmaya çalışır. Bazen bir sahnenin kesin sınırlarını bilme, onun 'biricikliğinden' ve 'tek anlamlılığından' emin olma ihtiyacı hissederiz. Bazen de aramak zorunda olduğumuz şey kesin sınırlar değil çakışmalar, çift anlamlar, belirsizlikler, "evet de olabilir, hayır da olabilir", "belki", "kim bilir?" alanlarıdır; çünkü gizlenen, estetik olarak ortaya çıkarılabilecek, görülebilecek, sezilip hissedilebilecek herhangi bir bilgi parçası kesinlikle bu varsayım ve belirsizlik alanlarındadır. Tekrar ediyorum ki, Ezilenlerin

---

[2] Kaleydoskobik: Sürekli biçim değiştiren görüntü. [ —*çev. notu.*]

Tiyatrosu'nun ne kadar terapötik bir etkisi olursa olsun, bu etki sadece estetik araçlarla, duyular yoluyla sağlanmıştır; çünkü bizim ilgili olduğumuz araç sanattır.

Dolayısıyla bu teknik belirleyici olabilecek tesadüfi veya şansa bağlı faktörlerle de ilgilenir.

Hammaddeyle, buğday ve kepekle, altın cevheriyle, gelecekte heykele dönüşecek kesilmemiş mermerle çalışır.

Burada mesele neyin ne olduğuna karar verme değildir. Bu budur ve şudur ama aynı zamanda başka bir şeydir de. Burada işimiz neden diye sormak değildir, şeyler oldukları gibidirler, çünkü basitçe oldukları gibidirler ama aynı zamanda farklı da olabilirler.

**Birinci aşama: doğaçlama**

Başkahraman, oynayacağı öyküyü 'yazar' ve 'yönetir'. Onun komutlarını içtenlikle yerine getirecek ve kendisini getirilen sınırlar içerisinde yaratacak, hayal edecek, deneyecek diğer oyuncuları seçer. Bir doğaçlama her zaman doğaçlama yapan oyuncuya söylenenlerle, onun kendi hayat tecrübesinin bileşimidir.

**İkinci aşama: İmgelerin biçimlenmesi**

Katılımcılar kendi vücutlarını kullanarak, sahnenin ve karakterlerin onlarda uyandırdığı algılanımların, hislerin ve coşkuların imgelerini gösterirler. İki imge kategorisi yaratırlar: Başkahramanla alâkalı olanlar ve karşı kahraman veya karşı kahramanlarla alâkalı olanlar. Tercihen sahne başkahraman ve bir başkası arasında bir diyalog üzerine kurulmalıdır. Bu imgelerin şekillenmesi sadece özdeşleşme ya da tanıma üzerine olmamalı imgelerle ilişkinin üçüncü kategorisine yani yanılanmaya göre yürütülmelidir.

Tekrarlamak gerekirse, katılımcı "O benim gibi, ben buyum" diye düşündüğü, hissettiği ve söylediği zamanlarda özdeşleşme vardır. "Bu kişi ben değilim ama kim olduğunu biliyorum, onun gibi insanlar tanıyorum" diye

düşünüyor, hissediyor ve söylüyorsa tanıma vardır. İlk durumda, başkahraman (ya da başkahramanın bir imgesi olarak) kendi duygularını yaşayarak, kendini oynayacaktır. İkinci durumda, oyunun içinde kendine düşen rolü yaşayacak, yani 'yorumlayacaktır'.

Yankılanmayla birlikte, çok daha fazla oranda belirsizlik ortaya çıkacaktır. Burada katılımcı "Bu bana şöyle bir insanı, şöyle bir olayı, durumu, duyguyu hatırlatıyor, bana öyle geliyor" veya aynı anlamda "Bu daha farklı olabilirdi, şu şekilde hareket etmeliydi, eğer başka bir şey yapsaydı her şey daha farklı olabilirdi" demektedir. Elbette yankılanma tanıma ve özdeşleşmeyi de içerebilir.

Baştaki doğaçlamalarda yaratılmış imgeler donmuş heykellerdir.

#### Üçüncü aşama: çiftlerin oluşturulması ve onların tanıkları

Her imge, öznel bir biçimde, kendi tamamlayıcısını arar. Ya çifti oluşturacak iki oyuncu kendiliğinden birbirini bulur ya da iki oyuncu tamamlayıcı olarak aynı üçüncü insanı seçer ve kiminle eşleşeceğine karar vermek üçüncüye bağlıdır. İyi bir kaleydoskopun mümkün olabilmesi için en az beş çift oluşturulmalıdır.

Her çifte bir tanık bulunmalıdır. Bu tanığın ikili bir işlevi vardır: Estetik mekânı güçlendirmek ve tanıklığı sağlamak. Estetik mekânı güçlendirecektir çünkü onun varlığıyla oyuncular izlendiklerinin bilincinde olacaklardır. Olayı sahnede yaşayacaklar ve aynı zamanda onu bir tanığa gösteriyor olacaklardır.

#### Dördüncü aşama: fuar

Dördüncü aşamada, oluşturulan çiftler eşzamanlı olarak ve aynı oda içerisinde, tanıklarının önünde sahnelerini doğaçlamaya başlarlar. Bu çeşitliliğin ikili bir işlevi vardır: Oyuncuların ayrıcalıklı bir alanda durmalarına izin vererek bir seyirci kitlesinin önünde duydukları büyük

heyecanı azaltacaktır ve mahremiyetleri olacaktır –diğer katılımcıların hepsi sadece kendi sahneleriyle meşgul olacaklardır– ama aynı zamanda mahremiyetlerini paylaşan tanıkları tarafından izlenilmektedirler.

Her çift doğaçlamaya başlamadan önce, imgelerini başlama noktası olarak kullanarak şunlara karar verir: (1) nerede gerçekleşecek; (2) her biri kim olacak; (3) birbirlerinden ne istiyorlar.

Orijinal sahnedeki başkahraman ve karşı kahramanın 'fuar'ın etrafında dolaşmalarına izin verilir. Yönetmen ve –oyuncu ya da tanık olmayan– bir başka katılımcı, çiftlerin eşzamanlı doğaçlamasını izleyebilir. Ama yönetmen ve bu katılımcı her şeyden önce *çiftleri gözlemleyen başkahramanı gözlemlemelidirler:* onun bir sahneden diğerine geçerken hareketleri, her bir sahneyi izlerken harcadığı zaman, 'okunabilecek' bir 'söylem', bir 'yazın' olan tüm gövdesel hareketleri. Böylece başkahraman neyi ve hangi tarzda yaptığını anımsayacaktır.

Bu 'fuar' kaçınılmaz bir şekilde bir karmaşaya döner. Birkaç dakika serbest doğaçlamadan sonra, yönetmen karışıklığı önlemek için çiftlere *yumuşak yumuşak modu*nda devam etmelerini söyler. Zaten uyarılmış, "kıvama gelmiş" ve doğaçlamanın birinci bölümüne yoğunlaşmış olan oyuncular, bu modun kullanımıyla algılanımlarını, duygularını ve coşkularını derinleştireceklerdir.

**Beşinci aşama: yeniden doğaçlama**

Fuar'dan sonra yeniden doğaçlama aşamasına geçeriz. Her bir çift bütün grubun önünde sunum yapar ve bu çiftin tanığı ne gördüğü, ne hissedip neye dikkat ettiği konusunda grubun geneline bilgi verir. Oyuncular yeniden doğaçlamadan önce konuşamaz. Bu tanıklıktan sonra çift, bu sefer daha önce doğaçladıklarını daha güçlü bir şekilde *göstermeye* çalışarak sahneyi yeniden doğaçlar. Amaçları ya tanığın ifadesini doğrulamak olur ya da tam tersine onu reddeden bir doğaçlama sergilerler.

Her bir çift sırayla, tanıklarından sonra grubun karşısına çıkmalıdır. Her yeniden doğaçlama sonrası oyuncular dahil herkes algıladıkları şeyler ve duyguları üzerine konuşabilir. Görmüş oldukları şey için *hayranlıklarını*[3] ortaya koyabilirler; dolayısıyla grup kendi hayranlığına hayran olma, şaşkınlığına şaşırma, hayretiyle hayrete düşme hakkına sahiptir.

#### Altıncı aşama: tartışma

Yönetmen deneyimin bütünü üzerine bir tartışma açar. Yeniden doğaçlamaların hemen ardından gerçekleşecek tartışma herkesin az önce gördüğü şeyler üzerine odaklanacaktır ve muhtemelen önceki doğaçlamaları da içeren doğaçlama grubunun bütünüyle ilişkili olmayacaktır.

### UYGULAMA

#### Aynadaki yüzbaşı

Nisan 1989'da, İsviçre, Bern'de terapistler, eğitimciler ve başkalarından oluşan bir grupla çalışıyordum. Bu tekniği sundum. Herhangi biri ortaya çıkmadan önce uzun bir sessizlik oldu. Sonunda, Dominique kendiliğinden şu öneriyi yaptı:

> Benim anlatacak bir hikâyem var. Ama bunun için büyük bir aynaya ihtiyacım var ve burada yok.

---

[3] Hayranlık (*admiration*) sözcüğü latince admirato kökünden gelir. Admirato beklenmedik ya da sıradışı bir şey karşısında hayrete düşme ya da şaşırma eylemidir. Hayranlık kelimesine vurgu yapılmasındaki en önemli amaç bir beklenmedikliklik duygusu uyandırmak ve bireylerden oluşan bir grubun aynı şeyler tarafından şaşırtıldığı ya da tam tersine aynı şeyleri olduğu gibi kabul ettiği yolundaki genel kabul görmüş varsayımı sorgulamaktır. Şeyleri olduğu gibi kabul etmek, onları onaylamak anlamına gelir; onlara şaşırmak ise onlara meydan okumak demektir. [ —*Adrian Jackson'ın notu.*]

Ona her zaman duvarı ayna gibi kullanabileceğimizi söyledim, ama önerim onu tatmin etmemiş gözüküyordu. Birisi perdelerden birinin arkasında çok büyük bir aynanın saklı olduğunu hatırladı. Perdelere koştuk ve yaldızlı çerçevesi olan güzel, eski bir aynanın orada olduğunu gördük. Bu arada güzel, çok eski bir ortaçağ şatosunun büyük salonunda çalışmakta olduğumuzu da belirtmeliyim.

Dominique aynaya baktı.

Evet....benim düşündüğüm de aşağı yukarı böyle bir şeydi... Hatta belki biraz daha büyük...

Ona gerçek aynanın önünde mi doğaçlayacağını, yoksa ayna olarak duvarı mı kullanacağını sordum. Duvarı tercih etti ve ben bu kararına çok sevindim: Bu ışık geçirmeyen duvarın önünde anılarını ortaya çıkarması ve coşkularını tekrar yaşaması daha kolay olacaktı. Ondan karşı kahramanı temsil edecek oyuncuyu seçmesini istedim. Talimatlarını vereceği küçük, zayıf bir adamı seçti. Doğaçlama başladı.

Vahşi bir sahneydi. Bütün İsviçreliler gibi, Dominique de elli yaşına kadar yılın belli günlerinde askeri eğitim almak zorundadır. İsviçre ordusu az sayıda profesyonel asker veya memura yer verir. Dominique bir gün yüzbaşının ofisine çağırılışını ve önemsiz bir suç yüzünden cezalandırılışını anlattı. Yüzbaşı onun aynaya bakmasını ve aynada ikisine –Dominique ve yüzbaşı– bakmasını emretmişti. Ve aynaya bakar durumdayken asker selamı vermesini de emretmişti.

Orada ne görüyorsun?

Kendimi görüyorum.

Hayır! Kendini görmüyorsun, bir asker görüyorsun! Dikkatlice bak, burada kendin değilsin! Burada bir askersin! İsviçre ordusundaki bir asker! Peki başka ne görüyorsun?

Sizi görüyorum.

Hayır! Beni görmüyorsun, bir yüzbaşı görüyorsun. Şeritlere bak, bu adam İsviçre ordusundan bir yüzbaşı.

Evet, yüzbaşım...

Dışarda ne yaptığını, hangi işle meşgul olduğunu bilmiyorum ve beni hiç ilgilendirmiyor. Bütün bildiğim burada sadece bir er olduğun. Anladın mı asker? Burada önemsiz bir askersin, bir hiçsin ve ben senin yüzbaşınım, İsviçre ordusunda bir yüzbaşıyım! Anlaşıldı mı, küçük Er Hiçkimse?

Evet, yüzbaşı.

Sahne böyle devam etti. Dominique, kendini Er Hiçkimse pozisyonuna indirgedi. Yüzbaşı İsviçre ordusunun atılgan profesyonel yüzbaşısı kılığında, yüceltildi. Gerçekte, bu sahne birçok kez oynandı ve sorguladığımız yüzbaşı her seferinde, üstünlüğünü daha güçlü bir şekilde göstermeye çalışıyordu.

Yankılanma aşamasına geçtik. Sahne, katılımcılar arasında güçlü bir şekilde "yankılanmıştı". Neredeyse hepsi Dominique'in yüzbaşıyla olan sahnesini nasıl deneyimlediklerini göstermek istiyorlardı. İnsanlar eşlerini seçtiler, tanıklar kendilerini önerdi, 'fuar'ı yaptık, tanıkları dinledik ve sahneler yeniden doğaçlandı. Üç doğaçlama seçildi. Bunlar Dominique'le yüzbaşı arasındaki şiddetli ve hastalıklı ilişkiyi en iyi temsil edenlerdi:

1. Yüzbaşı Dominique'i sembolik olarak cinsel bir ilişkiye zorluyordu. Üzerinde parlak üniforma ve kumaşlarla, cinsel bir obje gibi onun önünde gösteri yaptı. Askerin aşağılık yönlerine karşı erdemlerini gösterdi; tıpkı uşağıyla aşk yaparken aynı zamanda onu aşağılayan *Miss*

*Julie*[4] veya *Bay Puntila ve Uşağı Matti*[5]'deki Puntila'nın kızı gibi. Yüzbaşı kuyruğunu yelpazeleyen bir tavuskuşu gibi gösteriler yaptı. Dominique'i cezalandırma görevi onun için fazla önemli değildi; asıl istediği hayran olunmak, yüceltilmekti ve bu sözde güzelliğine kendisinin de inanabilmesi için askerin varlığına ihtiyacı vardı. Yüzbaşıyı oynayan oyuncu birkaç dans adımı icra etti ve kendisinin balerin olduğu küçük bir bale bile sergiledi.

2. Yüzbaşı, Dominique'i sadist bir ilişkiye zorluyordu. Her fırsatta en yaralayıcı sıfatları tekrar ediyordu: "Aşağılık", "hiçbir işe yaramaz", ve hatta "asker"... Aynı zamanda Dominique'in savunmasızlığından bahsediyordu: "Dışarıda kim olursan ol, burada hiçbir şeysin ve kanunlar seni her sene buraya gelmeye zorluyor. Her sene buraya gelmek zorunda olduğuna göre ve burada hiçbir şey olmadığına göre, buradan senin dışarıda da hiçbir şey olmadığın sonucuna varabiliriz." Sahne neredeyse fiziksel işkenceye dönüştü. Oyuncu gerçek bir gövdesel acının habercisi olan sinyaller veriyordu.
3. Yüzbaşı bir orta-kademe-kimlik krizi yaşıyor ve yüzbaşı olarak kimliğini onaylanması için Dominique'e ihtiyaç duyuyordu. Yüzbaşı olduğunu kanıtlamak, bu yansımada kendisini "görebilmesi" için, kendisinin asker değil de yüzbaşı olduğu yüzbaşı/asker ilişkisini doğrulamak için daha aşağıdan birisi gerekiyordu. Karakterinin kostümünü giyinmekte olan bir oyuncu gibi davrandı ve kendi rolünü daha iyi oynamak, daha iyi hissetmek için aynada kendisine baktı.

Bazıları yüzbaşının bazıları Dominique'in bakışından diğer yankılanmalar da sergilendi. Fakat beni en çok etkileyen yukarıdaki üçüydü. Özellikle de sonuncusu.

Neden sonuncu?

İsviçre dünya üzerinde barış içerisinde yaşamaya terk

---

[4] August Strindberg'in *Miss Julie* oyunundan (1888).

[5] İlk dönem Brecht oyunlarından *Bay Puntila ve Uşağı Matti*.

edilmiş tek ülke. Bütün dünyanın parası İsviçre'de döner ve İsviçre'yle savaşmak hiçbir ülkenin ilgisini çekmez, çünkü bu durumda İsviçre bankacılıktaki tarafsızlığını bırakmak zorunda kalacaktır. İkinci Dünya Savaşı sırasında ordular birbirlerini öldürdüler ve gezegenimizin milyonlarca sakinini katlettiler. İsviçre'nin tarafsızlığı onu savaşın dehşetinden, katliamlardan, sistematik kıyımlardan, metodik yıkımlardan uzak tuttu. Kan nehirleri İsviçre'yi ve onun ağzına kadar dolu kasalarını lekelemekten uzak durdu.

Ama yine de İsviçreliler, bir bankalar sokağında, bir çeşit büyük Wall Street'de değil de bir ülkede yaşadıklarına inanma ihtiyacı duydular ve hâlâ duyuyorlar. Kendilerini bir ülke gibi görebilmeleri için, diğer ülkelere benzemeleri gerekiyor. Bütün ülkelerin bir ordusu var. Dolayısıyla işe yaramasa da İsviçre'nin de bir ordusu olması lazım. Savaşmayan bir ülkede ordu ne işe yarar? Neden hiç yapılmayacak savaşlar üzerine planlar yapılır? Neden sonu çöp kutusunda bitecek taktik ve stratejiler çizmeye zahmet edilir?

Bence bütün bu bahsettiklerimiz İsviçreli yüzbaşıların neden subaylık kariyerine inanmadıklarını anlaşılır kılıyor; tıpkı Paraguay ve Bolivya donanmalarının amirallerinin kendilerinin gerçek denizciler olduğunu düşünmemeleri gibi. Eğer denize açılmıyorsanız denizci değilsinizdir ve eğer savaşmıyorsanız, bir asker değilsiniz. Aşk yapmayan insanlar kendilerine aşık diyemezler.

İlginç bir şekilde sahne üzerine çalışırken aslında hepimiz yüzbaşıyı düşünüyorduk. Dominique de bundan hiç rahatsız olmamıştı ve bu çalışmadan çok şey öğrendiğini söylüyordu. Sahneyi düşünürken kendi kendimize yüzbaşının kimliğini kabullenemeyen bir nevrozlu ya da tam tersine –duygusal bir düzeyde bile olsa– yüzbaşı olmamayı becerebilen, karada denizci olabilen aklı başında bir adam olup olmadığını soruyorduk. Elinde gerçek bir silah olması onu gerçek bir asker yapmıyordu. İsviçre ordusuna ait bütün gerçek silahlar sihirli bir şekilde oyuncağa dönüştürülse, bu durum İsviçre yakın tarihinde hiçbir değişikliğe neden olmayacaktı. Ve bu bir yargı değil bir gerçektir.

İsviçre çok küçük ve tezatlarla dolu bir ülkedir... Dört

resmi dile sahip olduğu gibi, her kantonun kimi zaman, ulusal meseleler olduğunu düşündüğümüz konulardan birinde tezat oluşturan kendi yasaları vardır. Mesela en az bir kantonda kadınların oy verme hakkı yoktur.[6] Bu kantonda, her seçmen seçimlere kılıcıyla katılmalıdır. Ve kadınların kılıçları olmadığı için...

İsviçre'de düzen, başka hiçbir ülkede olmadığı kadar önemlidir. Düzensizliğe, iyi düzenlendiği takdirde izin verilir. Basel'deki karnaval, haftanın belirlenmiş günlerinde tam olarak sabah beşte başlar ve tam öğle saatinde biter. Öğleden birkaç dakika sonra değil, öğlen vakti noktayı koyar. Öğleden sonra, yasaklanmıştır.

Bir çok ülkede olduğu gibi uyuşturucu yasaktır. Fakat günün ya da gecenin herhangi bir saatinde Zürih'teki Platzspitz'den geçen birisi her gün gerçekleşen korkunç bir manzaraya tanıklık edebilir. Merkezi bir yerde, ana tren istasyonunun, Hauptbahnhof'un ve önemli bir müzenin yanında, Limmat nehrinden uzak olmayan bir yerde. Bu meydanda, onlarca, bazen yüzlerce genç veya çok genç olmayan uyuşturucu bağımlısı bir araya gelir. Devriye gezen sivil polislerce gözlenirken sohbet ederler. Polisler değişen oranda bir sağduyuyla yeni bağımlıları belirlerler. Bağımlıların kullanılmış şırıngaları yenileriyle değiştirebildikleri bir devlet otobüsü orada park etmiştir; devlet bu şekilde hızla artan AIDS vakalarını azaltmaya çalışmaktadır. Bağımlılar eğer isterlerse, bir sosyal görevliyle konuşabilir ya da onunla birlikte kendileri için tedavi programı planlayabilirler. Parkın tam merkezindeki çeşit çeşit küçük standlar oraya bir sokak pazarı havası vermektedir. Burada sa-

---

[6] Bu, Appenzell-Rhodes Extérieures "yarı-kantonu"udur. Vatandaşlarından biri bütün samimiyetiyle şu açıklamayı yapmıştır. "Benim evimde, emirleri veren karımdır. Karım kadınların oy vermesine karşı olduğundan kadınların oy verip vermemesiyle ilgili bir dahaki referandumda, karıma itaat ederek kadınların oy vermesine karşı oy kullanacağım." (*La Suisse*, 24 Nisan 1989). Buna rağmen kadınlar kazandı ve şimdi Appenzell-Rhodes Extérieures'de bile oy verebiliyorlar. [ —*Adrian Jackson'ın notu.*]

tıcılar piyasa fiyatından, piyasada bulunabilen her türlü uyuşturucuyu satmaktadırlar.

Gençlere yönelik kültür merkezinde çalışıyordum ve oraya gitmek için her gün parktan geçiyordum. Bir gün orada sevecenliğin vücut bulduğu iki genç sevgili gördüm: Erkeğin kolu sevgiyle kızı sararken, kızın koluna bir şırınga saplanmıştı. Uyuşturucuyu enjekte etmeyi bitirince uyuşturucunun kana daha hızlı karışması, daha çabuk ve daha güçlü bir etki oluşturması için elini açıp kapamaya başladı. Hipnotize olmuş bir şekilde, beni görmeden şefkatle birbirine bakan çifti izledim; uçmuşlardı. Eğer kendi başlarına davranır, skandal yaratmaz ve kendilerini bu parkla sınırlandırırlarsa, Zürih'ten, İsviçre'den çok uzaklara, uyuşturucunun yasak olduğu yerlere yolculuk ediyorlardı. Tıpkı vatandaşın her istediğini söyleyebileceği, hatta Papa'yı İngiltere Kraliçesi'ni öperken gördüğüne yemin edebileceği Londra'daki Serbest Kürsü'de[7] olduğu gibi. Çünkü polis onun konuşma özgürlüğünü (tabii ki Serbest Kürsü'de kaldığı sürece) garantilemek için orada bulunmaktadır.

Kendi sahnemize dönelim. Yüzbaşı bu şekilde davranarak, genç askeri kendi imgesine bakmaya zorlayarak –olayların yüzeyselliğini görmeye, konuşurken üniformasına bakmaya zorlayarak– bu genç adamın bilinçdışının en özel alanlarına nüfuz etmeyi ve harap etmeyi başardı: Onu çocukluk coşkularına ve erken dönem hislerine, ilk korku ve kararlılıklarına geri götürdü.

Çocuk için her şey akıcı, belirsiz ve korkutucuyken, ayna onun kimliğinin şekillenmesinde temel bir rol oynar. Her şey onu bilinmeyenle karşı karşıya bırakır; hatta tekrar eden gerçekler, her gün aynı zamanlarda gerçekleşen olaylar bile çocuk için ilk ve son kez, tek seferlik –felaket şeklinde– deneyimlenir. Eğer güneş batarsa, çocuk için sonsuz gece çökmüştür; eğer anne orada değilse, sonsuza

---

[7] Speakers' Corner: Londra'da, Hyde Park'ta bulunan, dileyen herkesin, dilediği görüşünü özgürce dile getirdiği kürsü. [*—çev. notu.*]

kadar ölmüştür; açlıksa ölümün habercisidir. Çocuk her şeyin kendisini tekrar ettiğini ya da edebileceğini bilmez. Neye hükmedebileceğimizi ya da neyin bize hükmedebileceğini bilmez. Onun için her şey hiçbir kurala uymayan bir fenomenler seli şeklinde gerçekleşir; çocuk yetişkinlerin kodlarına sahip değildir.

Her şeye rağmen çocuk aynanın önünde ilk kimliğini, ilk gücünü ve ilk iradi tekrarını keşfeder; şeylerin kendilerini tekrar edebileceğini öğrenir. Kendisini, aynadaki sabit imgesini görür. Bir jest yapar, imge onu tekrar eder. Gülümser ve gülümsemesini görür. "Ben oyum ve o da ben. Ama emirleri veren benim. Elimi kaldırıyorum ve imgem de elini kaldırıyor, gülüyorum, gülüyor. Gözlerimi kapatıyorum ve imge yok oluyor. Ben oyum, ama emirleri veren benim, patron, yüzbaşı benim. Ben, bana itaat eden imgemin yüzbaşısıyım"

Çocuk aynayı çözümleyerek, hükmetmeyi, özne olmayı öğrenir: Aynadaki kendi imgesine hükmeder. Buradan tiyatroya sadece küçük bir adım vardır: Kendini aynada görmek yerine kendine 'sahnede' bakar ve doğrudan kendini görür. Fakat ayna ilk aşamadır.

Bu yüzbaşının korkunç gaddarlığı bu imgenin içine kendisinin de girmesi durumuyla ilgiliydi; aynanın sınırlarını –askerin bilinçaltını– geçmekte ve içerde, yansıyan imgede ve Dominique'in bilinçdışında ondan hepimizin sahip olduğu tek gücü almaktaydı: var olma gücünü. Dominique aynada kendine bakmaya zorlanarak –bir insan olarak imgeleminin bahşettiği ilk ve temel zafer– bu gücü bıraktı, var olmaya son verdi. Yeni bir varlık, yüzbaşının olmasını istediği varlık haline geldi; artık olmak istediği insan değildi. Bir asker selamı verirken, kendi imgesine hükmetme gücünden yoksun olduğunu görüyordu. Ayna mahrem, kişisel bir nesnedir. Yüzbaşı Dominique'in mahremiyetine tecavüz etmişti.

Bu, görünürde acıtmayan cezalandırma gerçekte diğer daha yaygın işkencelerin temel amaçlarından en az birine sahiptir: yani kurbanın kimliğini ve bireyselliğini

yok etmek. İşkenceciler kurbanlarını soyunmaya zorladıklarında, düşündükleri şey kıyafetleri biraz sonra akacak olan kandan kurtarmak değildir elbette. Sadece onun soyunmasını (Fransızca: *déshabiller*) isterler. Sözler bazen onların arkasındaki düşünceleri gizlemeye yararken bazen de ortaya çıkarmaktadır. Bu örnekte söz ortaya çıkarmaktadır. *Déshabiller* sözcüğünün sözlük anlamı birisinin alışkanlıklarını yok etmektir. Bu alışkanlıklar bizi çevreleyen, seçtiğimiz, seçim özgürlüğümüzün bir sonucu ve bizim bir parçamız olan alışkanlıklardır. İşkencecilerin yok etmeye çalıştığı da işte bizim bu parçamızdır; böylece kendi seçtiğimiz ve alışkanlıklarımızda görünür olan kimliğimizi kaybeder ve acıya tabi olan, kolay incinir, hayvani kimliğimize, gövdesel, fiziksel, duyusal kimliğimize gerileriz.

İşkencenin kurbanı tarihini ve geçmişte olduğu tarihsel kişiyi –yenilgileri ve zaferleri, bir işi ve bir ailesi, komşuları ve arkadaşları olan bir kişiyi– üzerinden çıkarıp atmaya, kendini birey kılan her şeyden yoksun kalmaya zorlanır; artık sadece bir insan bedeni haline gelmiştir: bir kafa, gövde ve kollar, hassas ve incinebilir. Bu işkenceci-işkence gören ilişkisine elbette başka öğeler de katılır, bir cinsel düzenin öğeleri: Çıplak vücut hem uç noktada hazzın, hem de uç noktada acının kaynağıdır.

Geçtiğimiz diktatörlük dönemlerinde birçok Latin Amerika ülkesinde kocalarının önünde kadınlara tecavüz edilmesinin amacı kurbanın kimliğini işkenceyi kullanarak yok etmekti. Yok etmeyi umdukları kimlik 'koca', 'erkek', 'arkadaş' gibi toplum tarafından 'koruyucu', 'ailenin başı', 'eş' olarak tanımlanan kimliklerdi. Kafalarında bu amaçla babanın önünde oğluna işkence yapabilirlerdi. Ya da daha korkunç ve trajik olanı ailenin bir üyesini bir diğerine işkence yapmaya zorlayabilirlerdi.

Yüzbaşı "Dışarıda ne olduğun beni hiç ilgilendirmez. Burada sadece bir askersin" demişti.

Mühendis olmak isteyen bu insan –mühendis olmanın nasıl olduğunu kim biliyordu– unvanını kaybetmişti. İsmi olan bu insan bir numaraya, diğerlerinden farkı olmayan

herhangi bir numaraya dönüşmüştü.

'Dışarı'da ne olduğu önemli olmadığından ve 'burada' her zaman bir asker olduğundan, ve 'dışarı'dayken her sene bir defa buraya gelmeye zorlandığından, 'burada' olduğu şey onun gerçek kimliği, 'dışarı'da olduğu şey ise bir görünüş, bir oyun ve sadece teatral bir sergilemeye dönüşmüştü. Gerçek, aynanın yansıttığı insan yerine ayna olmuştu.

Aynanın önünde yüzbaşı emir verir: "Sen kendin değilsin! Sen aynada gördüğümüz askersin. Sen osun fakat seni yöneten o ve onu yöneten de benim!" Bunlar Dominique'in bir bebek olarak öğrendiğinin tam tersidir. Ordunun ve çocukluğun buluşması bu tarz çelişkilere neden olur.

Tüm bu düşüncelere çeşitli imgelerin bu teatral, estetik dinamikleştirmeleri aracılığıyla, ilk doğaçlamanın katılımcıları kışkırtan yankılanmalarının meyveleri sayesinde ulaştık. Bu yankılanmalar bize sadece sözlü olarak değil, estetik olarak da gösterildi. Dominique ne keşfetti ve öğrendiyse –ve biz hepimiz onunla birlikte ne öğrendiysek– tiyatro aracılığıyla imgeler, sesler, renkler, mesafeler, sözler, ritimler, melodiler ve hareketler aracılığıyla öğrendi.

Dominique "Sanki kışla aniden geri gelmişti, tıpkı bir rüyada gibi" dedi. "Fakat bu sefer siz benimleydiniz ve ben uyanıktım. Böylece sanki aynaya girer gibi rüyama girebildim ve rüya beni daha fazla korkutmadı. Burada emirleri veren benim, dolayısıyla her şeyi daha iyi anlayabiliyorum."

O gün Dominique ve biz bir şey öğrendik ve bu şey bizi, değiştirdi. Daha iyiye doğru.

**Boğulan sözcük**

Mayıs 1989'da Rio de Janeiro'da Hermano oğlunun ve kendisinin yer aldığı bir sahne önerdi. İkisi telefonda konuşuyorlar; Hermano gidip oğlunu alamıyor çünkü o gün benimle bir tiyatro çalışması var ve buluşmaları için başka bir gün ayarlamaya çalışıyor. Birbirlerini görmeden ikisi de telefonun birer ucunda konuşuyorlar, konuşuyorlar.

Konuşuyorlar derken gerçekten konuşmaktan söz ediyorum..... nasıl konuşulacağını biliyorlar.

Süreci başlattık. Çok daha içimize işleyen imgelerin yanı sıra oldukça açık imgeler de gösterildi; ta ki hepimizde büyük bir etki yaratan sonuncu imgeye kadar. Oğulun imgesini canlandıran oyuncu neredeyse iki büklüm olmuştu. Kafası nerdeyse yere değiyordu. Arkası babasını oynayan oyuncuya dönüktü ve babasını oynayan oyuncu bir sandalyeye oturmuş, sabitlenmiş bir biçimde boşluğa bakıyordu. Baba hareketsiz bir halde konuştu, konuştu, konuştu. Onun sayesinde, her şey dile döküldü. Oğul boğulan kelimelerle cevap vermeye başladı. Örneğin sadece "hayır" diyordu, fakat her "hayır" aynı kelime olmasına rağmen ağzından farklı bir kelime gibi çıkıyordu. Bir an "hayıııııııııııır" şeklinde keskin bir çığlık olabilirken, sonra makineli tüfek gürültüsü gibi "hayırhayırhayırhayırhayır", ya da uçuruma düşen bir bedenin yankısı gibi "hay....ı....ı....ı...ı...ı..ır" oluyordu.

Hayır kelimesi kanlı bir öfkeyle boğulmuş, bıçaklanmış ve katledilmişti. Gösteren (sözcük) her söylenişte anlamını değiştirip yansımalı bir çığlık haline gelerek, gösterileni (orijinal anlam) geride bırakmıştı. Kelime bir nesne haline geldi.

Hermano şöyle ifade etti:

> Sorun birbirimizi görmeden telefonda konuşmamız. Baba ve oğul arasındaki bu tarz diyaloglar yüz yüze, göz göze olmalı.

Her şey konuşarak, belli bir mesafeden yapılan konuşma vasıtasıyla aktarılıyordu; ama bu konuşma açığa çıkarmaktan çok saklamaya hizmet ediyordu. Neden anne ve baba ayrıldı? Neden bu ayrılık oğulu bu yönde etkiledi, neden terk edilmiş hissettiği böyle bir noktaya sürüklendi? Eğer birlikte geçirecekleri zamanın sınırlarını göstermek için değilse, baba neden onunla konuşmak için kararlaştırılan saatte buluşmak istiyordu? Bu sınırların dışında baba nasıl biri? Oğlun endişesi ve babayla tekrar buluşma isteği,

bilinçsiz suçluluk duygusu; konuşma bütün bunları saklayarak buluşma zamanının ayarlanmasıyla sınırlı kaldı: "Bu akşam, yarın sabah, Pazar öğleden sonra boş olacağım, belki iki ile dört arası, belki dokuzdan öğlene, ya da şimdi ya da sonra ya da belki, kimbilir, belki bir daha asla."

Kelimeler açığa çıkarır ama aynı zamanda gizlerler. Var olan durumda gizlediler. Bu yüzden oğul-oyuncu onları parçalamak zorunda kaldı. Bu süreçte baba Hermano *estetik olarak*, oğluyla karşılaşmalarında kelimeleri saklamak, sorulardan kaçmak için konuşmaktan çok söylev çektiğini sezdi. Havadan, sınıflardan, işten, seçimlerden bahsetti fakat oğlunun dile gelmeyen sorusunu ne dinliyor ne de cevap veriyordu:

Peki ya ben?

Çocuğun bütün bilmek istediği buydu: "Peki ya ben?" Ve bu aynı zamanda tam da babanın kelimelerle keşfetmekten kendisini alıkoyduğu şeydi. Sonra çocuk babasının içinde kendi acısına eşit bir yara açarak her bir kelimeyi katletti. Bu katliam, oğulun sözdizimini patlatması, bağlantısız, bozulmuş, parçalanmış kelimeleri telaffuz etmesi, ikisinin karşılıklı anlaşmasını estetik olarak mümkün kıldı.

**Bir gün mutlaka...**

Bern'de Mathilde, boşandığı kocasının kızlarının eğitimi için maddi yardımda bulunmayı reddetmesi, ama istediği zaman onu görme hakkı talep etmesini sahnelemeyi önerdi. *Yankılanmalar* aşamasında katılımcılar kendilerinde 'yankı uyandıran' herhangi bir şeyi gösterme hakkına sahipler. Bu tekniğe kaleydoskobik dememizin nedeni de budur. Örneğin şunları gösterebilirler:

1. Başkahramanın yerinde olsalardı ne yaparlardı.
2. Başkahramanın ne yapmasını isterlerdi.
3. Başkahramanın yaptığı ve onu zayıflatan eylemler.
4. Karşı kahramanın, gücünün ve silahlarının imgeleri.

5. Benzer durumlarda gerçekleşen kendi anıları, hatta hayal meyal hatırladıkları anılar.

Yanıtların çeşitliliği sayesinde, iki genç kadın güçlü, etkin ve kocası sorumluluklarını kabul edene kadar ona herhangi bir hak tanımayı reddeden iki Mathilde imgesi gösterdiler. Bu imgeler küçük, gizli, henüz zayıf ama Mathilde'in davranışında şu ya da bu şekilde mevcut bir öğenin sonucu, onun kendini güçlü ifade aşamasına henüz ulaşamamış benliğinin bir parçasıydılar.

Ezilenlerin Tiyatrosu'nun hipotezlerinden bir tanesi de estetik olarak edinilen bilginin kendisinin halihazırda bir dönüşümün başlangıcı olduğudur. Doğaçlamalar bittiğinde iki genç kadına Mathilde'in "böyle", kendilerinin gösterdiği şekilde olduğuna inanıp inanmadıklarını sordum. Evet, öyleydi dediler. Soruyu Mathilde'e sordum. Şöyle cevap verdi:

> Henüz değil, ama bir gün mutlaka....

## 5. İMGENİN İMGELERİ

Bu teknik katılımcılar tarafından şekillendirilen bütün imgelerden tek, sentetik bir imge yaratmaya çalıştığımız *imgelerin imgesi* tekniğiyle karıştırılmamalıdır. Bu teknik başka bir yönde çalışır: Katılımcılar tek bir orijinal imgeden yola çıkarak çeşitli imgeler yaratmaya çalışırlar.

#### Birinci aşama: doğaçlama

Başkahramanın, her kişiye kendi motivasyonunu (arzuları, istekleri) ve kendi karakterizasyonunu (bu arzu kendini nasıl gösterir, nasıl bir şekil alır, ne özellikleri vardır) vererek katılımcıların nasıl doğaçlamaları gerektiğini söylediği normal bir doğaçlamadır.

**İkinci aşama: İmgelerin oluşturması**

Doğaçlamadan sonra teker teker üç ya da beş arası katılımcıdan her biri kendi algıladıkları şekilde, orijinal doğaçlamadaki aynı oyuncuları kendi rollerinde kullanarak sahnenin bir imgesini şekillendirir. İlk katılımcı kendi imgesini şekillendirmeyi bitirdiğinde, oyuncular aynı sahneyi tekrar doğaçlarlar; ama şimdi yeniden şekillendirilen imgede; oyuncular imgelerinde veya kendi imgeleriyle diğerleri arasındaki ilişkilerde köklü değişiklikler yapmadıkları sürece istedikleri her hareketi yapabilirler.[8] Sahnenin genel yapısı değişmeden kalmalıdır. Aynı süreç, aynı şekilde üzerinde başka bir doğaçlama yapılacak olan kendi imgesini şekillendiren ikinci bir katılımcıyla sürdürülür ve bu sonuncu katılımcıya kadar devam eder.

Katılımcıların yarattığı imgelere göre çeşitli şekillerde aynı orijinal doğaçlamaları yeniden doğaçladık. Her yeniden doğaçlama kesinlikle aynı sahneyi yeni bir ışıkla yeni bir açıdan gösterecektir. Aynı kelimeler, aynı cümleler bazen küçük ayrıntılarken bazen orijinal imgedeki anlamının tamamıyla tersi olabilecek yeni anlamlar kazanırlar. Ara-

---

[8] Bu veya sabit imgeleri kullanan herhangi başka bir teknikle çalışırken, katılımcılar için gövdesel duruşlarının özellikle zorlaştırdığı belirli bir hareketi yapmak amacıyla imgelerinden kaçmak gibi güçlü bir istek vardır. Bu isteğe mümkün olduğu kadar karşı konulmalıdır. Genellikle imgenin sabit bir parçası olan ve ön plana çıkan bu katı sınırlamanın bir sonucu olarak, fiziksel olarak kötü tasarlanmış bir şeyler yapmaya çalıştığında, imgenin doğasıyla ilgili en açığa çıkarıcı (ve bazen eğlenceli) kavrayışlar ortaya çıkar. Örneğin yakın zamana ait bir atölyede çocuklarına ulaşma hakkı üzerine eşiyle tartışmaya girmiş bir adamın imgesini gördük. İmge, ayrılmış bacakları ve sıkıca kenetlenmiş kollarıyla maço bir duruştu. Sıra çocuğun bezlerini değiştirmeye geldiğinde adam bu durumu neredeyse imkânsız buldu. Bununla birlikte Ezilenlerin Tiyatrosu'nun bütün kuralları gibi bu kural da kırılabilir ve genellikle kırıldığında dinamikte bir değişimi işaret eder. Karakter imgeden kaçar, çünkü ona daha fazla dayanamaz; imge kullanışlı ya da uygulanabilir değildir. [ —*Adrian Jackson'ın notu.*]

bulucu imge farklı olduğundan ve imge kelimeleri 'sûzûp', onlara kendi rengini kattığından, aynı anlamlar her zaman aynı kelimelere bağlı kalmazlar.

## UYGULAMA

1989'da Temmuz ve Ağustos ayları arasında Rio de Janerio'da New York Üniversitesi'nden öğrencilerin ve öğretmenlerin katıldığı bir atölye yönettim. Mary şöyle bir sahne önerdi: Erkek arkadaşı uyuşturucu alma suçuyla mahkemeye çıkacaktı ve ona göre bu doğru değildi. Mary savunma için tanıklık yapmaya hazırdı. Buna üzülen ebeveynleri bu meseleyi tartışmak için onu görmek istemişlerdi. Babası, annesi ve erkek kardeşiyle buluştular.

İlk doğaçlama: Baba kızının bir yıldan fazla bir zamandır erkek arkadaşıyla beraber yaşadığını öğrenir. Kızının artık masum bir bakire değil bir kadın olduğunu öğrendiğinde küçük dilini yutmuştur (böyle şeyler Birleşik Devletler'de bile oluyor). Erkek kardeş hemen babasını desteklemek için atılır. Mary kardeşine hiçbir kadınla yaşayıp yaşamadığını sorar. Erkek kardeş evet cevabını verir ama ne o kadınla ne de evlenmeden onunla beraber olmayı kabul eden başka bir kadınla asla evlenmeyeceğini söyler. Mary, stereotip bir anne olarak, sadece çay ve bisküvi servisi yapmayı, ortamı sakinleştirmeyi, konuyu değiştirmeyi düşünen, havalardan ve komşulardan bahseden, onlardan seslerini alçak tutmalarını isteyen annesinin desteğini bekledi... Paradoksal olarak annenin bu tavırları herkesi daha çok sinirlendirmekten başka bir işe yaramadı.

Sonraki doğaçlamalar: Sonradan yapılan imgeler annenin diğer üçü arasında kalışını; baba ve oğlun, yani iki erkeğin Mary'e karşı güç birliği edişini; oğlun babasının paltosunun kuyruğuna tutunduğunu; gitmek isteyen ama kalmak zorunda olan, dışarıya bakan babayı ve özellikle Mary'nin kardeşine karşı büyük düşmanlığını gösterdi. Mary anne ve babasını terk edebilirdi, hayatını onlardan gizleyebilirdi, hatta onlara aldırış etmeyebilirdi. Fakat kar-

deşi söz konusu olduğunda durum tamamen değişiyordu. Onu affedemezdi. Onun yaşındaydı, aynı sahnenin bir parçasıydı, Mary gibi düşünen arkadaşlarıyla takılıyor ve ona ve arkadaşlarına ihanet ediyordu. Onun inanmadığı fikirleri savunmasına neden olan baba korkusunu affedemezdi.

Sonra ben yeni bir doğaçlama önerdim: Mary ile babası yalnız. Ve tuhaf bir şekilde işler daha az kötü gitti. Baba her ne kadar istese de bu konuşmayı bir polis sorgulamasına dönüştüremedi. Sanki ailenin önündeyken sert baba olmak zorunda hissetmişti. Kızıyla baş başayken bir aile reisi gibi değil, bir baba gibi hareket etti ve diyalog ani duygusal patlamalar olmadan daha soğukkanlı seyretti. Fikir alışverişinde bulunmak, birbirini anlayabilmek için zaman vardı.

İlk doğaçlamada Mary babasıyla ilişkisindeki düşmanlığı analiz etmek istedi, sonuncusunda kardeşine duyduğu kişisel karşıtlık aşikâr hale geldi: Onun gerçek çelişkisi de burada yatıyor. Sanki baba, anne ve kardeş ile bütün aile yapısı aynı anda var olduğunda Mary'e karşı, yalnızken ailenin hiçbir bireyinde var olmayan saldırgan eğilimler ortaya çıkıyordu. Aile, onun parçalarının toplamından daha fazlasıydı.

## 6. YANSITILMIŞ İMGE

Bu eski tekniği *Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar*[9] adlı kitabımda ayrıntılı biçimde anlattım. Bu teknik dinamik bir imge oluşturmayı ve katılımcılardan onun üzerine bir forum yapmalarını istemeyi içerir; bu forumda herkes kendi hislerini sahneye yansıtır, onu kendi tarzında 'yorumlar' ve hâlâ dinamik imge içinde ama sessiz kalarak çözümleri ve alternatifleri dener.

---

[9] Bir çevirmenin (yani benim) hatası yüzünden bu teknik *Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar*'ın ilk baskılarının bazılarında Ekran İmgesi olarak anılmıştır. Oysa ki Ekran İmgesi aslında bu kitapta daha sonra açıklanacak başka bir tekniktir. [*—Adrian Jackson'ın notu.*]

İlk seferinde bu tekniğin başlangıç noktası olarak sentetik bir imge kullandık. Sonraları katılımcının hikâyesini anlatmak için söz kullanmadan oluşturduğu herhangi bir imgeyi başlangıç noktası olarak almaya başladım. İmgeler çokanlamlı olduklarından, birisi her zaman başkalarının tecrübelerinden bir şeyler öğrenebilir. Kendi tecrübemi kendi imgem (gösteren) aracılığıyla göstermek istediğimde, diğer katılımcılar aynı gösterenin üzerine diğer olası gösterilenleri yansıtacaklardır.

## 7. SAATİN İMGESİ

Bu muhtemel teknik grubun hızlı mobilizasyonu ve onun ortak öğelerinin estetik araştırması için çok kolay ve çok kullanışlıdır.

#### Birinci aşama: oyun

Yönetmen gruptan odanın çevresinde yürümelerini ister. Arada sırada üç tür talimat verir: (1) *zaman*; (2) *imge*; (3) *eylem*. Zaman talimatı gece veya gündüzün önemli zamanlarının birbirini izleyen düzenidir. Bazı zamanlarda bu zaman özellikle belirtilir: öğlen, iki, dört, on, gece yarısı, sabah üç, sekiz, on. Bazı zamanlarda daha belirsizdir. Öğleden sonranın sonu, akşam, sabah erken, gece, vs. Bazı zamanlarda eğer yönetmen önemli olduğunu hissediyorsa, haftanın hangi günü olduğunu bile belirtebilir. Cumartesi gecesi, Pazar öğleden sonra. Hatta özel günlere bile dikkat çekebilir: Seçim gününde öğleden sonra altı, doğum günü sabahında ilk şey, yılbaşında gece yarısına çeyrek kala. Hatta daha belirli tarihler: bir cumhurbaşkanının ofisinde öldüğü gün...

Yönetmen zamanı ilan eder ve katılımcılar kendilerini hazırlarlar. "İmge!" komutunu verir ve bütün katılımcılar aynı anda günün o saatinde alışkanlık olarak (veya istisnai durumlarda) yaptıklarını seçerler. Sonunda yönetmen "eylem!" der ve katılımcılar o günün o saatinde ilişki kur-

dukları (imgelenen) karakterlerle diyaloğa girerler. Her oyuncu geri kalan oyuncularla ilişki kurmadan kendi iç dünyasıyla sınırlı kalır.

"Dur!" komutuyla herkes durur ve bir sonraki aşama için hazırlanır.

#### İkinci aşama: tartışma

Yönetmen her bir katılımcı açısından olanları tartışmanın merkezine alır: yaptıkları ya da deneyimledikleri arasındaki iletişim ve benzerlik noktaları, hangi noktada biri ya da hepsi kendilerini güçlerinin doruklarında hissettiler? Hangi noktada enerji düştü? Hangileri en kışkırtıcı anlardı? Ne zaman en çok hareketli hissettiler? En rahat? Diğer insanlarla nasıl ilişkiler kurdular? Hayvanlarla? Telefonla? Televizyonla? İcra ettikleri eylemleri hangi anlarda kendileri arzuladıkları için, hangi anlarda zorunluluklar ve işaretler tarafından zorlandıkları için yaptılar? Hangi anlarda zorlandıklarını, hangi anlarda mutlu olduklarını hissettiler? Hangi anda her biri hepsinin hissettiği gibi hissetti? Hangi anda eşsiz hissettiler?

## 8. RİTÜEL JEST[10]

Bir oyuncu gündelik hayatının bir ritüeline ait bazı yönleri yeniden üreten bir hareket yapar ve çok önemli bir anda durur. Diğerleri bunu tanıyarak sahneye gelir ve bedenleriyle onun oynadığı sahneyi tamamlarlar. Hiç söz kullanılmaz. Birkaç kişi katıldıktan sonra yönetmen katılımcılara nerede olduklarını ve ne yaptıklarını düşündüklerini sorabilir. Homojen bir grupla yapıldığında, bunlar genelde paylaşılan ritüeller olduğundan geniş ölçüde "tam" bir tanıma olacaktır. Daha az homojen gruplarda daha fazla uyuşmazlık olacaktır; birisi ofiste çalıştığını düşünürken,

[10] Bu teknik *Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar* kitabında ayrıntıyla tartışılmıştır.

diğeri okulda olduğunu düşünür. Bu çalışmada birbiriyle çelişen tahminler her zaman için en az birbirini tamamlayan tahminler kadar ilgi çekicidir.

#### TOPLUMSAL KURAL, RİTÜEL VE AYİN

Yolun sağından ya da solundan yürümek toplumsal bir kuraldır; bir ritüel ise kalpten yapmadığımız hareketler, diyaloglar ve eylemler dizisidir. Ritüeller bizi makineleştirir. Çoğu zaman bilinçsizlerdir ve kolay kolay görülmezler. Bir ayin ise başbakanlığa atanma töreni veya resmi bir düğün gibi görülmesi için tasarlanmış, bilinçli bir gösteridir.

##### Birinci aşama: model

Model, teatral olarak üzerinde çalıştığımız, araştırmamızın başlangıç noktası olan sahne ya da oyun, imge veya imgeler dizisi ya da dinamik bir imgedir. Burada model genellikle orijinal ritüele ait jestin statik imgesi ve diğer katılımcıların karşılık olarak eklediği jestlerdir.

##### İkinci aşama: dinamikleştirme

Bir tekniği dinamikleştirmek onu keşfetmeye başlama, orijinal modele çeşitli aşamalar ekleme ve değişiklikler uygulama sürecidir. Bir imgeyi dinamikleştirdiğimizde o artık statik bir imge değildir, ona hayat vermiş oluruz.

## 9. RİTÜELLER VE MASKELER[11]

Ritüeller hepimize davranış kalıpları empoze eder. Özel bir ritüeli yaşamak karşılaşmak için özel bir maske takarız. Bu maskeleri tanıyarak bu ritüelleri kırmaya çalışabiliriz.

[11] *A.g.e.*

## 10. BASKININ ÇOK YÖNLÜ İMGESİ[12]

Grubun üyeleri tarafından birçok baskı imgesi yaratılır ve birbirlerinin üzerindeki etkilerini gözlemleyebilmek için hepsi aynı anda dinamikleştirilirler. Bazen problemlerimizin çözümleri kendi imgelerimizin içinde değil dışındadır.

## 11. MUTLULUĞUN ÇOKLU İMGELERİ[13]

Katılımcılar imgelerde tercih ettikleri konumlara geçerek, mutluluğun çoklu imgelerini oluştururlar. Dinamikleştirilen imgelerin etkileri gözlemlenir: Acaba mutluluk neye benziyor? Birinin mutluluk düşüncesi diğerininkiyle uyumlu olabiliyor mu? Birisinin mutluluğu diğerinin mutsuzluğuna mı bağlı?

Genelde bizi neyin baskı altına aldığını, neden kurtulmak istediğimizi bilmeyiz, ama gerçekten ne istediğimizi bildiğimiz zamanlar çok daha nadirdir. Düşlerimiz olmalı. Gerçekliğin yerine geçecek düşler değil, geleceği hayal etmemize yardım edebilecek düşler.

## 12. YER DEĞİŞTİREN İMGE

Bu teknik daha sonra bu kitapta sunulacak olan 'Ekran İmgesi'nin içinde detaylı olarak anlatılacaktır. Aslında bu, bir sahneyi, karakterlerin ve seyircilerin yerlerini değiştirerek inceleme yöntemidir. Her karakter veya seyirci, algıladığı şekilde başkahraman ya da karşı kahraman imgesinin bir portresini çizer ve model her permutasyonda yeniden doğaçlanır.

## 13. GEÇİŞ İMGESİ[14]

Grup, problemin önce 'gerçek' imgesini sonra –grubun ger-

---

[12] *A.g.e.*
[13] *A.g.e.*
[14] *A.g.e.*

çekliğin olmasını istediği halini gösteren– 'ideal' imgesini oluşturur. Sonra 'gerçek' imgeye dönerek, her katılımcı 'geçiş imgesi'ni, yani birinciden ikinciye gitmenin nasıl mümkün olduğunu göstermeye çalışır. Bu bir tartışmadır ve insanlar birbirleriyle aynı fikirde olmayabilirler.

## 14. GRUBUN İMGESİ[15]

Aynı teknik bir grubun imgesine de uygulanabilir. Önce bireyler imgenin içinde kendilerini oynayarak, grubu nasıl algıladıklarını gösteren imgeler üretirler. Sonra grubun olmasını istedikleri halini gösteren bir 'ideal' imgeyi oluşturabilirler. Sonunda şu an olandan, olmasını istediklerine bir geçiş yapmaya çalışırlar. Aynı yöntem grubun sentetik imgelerine de uygulanabilir.

## 15. RASHOMON

Bu teknik Akira Kurosawa'nın aynı adlı filmi üzerine kurulmuştur. Filmde bir tecavüzün öyküsü beş farklı bakış açısından anlatılır: tecavüzcü, kurban, tanıklar, vs. Bir sahneyi, olanlarla ilgili farklı bakış açılarına sahip birkaç kişiyle analiz etmek özellikle yararlıdır.

#### Birinci aşama: doğaçlama

Öyküyü anlatan başkahramanın yönettiği ve rolleri dağıttığı normal bir doğaçlamadır. Karakter sayısı beş kişiye kadar olan bir sahne daha iyi çalışılır.

#### İkinci aşama: başkahramanın imgeleri

Başkahraman algıladığı şekliyle karakterlerin imgelerini üretir ve sahneye yerleştirir. Bu imgeleri yerleştirirken aynı zamanda onlarla ilişkili olarak kendi imgesini üretir

[15] *A.g.e.*

ve yerleştirir. Bu imgeler deforme edilebilir, aşırı, alegorik, sembolik, öznel imgelerdir ve şekliyle, büyüklüğüyle, karakterler ve pozisyonlar arasındaki mesafeyle, kısacası her şeyle oynanabilir. Sahnenin doğalcı bir şekilde oynanan halini yeniden üretmek gibi bir girişim olmamalıdır.

**Üçüncü aşama: yeniden doğaçlama**

Ana senaryonun ve orijinal doğaçlama çerçevesinin oluşumundan sonra maskelerden doğal olarak doğan öğeler de dahil edilerek, sahne yeniden doğaçlanır. Karakterler sabit imgeler içindedir; her imgenin temel özellikleri yitirilmeden, sahnede hareket mümkündür. Karakterlerin sesleri, eylemleri ve anlatımları imgeler aracılığıyla aktarılmış ve çevrilmiştir. Bu başkahramanın sahneyi nasıl algıladığıdır.

**Dördüncü aşama: diğer karakterler imgelerini üretirler ve yeniden doğaçlarlar**

Tıpkı başkahramanın yaptığı gibi, diğer karakterler de sırayla, imgeye kendilerini yerleştirerek kendi karakterlerinin diğer karakterleri nasıl algıladıklarını düşünüyorlarsa imgeyi o şekilde üretirler. Her yeni imge kümesiyle sahne yeniden doğaçlanır.

**UYGULAMA**

1994'te Britanya'daki bir atölyede, genç bir Asyalı kadın, beyaz erkek arkadaşının ailesinin evine ilk defa gittiği sahneyi gösterdi. Orijinal doğaçlama biraz kullanılması zor, fakat genelde kibarcaydı. Erkek arkadaşının ailesi Asyalı insanlarla ilgili kararsızdı, bir hata yapmaktan korkuyorlardı ve kültürel farklılıktan dolayı şüpheliydiler. Bu yüzden olmaları gerektiği kadar sıcak değildiler.

Başkahramanın imgesinde erkek arkadaş herkese arkasını dönmüş, elleri kulaklarının üzerinde masadan uzakta saklanmaktadır; Asyalı başkahramanın üzerine

doğru gelen, ona dikkatle bakan baba insan yiyen bir devdir; anne bir şeyi tutmaktan korkarmış gibi, kendini koruyarak kollarını germiş, mesafesini korumaktadır. Diğer versiyonlar da eşit derecede açıklayıcıydı: Babanın versiyonunda, anne diz çökmüş haç işareti yapmaktadır; Asyalı kadın yırtıcı bir Hintli tanrıça gibi bir bacağıyla erkek arkadaşını sarmalamıştır; baba ise savunma pozisyonunda, ailenin koruyucusudur kolları gözlerinin akını görene kadar yerlilerle savaşmaya hazır olan, Hindistan'daki İngiliz hükümetinin sömürgeci öncüleri gibi uzanmıştır.

Bu teknik herhangi bir tiyatro için prova yöntemi olarak kullanılabilir. Özellikle grup belirli durumlarda, örneğin toplantılarda işlevli olamama gibi bir sorun yaşıyorsa. Grubun İmgesi tekniğinde olduğu gibi, bir grubun analizinde de kullanılabilir. İnsanların diğerlerinin onları nasıl gördüğünü görmesini sağlar.

# 2. İÇ GÖZLEMSEL TEKNİKLER

## 1. KARŞI KAHRAMANIN İMGESİ

Bu teknik sadece iki insan arasındaki ilişkilerin incelenmesinde uygulanabilir. Eğer başkahramanın analiz etmek istediği durum başka karakterleri de kapsıyorsa, bu teknik ışığında çalışabilmek için bütün karşılıklı ilişkiler başkahramanla karşı kahraman arasındaki temel çatışma üzerinde yoğunlaşmalıdır.

#### Birinci aşama: kendi kendinin imgesi

Eğer tek bir başkahramanımız varsa, grup onun sergilediği sorunun ve durumun analizine yoğunlaşır. Bu teknik aynı zamanda dört veya beş başkahramanla fuar modunda da uygulanabilir; o zaman her bireyin eşzamanlı olarak incelenmesine ve aynı zamanda bu başkahramanlar tarafından temsil edilen gruba yoğunlaşırız. Burada fuar modu versiyonunu sunuyoruz; tek bir başkahraman söz konusu olduğunda yöntem aynı olmakla birlikte daha basittir.

Grup, aşk, kıskançlık veya kararsızlık gibi bir tema seçer. Bir grupla ilk defa çalıştığım zaman genellikle tema olarak 'korku'yu öneririm; çünkü baskıyı kabul etmemize neden olan şeyin korku olduğuna inanıyorum. Korkusuz bir adam ortadan kaldırılabilir, suikasta uğrayabilir fakat hiçbir zaman baskı görmez. Che Guevara'nın tutuklu, yaralı ve silahsızken Bolivya ordusunun bir subayı tarafından saygısızca tehdit edildiği anlatılır. Hiç tereddüt etmeden subayın yüzüne tükürmüş. Silahsız ve hapisteyken bile, Che Guevara korku hissetmedi; düşmanları tarafından etrafı sarıldığında cesaretinden bir şey kaybetmemiş-

ti. Kısa bir süre sonra öldürüldü. Bu derece kahramanlık gösterebileceklerimizin sayısı gerçekten azdır. Kahraman olmayan bizler korkarız. İşimizi kaybetme korkusu yüzünden, kabul edilemez iş koşullarına boyun eğeriz. Birisinin sevgisini ya da arkadaşlığını kaybetme korkusu yüzünden kabul edilemez durumları kabul ederiz. Ölümden korktuğumuzdan, hoşlanmadığımız yaşam koşullarını kabul ederiz. Kimi zaman daha az kimi zaman daha çok ama her zaman korkuyoruz. Korkunun az ya da çok bilincindeyiz ya da hiç değiliz. Fakat korku her zaman mevcut; eylemlerimizi, tepkilerimizi ve hayatlarımızı belirlemek üzere tetikte bekliyor.

Seçilen temanın "korku" olduğunu düşünelim. Yönetmen katılımcıları sırtları birbirlerine dönük, aralarında çok az mesafe kalacak şekilde bir daireye yerleştirir. Bu pozisyonda kendilerini ve korktukları bir karşı kahramanı içeren bir durum düşünmelidirler. Bu çok açık ve somut bir durum, yüz yüze bir karşılaşma olmalıdır. Katılımcılar, toplum korkusu gibi belirsiz terimleri değil, tipik bir örneğini kendilerinde uyandırabilecekleri belirli bir konuyu düşünmeye teşvik edilmelidirler. Bu çalışmada, "metafizik korkular" amacımıza hizmet etmez, "toplumsal korkulara" ihtiyacımız vardır. Korku soyut olmamalıdır, belirli bir insanda vücut bulmalıdır.

Bir katılımcı korkusunu içeren somut, toplumsal bir durum düşünür düşünmez, bu durumu karşısında bir karşı kahraman olacak şekilde bedeninin bir *imgesine* dönüştürmelidir. O zaman dairenin merkezine doğru dönebilir fakat henüz imgesini göstermemelidir. Bütün katılımcılar dairenin merkezine doğru döndüklerinde yönetmen hepsinin aynı anda imgelerini göstermelerini ister. Karşılıklı etkilenme ihtimalini önlemek için bütün imgeler aynı anda gerçekleşmelidir.

#### İkinci aşama: İmge allelerinin oluşturulması

Katılımcılar imgelerini oluşturarak dairede kalırlar. O za-

man yönetmen imgelerin kendilerine benzeyen imgelere yaklaşıp, farklı olanlardan uzaklaşmalarını ister. Böylece küçük imge aileleri oluşur. Üç, dört hatta beş aile bile oluşturulabilir, fakat katılımcıların dikkatinin çok fazla bölünmemesi için bu sayının genişletilmemesi önerilir.

#### Üçüncü aşama: İmgelerin seçimi

Yönetmen bütün grubun her aileden bir imge seçmesini ister. En "iyisi"nin değil –bu bir yarışma değildir– aynı ailedeki imgelerin hepsini bir dereceye kadar kapsayanın, sembolize edenin ve onların sentezi olanın seçilmesi istenir. Seçilen imge ailenin tümünün algılanabilir unsurlarının çoğunu içermelidir. Bu seçim her zaman grubun duyarlılığının belirlendiği yönlendirilen öznel bir seçim olacaktır.

Bu şekilde, bütün grup her aileyi temsil eden bir imge seçer. Bu üç, dört veya beş imge o belirli gündeki ve o belirli andaki grupların korkularının imgelerinin sentezi olacaktır.

#### Dördüncü aşama: Dinamikleştirme

Bu aşama göreceli olarak uzundur. Aşağıdaki sırayla, aşama aşama açıklanmalıdır.

1. Yönetmen imgelerin gözlem yapan grubun önünde sergilenmesini ister. Yorumlar, çelişkili bile olsalar, basit ifadelerle sınırlandırılmalıdırlar: Amacımız belirli bir sonuca ulaşmak olmadığı için uzun uzadıya bir tartışmaya girmeyiz. Herkes imgelerle ilgili düşüncelerini açıklarken, yönetmen grubun dikkatini nesnel ayrıntılara çeker: Örneğin, imge ayakta ya da oturuyor, elleri bunu yapıyor, gözleri şöyle şöyle bir şeye çevrilmiş (ya da çevrilmemiş), beden şöyle şöyle bir durumda... Bu teknikte de –diğer bütün tekniklerde olduğu gibi– işimiz yorumlamak değil *baktığımız şeyi görmektir.*

2. Yönetmen oyuncu-imgelerden, imgelerine, yavaş ya da hızlı, *ritim* aracılığıyla, korkularının belirli bir haliyle ilişkili duygularını güçlendirecek, tekrar eden bir hareket katmalarını ister.
3. Yönetmen oyuncu-imgelerin *ritmik* imgelerine karakterlerinin o belirli andaki düşünce parçasını oluşturacak bir ya da daha fazla söz eklemelerini ister. İlk turda, olası karşılıklı etkişimleri önlemek için sözlerini aynı anda söylemelidirler. Daha sonra, bütün grubun tanık olabilmesi için teker teker söylerler. Böylece *imge, ritim* ve *sözlere* sahip oluruz.
4. Bu aşamada, yönetmen bütün başkahramanların bir *metamorfoz* geçirmesini ister. Başkahraman bize başka bir şey değil, belli bir ritmi olan ve belli sözcüklerle konuşan belli bir imge sergilemiştir, çünkü o an belli bir karşı kahramanın önünde olduğu gerçek, somut bir andır. Bu karşı kahramandan nasıl bir imge edinmiştir? Sonra başkahraman yavaşça kendi imgesinden karşı kahramanın imgesine doğru metamorfoz geçirmelidir böylece her insanın yavaş yavaş nasıl kendi baskıcısının imgesine dönüştüğünü görürüz.
5. Yönetmen oyuncu-imgelerden, karşı kahraman imgelerine tekrar eden ritmik bir hareket katmalarını ister; daha sonra bu karşı kahramanın o andaki düşüncelerinin bir parçası olan bir ya da daha fazla söz söylemelerini ister. Oyuncular genellemeler ya da soyutlamalar değil somut düşünceler bulmalıdırlar.

Dolayısıyla, ritimleri ve sözcükleriyle başkahramanların imgelerini gördükten sonra şimdi de ritimleri ve sözcükleriyle karşı kahramanların imgelerini görürüz; bunların tümü, bu birkaç imgede sembolize edilen ya da sentezlenen grubun korkularını temsil eden ezilenin çalışmalarıdır.

#### Beşinci aşama: özdeşleşme veya tanıma

Yönetmen grupta kimin ezen imgelerinden biri ya da diğeriyle *özdeşleştiğini* –bu çok nadir bir olasılıktır– ya da on-

ları *tanıdığını* sorar. Bu imgelerden biriyle özdeşlik kuran ya da tanıyan olursa –çünkü bu imgede somut, ona acı çektirmiş ya da çektiren birini tanıyabilir veya imge ona kendi karşı kahramanını hatırlatabilir– karşı kahraman imgesindeki oyuncunun yerini almalıdır. İmgeyi yaratan başkahraman kendi orijinal imgesine, ezilen imgesine geri döner. Bütün karşı kahramanların yerine birisi geçtiğinde biz başkahraman ve karşı kahraman, ezen ve ezilenden oluşan üç veya beş çift arasında kalırız. Ezilen başkahramanlar kendi ürettikleri imgelerden doğan bu karakterlerle özdeşlik kurabilecekler, onları tanıyacaklar, kim olduklarını bileceklerdir ve bu takip eden doğaçlamada kendi rollerini yaşamalarını sağlayacaktır.

Her çiftteki oyuncular karşı karşıya yerleşirler ve altıncı aşama için hazır oluruz.

**Altıncı aşama: İki modda doğaçlamalar**

Yönetmen art arda dört talimat verir:

1. 'İmge!' Yüz yüze duran katılımcılar kendi başkahraman ve karşı kahraman imgelerini yaparlar.
2. 'Ritim!' kendi imgelerine ritim eklerler.
3. 'Söz!' Daha önce söyledikleri sözcükleri söyler ve tekrar ederler.
4. 'Eylem!' Çiftler aynı anda, fuar modunda sahneyi doğaçlamaya başlarlar. Buradaki düşünce geçmişte yaşanan sahneyi yeniden üretmek değil gelecek için bir deneye başlamak olduğundan sadece sahnenin başlangıç noktasını bilirler. Başkahraman kendisini baskı ve korkudan kurtarmaya çalışır ve karşı kahraman, eylem halinde, tanıdığı baskıcının nasıl davrandığını göstermeye çalışır.

Bu aşama sırasında neredeyse her zaman, katılımcıların sorun olarak algıladığı ama aslında sorun olmayan bir olay ortaya çıkar. Karşı kahramanı canlandıran oyuncunun bu karşı kahramanla ilgili kişisel bir referans çerçevesi vardır: Kendi tecrübesinden, kendi hayatından tanıdığı, başkah-

ramanın esinlendiği baskıcıya *benzer* birisidir. *Benzer* bir baskıcı tanımaktadır fakat aynı kişi değildir. Dolayısıyla iki oyuncunun kurguladığı karşı kahramanlar arasında zaten az ya da çok fark vardır. Başkahraman 'baba'sını düşünürken, bu 'baba'yı canlandıran oyuncu (bunu bilmeden) kışladaki çavuşlarını düşünüyor olabilir. Buradan, bir oyuncu 'Baba!' diye bağırırken, diğer oyuncunun 'Asker!' diye cevap verdiği açıkça farklı amaçları olan, gerçeküstücü bir sahne doğabilir. Gerçekte, oyuncu karşı kahraman sadece 'baba' imgesinden 'çavuş' karakterini çekip çıkartmıştır. İmgeler çokanlamlıdır ve zenginlikleri de burada yatar. Yüzeysel gerçekçilik veya gerçeğe benzerlik arzusu adına imgeleri tutarsızlıkla yaftalayarak kendimizi bu zenginlikten mahrum bırakmamalıyız.

Oyuncular bu farklılıkların oluşması ihtimaline karşı uyarılmalıdırlar ki doğaçlamalarında bu onların dikkatini dağıtmasın. Tam tersine eğer böyle farklılıklar oluşursa katılımcıların sahneyi, durumu, başkahramanları, onların korkularını ve bizim korkularımızı daha büyük dikkatle keşfetmesini sağlayacaktır.

Bu teknik son derece heyecanlı ve çatışmalı olduğundan genelde birkaç dakika sonra oyuncuların sahnedeki dramatik eylemden çok, olayın şiddetine yoğunlaşma eğiliminde oldukları patlamaya hazır bir karşılaşmayı ateşler. O zaman yönetmen *yavaş yavaş* modunu önermelidir. Serbest doğaçlamanın ilk bölümünde yüklenmiş olan oyuncular daha zengin, daha yaratıcılığa açık olacaklardır ve birbirleriyle olan ilişkileri hakkında daha fazla şey öğreneceklerdir.

#### Yedinci aşama: İkinci doğaçlama

Birkaç dakika sonra yönetmen bu doğaçlamaları keser ve diğer katılımcıların ilk karşı kahramanlar grubunun yerine geçmelerini, ilk doğaçlamalarda olmayan yeni baskı formları kullanmayı denemelerini ister. Böylece başkahraman baskıcının cephaneliğinden yeni bir *silahla* ya da

yeni bir *stratejiyle* karşı karşıya gelmektedir. Burada da 'gerçeküstücülük, hatalı bir 'gerçeküstücülük' olsa dahi var olabilir çünkü bu en basit şekliyle ilk imgenin bir başka gerçek boyutudur. Aslında 'baba' olan ve sonra 'çavuş' haline gelen kişi şimdi 'öğretmen' veya 'rahip' veya 'ağabey' veya 'patron' veya karşı kahraman imgesini canlandıran yeni oyuncunun tecrübelerinden gelen herhangi bir başka karakter olabilir.

Bu ikinci doğaçlama da, hem *normal* hem de *yavaş yavaş* modunda yapılır. Aynı karşı kahramanın diğer özelliklerini fark eden ve sahnede yeni karşılaşmaların olup olmayacağını test etmek için kendilerini öneren katılımcılar olduğu sürece üçüncü ya da dördüncü doğaçlamalar da yapılabilir. Tek bir başkahraman olduğunda karşı-kahramanların çeşitli kişiler tarafından canlandırılması özellikle önerilir. Böyle bir durumda başkahramanı zor bir duruma sokup, bir tema üzerine çeşitli doğaçlamalardan sonra; tekniği başka coşkularla ve başka fikirlerle yeniden başlatabiliriz; hiçbir tekniğin listelenen bütün aşamalar tamamlandıktan sonra bitmesi zorunlu değildir ve belli bir durumda aşamalardan bazıları gereksiz görünüyorsa uygulanmak zorunda değildir; teknik, kişinin ihtiyaçlarına uygun olacak şekilde adapte edilmelidir, tersi mümkün değildir.

#### Sekizinci aşama: fikir alışverişi

Yönetmen, katılımcıların hissetmiş olduğu her şeyin bir özeti olan, bir fikir ve izlenim alışverişi olan tartışmayı yönetir.

## UYGULAMA: BOŞLUK KORKUSU

Cenevre'de bu teknikle çalışırken genç bir kadın bana şunları söyledi:

> Imkânsız, bir korku imgesi yapamıyorum, çünkü hiçbir somut korkum yok. Bütün korkularım soyut.

Bu argümanı reddettim ve onun 'soyut' korkularından bazılarını ayrıntılandırmasında ısrar ettim. Ölüm korkusundan, gelecek korkusundan, sonsuzluk korkusundan bahsetti ve son olarak şöyle dedi:

Fakat beni en çok korkutan boşluk.

Ondan bir boşluk imgesi yapmasını istedim.

Yapamam. Boşluk boşluktur. Boşluk var olmayan bir şeydir. Var olmayan bir şeyin imgesini nasıl yapabilirim?

Öyleyse var olmayan ama var olduğunu görmek istediğin bir şeyin imgesini yap. Bir şeyin ya da bir kimsenin, herhangi bir durumun imgesini yap.

Hayır. Ben yine de boşluk imgesini tercih ederim...

Fakat az önce bunu yapamayacağını söyledin.

Deneyebilirim...

Allahtan çok yüksek olmayan pencerenin eşiğine çıktı.

Anladınız mı? Benim için boşluk budur.

'Bu' nedir? Buradan bakınca boşluktan çok uzak. Bir park ve ağaçlar var, insanlar geçiyor ve üzerinde yürüdükleri bir zemin var. Orada hiç boşluk yok....

Ben dışarda ne olduğuyla ilgilenmiyorum. Boşluk tam burada, bu odanın içinde.

Ona karşı çıktım:

Boşluk burada mı? Fakat biz buradayız, burada sandalyeler, masalar ve nesneler var. Oda dolu. Belki bizler senin burada görmek istediğin insanlar değiliz fakat buradayız.

İşte bu. Sizler benim burada görmek istediğim insan değilsiniz.

"Tamam. Eğer bizler senin burada görmek istediğin insan değilsek" dedim, önceden tasarlamadan çoğul şahıstan tekile doğru geçerek, "sana bu insanın bir imgesini yapmanı öneririm.

Bir an için durakladı, sonra oturan bir genç adamı aldı, sırtı kendisine dönük bir şekilde kendisinden birkaç metre uzağa yerleştirdi ve pencere eşiğindeki pozisyonuna geri döndü.

Gördünüz mü? O, boşluğun imgesidir.

Olabilir. Fakat aynı zamanda senden uzakta olan istediğin bir şeyin imgesi de olabilir. Boşluğun imgesi, bu gerçek boşluk, yani seni ondan ayıran mesafe olabilir.

Belki.

Gerçek bir imge yaptın. Olduğu gibi, fakat senin olmasını istediğin gibi değil. Ben ideal imgeyi yapmanı öneriyorum. Nasıl olmasını isterdin?

Pencereden indi, genç adamı yanına çekti ve onun üzerine, sırtına tırmandı.

Bu senin ideal imgen mi?

Evet.

Öyleyse gerçek imgeye geri dönelim.

Pencere eşiğinin üzerine geri döndü, genç adam arkasını dönerek ondan uzaklaştı ve boşluk imgesi yeniden ortaya çıktı.

Dolayısıyla, senin boşluk imgen genç bir adamın seni sır-

tında taşıması isteği onun isteği dışında; çünkü o birini sırtında taşımak istemez. Buradaki isteklerin uyuşmadığı çok açık, 'boşluk var olmadığı için bir boşluk imgesi yapamam'dan daha basit. Var olmayan şey, onun senin ona yapmak istediğin şeyi yapmana izin verme istekliliği. Bu imgeyle, daha önce başka bir imgeyle, sizin 'daha somut' diyeceğiniz bir imgeyle yaptığımız gibi mükemmel bir şekilde çalışabiliriz. Bu yeterince somut.

Ve bu tekniği gerçekleştirirken kendini genç adamların sırtında taşıtmak isteyen genç kadınla, bunu istemeyen genç adam arasındaki ilişkiyi oldukça iyi analiz edebildik. Onun imgesi, daha önce yapılmış, daha gerçekçi bir imge kadar işimize yaradı.

## 2. ANALİTİK İMGE

*Analitik imge*, Ezilenlerin Tiyatrosu'nun cephaneliğinin en güçlü ve en karmaşık tekniklerinden birisidir. Eğer başkahraman kendini onu kullanmaya gerçekten hazır hissetmiyorsa ve bütün aşamalara iyice aşina olmadıysa kullanılmamalıdır. Bütün bu aşamalardan geçmek için zorunluluk hissetmemelidir; ona en uygun gözüken herhangi bir noktada, durabilir.

#### Birinci aşama: doğaçlama

Normal bir doğaçlama; başkahraman kendisinin çizeceği sınırlar doğrultusunda karakterlerini yaşamayı deneyecek oyuncuları seçer.

Bu teknik, durum başkahraman ve karşı kahraman olmak üzere sadece iki karakter içerdiği zaman daha etkilidir. Ayrıca başkahramanın neler olduğuyla ilgili net bir algılamasının olmadığı, bir karışıklık ortaya çıkarabilecek veya başkahramanın ne istediğini bilmediği durumlar üzerinde çalışırken de işe yarar.

**İkinci aşama: İmgelerin oluşturulması**

Grup kendisinin doğaçlama tarafından kışkırtılmasına izin vermelidir; fakat katılımcılar, seyirciler ve tüketiciler gibi gülüp alkışlayarak tepki vermemelidir. Tam tersine mutlak sessizliği koruyup, *seyirci-oyuncu* moduna girmeli, müdahale etmeye hazır olmalıdırlar. Kendilerini sahnenin uyarımıyla harekete geçirilmeye bırakmalıdırlar ki, bu onların bedenlerine şekil verebilsin ve duyarlılıklarını canlandırabilsin.

Doğaçlamanın sonunda, seyirciler ilk olarak başkahramanın ve sonra karşı kahramanın oynadığı şekilde deneyimledikleri imgeleri yapmaya davet edilirler. İmgeler gizli bir ayrıntının algılanışının ürünü olmalıdırlar. Karakterlerden birinin ya da diğerinin bir davranışının altında gizlenen, başkahraman olması durumunda onu zayıflatan, daha savunmasız bir hale getiren; karşı kahraman olması durumunda silahlarını açığa çıkaran bir ayrıntı olmalıdır. Sahnede ezen-ezilen ilişkisinin açıkça ortaya serilmediği, komplekslığin, karışıklığın izlerini taşıdığı bir durum oluşabilir. Böyle bir durumda imgeler gizli olmalarına rağmen katılımcılar için ayırt edilebilir şeyleri gösterebilirler.

Zaten görmüş olduğumuz şeyleri yeniden üretmek ilgi uyandırmayacağından imgeler gerçekçi olmamalıdırlar. İmgeler sadece, her bir katılımcıya görünür olanı göstermelidir; çünkü katılımcı –hangisiyle özdeşlik kurduysa ya da hangisini tanıdıysa– başkahramanla ya da karşı kahramanla sempati ilişkisine girer. İmgeler metaforik, gereksiz sözlerle ifade edilmiş, gerçeküstücü, dışavurumcu, büyütülmüş, bozulmuş olabilirler; *gerçek, hakiki, hissedilmiş* oldukları sürece herhangi bir şey olabilirler.

Bu tekniğin zengin bir uygulamasını başarmak için iki karakterin beş imgesinin olması tavsiye edilir.

**Üçüncü aşama: çiftlerin oluşturulması**

Bütün imgeler tamamlandığında her oyuncu-imge karşı gruptaki imgelerden birinde kendi tamamlayıcısını arar.

Böylece birbirini tamamlayan imgelerden oluşan çiftlerimiz ortaya çıkar. Seçim, nesnel sebeplerden çok duyularla yönlendirildiğinden, eğer isterseniz birbirini tamamlayan imgelerin kombinasyonu rastgele olabilir.

#### Dördüncü aşama: yeniden doğaçlamalar

Çiftler oluşturulduğunda, her çifte sahneyi yeniden doğaçlamak için nispeten kısa bir zaman verilir. Oyuncular imgenin başlangıçta gösterildiği formunu kesinlikle korumak zorundadırlar. Örneğin, imgelerden birinde başkahramanı boksör duruşuyla gördüysek, oyuncu bütün doğaçlama boyunca bu duruşu korumak zorundadır. Hareket edebilir fakat imgenin temel özelliklerinden herhangi birini değiştiremez; aktörün söylediği her şey bu imge aracılığıyla deşifre edildiğinden imge bir filtre vazifesi görür: Başkahramanın veya karşı kahramanın davranışının herhangi bir öğesinin büyütülmüş bir görüntüsü gibidir.

Yeniden doğaçlamalarda oyuncular yalnızca orijinal doğaçlama sırasında söylediklerini söylemek durumunda değildirler; daha önce söylenenlerle tutarlı olduğuna, altmetin ya da karakterlerin içsel monologları olduğuna inandıkları herhangi bir şeyi söyleyebilirler. Bu yeniden doğaçlamalar hatırlananı ve imgesel olanı birleştirmelidirler.

Başkahraman ve karşı kahraman yeniden doğaçlamalara tanık olurlar.

#### Beşinci aşama: başkahraman imgeleri teslim alır

Yeniden doğaçlamaların sonunda çiftler daha ileri bir doğaçlama için sahneye geri dönerler. İlk doğaçlamadaki sözlerini, jestlerini ve hareketlerini mümkün olduğunca benzer şekilde tekrar etmelidirler. İlk doğaçlamaya tanık olan başkahraman bu sefer kendisini imgesinin yanına yerleştirir ve oyuncu-imgenin söylediği ve yaptığı her şeyi yankılar gibi tekrar eder.

Büyütülmüş bir imge yaratan oyuncu-imge, başkah-

ramanın davranışının herhangi bir durumunu, bir özelliğini, bir ayrıntısını 'taklit etmiştir'. Şimdi tersi gerçekleşir: Başkahraman orijinal taklitten ortaya çıkan imgeyi 'taklit edecektir'. Dolayısıyla seyirci-oyuncuda kendisinin uyandırdığı şeyi kendisi 'taklit' edecektir. Sanki kendisinin bir karikatürünü yapıyormuşçasına ona atfedilen bir davranışı büyütecek ve ayrıntılar bütünü değiştirecektir; fakat normalde karikatür zaten açık olanı abarttığından, biz ise burada gizli olan bir şeyi büyüttüğümüzden bu tam anlamıyla karikatür değildir.

Bir süre sonra yönetmen "Dışarı çık!" der ve oyuncu-imge başkahramanı karşı kahramanın oyuncu-imgesi karşısında yalnız bırakarak sahnenin dışına çıkar. O zaman başkahramanın aynı imgede kalması ve yerini aldığı oyuncu-imgeyle aynı şekilde davranarak sahneyi oynaması gereklidir. Bir süre sonra yönetmen 'Değişebilirsin!' diyecektir. O zaman eğer başkahraman bu imgeyle mutluysa onu korur ve doğaçlamanın sonuna kadar onunla devam eder. Fakat diğer yandan bu imgenin ona yardımcı olmadığını, karşı kahramana karşı mücadelesinde onu zayıflattığını düşünüyorsa yavaş bir *metamorfoz* geçirebilir. Kendisini, yaşanan karşılaşmada daha fazla işine yarayabilecek olan, olmak istediği, çok farklı bir imgeye dönüştürebilir.

Yöntem bütün imge çiftleriyle tekrar edilir.

**Altıncı aşama: başkahraman eş zamanlı olarak bütün karşı kahraman imgeleriyle mücadeleye girer**

Başkahraman sahneye geri döner, fakat bu sefer bütün karşı kahraman imgeleriyle mücadeleye girmelidir. Karşı kahraman imgelerinin hepsi tek bir kişiymiş gibi aynı anda doğaçlarlar çünkü; bunlar gerçekte katılımcı grubun analizinin ürünü olan karşı kahramanın tek bir kişinin değişik görünüşleridir.

İmgelerin hepsi aynı anda konuşabilir fakat asla birbirleriyle konuşmazlar. Başkahraman sanki tek bir kişiymiş gibi hepsiyle aynı anda ilişki kurabilir veya bir imgeyi

seçip sadece onunla ilişki kurabilir. Her iki durumda da yönetmen, sekansın bu kısmının sonunda başkahramana, imgelerden biri ya da diğeriyle çatışması esnasındaki hareketlerinin, kararlılıklarının ve tedirginliklerinin bir özetini verir. Başkahramanın bedensel hareketi bir yazındır.

**Yedinci aşama: karşı kahraman eş zamanlı olarak beşkahramanın bütün imgeleriyle mücadeleye girer**

Karşı kahramanın oyuncu-imgesi, yukarıda anlatılan şartlar altında başkahramanın imgeleriyle mücadeleye girer. Başkahraman hangi imgelerin kendisini nasıl zayıflattığını ve hangi imgelerin kendisine güç verdiğini ve neden bu etkiye sahip olduğunu açıkça görmeye çalışarak sahneyi gözlemlemelidir.

**Sekizinci aşama: İleri doğaçlama**

Başkahraman ve karşı kahraman sahneyi yeniden doğaçlarlar, ama orijinal sahne bir *baskı hikâyesi anlatıyorsa,* başkahraman şimdi, gördüğü ve yaşadığı imgelerin yardımıyla bu *baskıyı kırmaya çalışmalıdır.* Başkahraman tarafından kendi davranışına zararlı olabileceği gerekçesiyle sorgulanan imgeleri yaratan oyuncular, birbirlerini duyacak mesafeye yerleşmelidirler. Başkahramanın bu imgelere tekrar "döndüğünü"[1] gördüklerinde onu uyarmak onların görevidir. Onu "uh-oh!" şeklindeki seslerle uyarırlar. "Döndüğünden" haberdar edilen başkahraman beşinci aşamada anlatıldığı şekliyle metamorfoz geçirmelidir.

[1] Burada 'dönmek' fiiliyle karşılanan ve mecazi bir anlamı olan 'backslide' fiili dinden dönmek, kötü yola düşmek, yapmamaya kararlı olduğu kötü bir şeyi yeniden yapmak anlamına gelir. [*—çev. notu.*]

**Dokuzuncu aşama: fikir alışverişi**

Yönetmen bütün katılımcıların izlenim ve gözlemlerinin alışverişini koordine eder.

## UYGULAMA: TİYATRODA, YALANLAR BİLE HAKİKİDİR

1987 Ekiminde, Köln'de, Christian kendisi ve kız arkadaşı arasında yaşanan bir karşılaşmayı konu alan bir sahne önerdi. Bize sürekli tartıştıklarını ve nedenini hiçbir zaman anlayamadıklarını söyledi. *Analitik imgeyi* yaptık.

İlk doğaçlamada, iki sevgilinin birbirine neredeyse hiç bakmadığı gerçeği bize çarpıcı geldi. İkisi de birbirlerine bakmadan konuşuyorlardı. Birbirlerine 50 santimetre uzaklıkta hatta bazen daha yakındılar ama birbirlerini görmüyorlardı. Diğerinin bedeninin orada olmadığı o kadar açıktı ki telefonda konuşuyor da olabilirlerdi.

Doğaçlamanın sonunda grup her iki karakterin de beşer imgesini yaptı. İlk olarak Christian'ın imgeleri:

1. Christian bir kovboy filmindeki 'Kızılderili' olarak dans ediyor, gökyüzüne doğru şarkı söylüyor ve kız arkadaşı bir kamp ateşiymiş gibi etrafında dönüyor.
2. Christian mermerden bir heykel olarak, kendini yakışıklı, zarif ve kahramanca gören bir adam edasıyla kollarını kaldırmış, gökyüzüne doğru bakarak bir sütunun üzerinde duruyor.
3. Christian asık suratlı, ağlayan bir çocuk gibi başparmağını emerken annesinin eteklerini tutuyor.
4. Christian hiddetle, iki suçlayıcı parmağını bütün sorunları için sorumlu tuttuğu dünyaya doğru sallamaktadır. Christian, davacının masum avukatıdır.
5. Christian hasta, yorgun, eli midesinin üstünde, yere oturmuş ve üzgündür.

Sonra kız arkadaşının imgelerini gördük:

1. Kız pencerenin yanında, dışarıya bakıyor.
2. Kız Christian'a sırtı dönük bir şekilde bacakları ayrık,

sandalyeye oturmuştur.
3. Kız Christian'a bakmadan ona gülümsemektedir.
4. Kız odanın bir köşesinde yere oturmuş, gözyaşları içindedir.
5. Kız mastürbasyon yapmaktadır.

Bundan sonra çiftlerin şekillenmesine geçeriz. İşte kendiliğinden ulaşılan birleşmeler:

1. 'Kızılderili' Christian, bacakları açık sandalyede oturan kız arkadaşının çevresinde ona bakmadan şarkı söyleyip dans ederek onu yemeye hazırlanmaktadır; tehlike altındaki kız arkadaşı ise bir kurtarıcıyı, herhangi birini beklemektedir.
2. Heykel Christian sahneyi (aslında ortada neredeyse bir sahne yoktu) pencerenin dışarısına uzaklara gözünü dikmiş olan kız arkadaşla oynadı.
3. Bebek Christian ve gülerek onunla dalga geçen kız arkadaş.
4. Davacının avukatı, hiddetli Christian parmağını mastürbasyon yapan kız arkadaşın önünde sallamaktadır.
5. Yorgun ve hasta Christian odanın bir köşesinde, gözyaşları içindeki kız arkadaşı odanın başka bir köşesinde.

Christian, doğaçlamalardan çok etkilenmiş göründü. Neredeyse hiç ilgisini çekmeyen sonuncusunu dikkate değer bir biçimde dışarıda bırakarak, gruptaki diğer arkadaşlara bakmayı tercih etti. Bizim dayanılması zor bulduğumuz üçüncüsünü bile büyük neşeyle hatta memnun olarak izlediğini söyleyebilirim. Fakat onda en büyük ilgiyi uyandıran sahne onun Kızılderili olarak gösterildiği, diğerlerinin arasında en açık bir şekilde gözlerini kız arkadaşına hiç çevirmediği sahneydi.

Sonra Christian'ın bu beş imgeyi sırayla deneyip, dilediği gibi koruyacağı ya da vazgeçeceği an geldi. Hiçbirinden vazgeçmediği gibi orijinal oyuncular sahneyi terk eder etmez, hepsini abarttı. Kızılderili, heykel, bebek, davacının avukatı imgelerinde abartma krizlerine, orgazmın sınırlarına ulaştı. Bizi güldürmek istiyor gibi gözüküyordu, ama

paradoksal olarak komik bile değildi. Belki de umutsuzluğuna gülmedik. Tam tersine bizler kaygıyla kendi imgesinin yorgun ve hasta olduğu beşinci doğaçlamayı bekliyorduk: Eğer bu abartma mantığını sürdürürse, kesinlikle ölmesi gerekiyordu... Fakat hayır: Christian dışadönük bir bitkinliği, operavari bir hastalığı abarttı. *La Traviata*'dan bir aryayı söylese bile bu tehlikeli bir durumdu.

Sonunda, sanki bizler onun başrolünü oynadığı bir oyunun açılış gecesinden sonra normal bir tiyatrodaymışız gibi "Evet, nasıl buldunuz?" diye sordu.

> Bunu söylemek sana bağlı... Sahneyi sen doğaçladın biz değil. Sen nasıl buldun? Bize neden hoşlandığını ve neden hoşlanmadığını söyle?

Christian hepsinden hoşlandığını söyledi, çünkü hepsi doğruydu; kendisi gerçekten böyleydi, hatta daha fazlasıydı. Öyle ki "biz bile" bunu görememiştik.

> Bunların hepsi sen misin? Son imge de dahil mi buna?

> Daha bile fazlası...

Sabine protesto etti. Ona göre Christian başından beri yalan söylüyordu.

> Bir gösteri sergilemek istiyordu... Bize bir sahne oynamak istiyordu. Bu o değil... Geri kalanlarımız bir sahne doğaçladığımız zaman, kendimizi tamamen sahnenin içine atıyoruz, kendimizi altüst ediyoruz, teşhir ediyoruz, açığa vuruyoruz. Ama Christian bunu yapmadı. Durmadan yalan söylüyor, sadece numara yapıyor. Ben bu sahne üzerinde çalışmanın mümkün olduğunu düşünmüyorum, bu yararsız olur.

Sabine öfkeliydi.

Sabine'in söylediği her şey doğruydu; ama bütün gerçeklik bu kadar değildi. Christian'ın yapmacık öfkesiyle kız arkadaşıyla olan ilişkisini anlamamızın çok zor olduğu doğru. Kız arkadaşı oynayan oyuncu bile Christian'ın bilgi

ve yönlendirme açısından kendisine çok az şey verdiğini bu yüzden performansının geçerli kabul edilemeyeceğini söyledi. Kadın oyuncu kız arkadaşın kim olduğunu bilmiyordu, çünkü Christian'ın kendisi de bilmiyordu.

> "Buna inanmıyorum" dedim. "Eğer size çok az değer vermişse büyük ihtimalle kız arkadaşına bunun bile azını verir."

Kadın oyuncu tanımadığı birisi üzerine temellenen bir kişiliği oynarken, Christian'ın kendi kişiliğini yaşadığı doğrudur. Fakat onların oluşturduğu çift önümüzde bir doğaçlamayı yaşıyor ve canlandırıyordu. Eğer Christian'ın yapmacıklıklarına 'yalan söylemek' deniyorsa, Christian'ın sürekli yalan söylediği doğruydu. Evet yalan söylüyordu fakat *yalan söylediği doğruydu.* Algılarımızı bir yalanla bulandırarak eylem halindeki yalancıyı görmemizi engelliyordu. Yine de eğer dikkatle baksaydık yalan söyleme eyleminde bulunan yalancı Christian'ı görebilirdik. Christian 'sahneye bir gösteri koyuyordu': *Gerçekten* bazı yalanlar söylüyordu.

Christian'ın beş imgesinin, sözlü olarak ya da orijinal doğaçlama sırasında bize söylediği yalanlardan esinlenmiş olması mümkündür. Kendisinin gerçekte kendisini bize gösterdiği gibi olmaması mümkündür. Fakat onu böyle düşünmemizi istediği de doğrudur.

Eğer yalan söylüyorsa bu bir yerde bir hakikatin var olduğunu da ima eder. Yalancı sadece hakikati çarpıtmak istemez aynı zamanda hakikati gizlemek ister.

Hangi hakikati?

> Biliyorum ben böyleyim, fakat başka bir şekilde olmak istemiyorum, olduğum gibi kalmak istiyorum. Kız arkadaşımla ve herkesle böyleyim. Eğer değişseydim, sonumuz ayrılık olurdu. İstediğimiz bir arada olmak, birbirimizle kavga etmek, birbirimize o kadar yakın olmak ki sonuçta birbirine bakamamak. Öyleyse?

Christian konuşmayı bırakamıyor, meydan okuyordu çünkü ona inanmamızı engellemek istiyordu. Öyleyse?

Öyleyse? Öyleyse sorun yok, her şey yolundaydı. Söyleminde sezdiğimiz şey aşırılık, çokluk, uç noktada yoğunluktu; duyarlılık kısacası görmemizi istediği şeydi. Ve eğer böyle olduğunu çünkü böyle olmak istediğini söylüyorsa, tamam o zaman, bırakın öyle olsun, başka bir şey yapamayız. Önerebileceğimiz en iyi şey sadece deneme olsun diye ilişkilerinin sahnesini daha sakin, daha az kederli bir şekilde oynaması olabilirdi. Ben sahneyi bir kere daha doğaçlamalarını bile önerdim. Christian reddetti: "Çok yorgunum." Ben ısrar ettim. "Hayır, gerçekten istemiyorum. Aslında kendimi biraz hasta hissediyorum..." ve gidip odanın bir köşesine yalnız başına oturdu.

Diğer köşede artık hiç kimse yoktu: Oyuncu-kız arkadaş grubun geri kalanıyla yerde oturuyordu. Bir anlamda, beşinci çifti yeniden üretiyorlardı.

Tiyatroda, mesele insanın bir başkasının yalan ya da doğru söylediğini bilmesi değildir: Birisini bir şeyi yapma, oynama sürecinde görmesidir. Bu yüzden başkahraman yalan söylüyor da olsa yalan söyleme eylemi her zaman hakikidir.

## 3. RİTÜELLER VE MASKELER ÇEMBERİ

Eğer gündelik hayata ait ritüellerin bizi uygun, yeterli, diğer bir deyişle insanlar arasındaki çatışmaları ve insanların yerine getirmeleri istenen ya da yerine getirmeye zorlandıkları eylemleri hafifletme işlevine sahip bir maske takmaya zorladığı doğruysa, o zaman kişinin bu maskeyi reddetmesinin ya da yetersiz bir maske takmasının ritüeli yıkacağı, ciddi oranda değiştireceği, hatta yetersizliğini açığa çıkaracağı da eşit derecede doğrudur. Aslında ritüel ve insan arasında bir mücadele vardır ve maske bu mücadelenin sonucudur.

### Birinci aşama: ritüelleştirilen doğaçlamalar

Başkahraman birkaç farklı sahne oluşturur. Dört ya da

beş iyi bir sayıdır: Dörtten daha az olması bu tekniği daha az etkili hale getirir, beşten fazlası ise kafa karıştırıcı olur. Her sahne odanın farklı bir alanına 'yerleştirilmelidir'. Başkahraman her sahnenin doğaçlanışında kendisini oynamalıdır ve diğer oyuncuları sahnenin temel özellikleriyle ilgili bilgilendirmelidir. Oyuncular doğaçlama özgürlüklerini ellerinde bulundururken bu temel yönergeleri de takip etmelidirler. Başkahraman farklı baskılar içeren ve kendi davranışının her birinde, belli ölçüde farklı olduğu sahneler seçmelidir. Örneğin, başkahramanın erkek arkadaşına, psikoloğuna, babasına ya da sokağın köşesindeki bakkala davranma biçimleri tabii ki farklı olacaktır.

Her doğaçlama birkaç dakika sürmelidir; bunun sonrasında yönetmen gözlem yapan gruba başkahramanın sahneyi nasıl geliştirdiğini, en dikkat çekici özelliklerinin ne olduğunu sorar. Seyirci-oyuncular gözlemlerini sözlerle açıklamak yerine bedenleriyle göstermelidirler. Eğer birkaç seyirci-oyuncu birkaç imge gösterirse grup hepsini gördükten sonra her sahne için tek bir imge seçmelidir. Yönetmen her sahneden önce başkahramana diğer karakterlerden tek tek *ne istediğini* sorar. Böylece başkahraman da istediğini elde etme alıştırması yapacak ve basitçe kendini 'olduğu gibi göstermek' yerine eyleme geçecektir. Bu noktada ısrar ediyorum: Bir karakter bir eylemdir, bir tepki, bir fiil ve isim değil; derinlerde her zaman bir 'ben isterim' yatar. Biz onu sıfatlaştırabiliriz, ama o kendini sıfatlaştırmamalıdır. Oyuncu aşık olmalı ki o zaman *biz* bu karakterin bir aşık olduğunu söyleyebilelim. Aşığı göstermemeli: Aşık olma eylemindeki bir karakteri göstermeli.

İlk ritüel sahnesi tamamlandığında, bu sahnenin oyuncuları sahnelerinin oynandığı alanda kalarak kendilerini 'etkisiz' hale getirirken, başkahraman ikinciye geçer. İkinci sahne etkin hale getirilir ve birkaç dakika doğaçlanır; bunun ardından yönetmen ikinci doğaçlama için gruba maskesinin ardındaki başkahramanın temel ve en önemli özellikleri üzerine sorular sorar. Burada da her zamanki gibi tepkiler sözlerden ziyade performans ya da

imge formunda olmalıdır. Aynı şekilde üçüncü, dördüncü ve beşinci doğaçlamalarla devam ederiz.

#### İkinci aşama: maskeyi güçlendirmek

Doğaçlamaların bu ilk serisinden sonra, yönetmen başkahramanın (onun *maskelerinin*), her ritüel sahnede, grup tarafından hatırlanan özelliklerinin bir listesini yapar. Sonra yönetmen başkahramandan, her durumda not edilen özellikleri abartarak ve büyüterek aynı sırayla sahneler serisini yeniden icra etmesini ister. Başkahramanın yüce gönüllülük emareleri gösterdiği yerde daha da cömert olmalıdır; tahammülsüz olduğu yerde tahammülsüzlüğü uçlara çekmelidir; şiddetli olduğu yerde bırakın şiddeti doruğa çıkarsın.

#### Üçüncü aşama: maskeler ve ritüeller arasındaki çatışma

Yönetmen başkahramanın bu sahneye denk düşen büyütülmüş maskesiyle bir sahne doğaçlamasını ve sonra bu maskeyi koruyarak yüzündeki aynı maskeyle gidip bütün diğer sahneleri doğaçlamasını ister. Sahnelerdeki diğer oyuncular başkahramanın bu yeni davranışına uyumlu tepki vermelidirler. Böylece '... olsaydı ne olurdu'yu çıkarsayabiliriz.

Bir atölyede, psikanalistin kanepesinde yatan regresyon halinde başparmağını emen bir başkahramanımız vardı. Sonra başparmak hâlâ ağzındayken kız arkadaşıyla buluşmaya gitmişti. O zaman davranışının durumu basitleştirmediğini anladı. Eğer bu 'başparmak ağızda' davranışını sır olarak saklasaydı, onu diğer insanlarla olan ilişkilerinin çoğuna sembolik olarak taşıyacaktı. Durumu buydu; bu davranışını görünüşte kız arkadaşına hiç göstermemiş olsa bile gerçekte 'sanki öyleymiş gibi' olduğunu keşfetti. Başka bir atölyede, başkahraman kız arkadaşlarıyla çılgınca kendinden geçmiş bir halde disko dans yapıyordu. Aynı dışadönüklükle anne ve babasıyla buluştu veya bir

restorana çalışmaya gitti ya da çocuklarıyla meşgul oldu. Bu eğlence maskesi aile, çocuklar ve müşterilerle ilişkilerini geliştirdi. Fakat onun 'Juliet'in mezarı atmosferiyle' büyütülmüş umutsuzluk maskesi –ailesiyle olan ilişkisinin maskesi– disko topluluğunun canlılığını öldürdü.

Bu teknik başkahramanın tek olsa da çoğul olduğunu görmesine izin verir. Her zaman ve her yerde gerçekten kendileri gibi olan insanlar nadirdir. Kendimizi dönüştürürüz ve bazen bunu bizi kısıtlayan, sınırlayan, kendimizi ifade etmemize engel olan bir ritüele kendimizi adapte etmek için yaparız. Bu durumlarda, bir şeyler iyi gitmiyordur ve sorun ya bizim içimizde ya da ritüeldedir. Sorunlu şeyi değiştirmek için öncelikle onu teatral olarak, estetik olarak görmeliyiz.

## 4. KAOS İMGESİ

Bu teknik Ritüeller ve Maskeler Halkası'na çok benzer. Saatin İmgesi'nden hemen sonra kullanılırsa daha çok kazanım sağlar. Burada başkahramanı, onun ilgisini gerektiren ve harekete geçiren hayatının farklı anlarında görmeliyiz; az ya da çok enerji, daha yoğun ya da daha az yoğun ilgi, daha çok ya da daha az zevk ve keder, kararlılık ve kafa karışıklığı anları. *Kaos imgesi*nin araçlarıyla başkahraman bu uyumsuzluğu görmeye ve değişiklik gerektiren ne varsa düzeltmeye ve yeniden yapılandırmaya çalışır.

#### Birinci aşama: İmgelerin oluşturulması

Başkahraman beş farklı tarzda davrandığı, beş farklı yöne gittiği, beş farklı enerji biçimine sahip olduğu günün beş (ya da daha fazla) farklı durumu içerisinde kendisinin beş (ya da daha fazla) imgesini göstermeye çalışır. Teker teker bu beş anın hepsinde kendisini ve karşı kahramanı gösteren imgeler oluşturur. Bu iki karakter her seferinde, derhal başka iki oyuncuya devredilir. Bu beş sahne aynı anda *yavaş yavaş* modunda doğaçlanır.

**İkinci aşama: fuar**

Başkahraman eşzamanlı olarak doğaçlanan sahneler arasında gezinir. Her sahne için, her biri iki üç dakika süren üç ve beş arası doğaçlama parçası olacaktır. Her parçadan sonra başkahraman oyunculara davranışlarını, kendi imgesini bu farklı sahneler arasında uyumlu hale getireceğine inandığı yönlendirmeler doğrultusunda değiştirmeleri için bazı bilgiler verir. Eğer gerekli görürse son parçada daha açık olmak ve ideal sahne fikrini pratiğe dökebilmek için oyuncu-başkahramanlar yıldırım bir forumla yer değiştirebilir.

**Üçüncü aşama: tartışma**

Tartışma farklı parçalarlarda neler olduğu; özellikle başkahramanın her bir sahneye katılımı ve her bir sahneye yönelttiği daha yoğun ya da daha az yoğun ilgi üzerine odaklanmalıdır.

## 5. 'KAFADAKİ POLİSLER' İMGESİ VE ONLARIN ANTİKORLARI[2]

**Birinci aşama: doğaçlama**

Başkahraman ihtiyacı olan oyuncularla orijinal sahneyi doğaçlar.

**İkinci aşama: imgelerin oluşturulması**

Yönetmen başkahramandan doğaçlamada olmayan katılımcıların bedenlerini kullanarak, ilk doğaçlama sırasında

[2] Bu teknik en çok başkahramanın bir şey yapmak istediği fakat anladığı ya da anlayamadığı sebeplerle yapmayı başaramadığı sahnelere uygulanabilir. Onu durduran 'somut' polisler yoktur ama o yine de yapamaz; öyleyse onun yerine 'kafasında polisler' olabilir. [—*Adrian Jackson'ın notu.*]

belleğinde ya da imgeleminde var olan 'polislerin' imgelerinin heykellerini yapmasını ister. Bu imgeler somut, gerçek, bilinen, tanıdık insanları temsil etmelidirler. 'Aile' gibi soyutlamalar değil baba, anne ya da teyze, 'toplum' değil polis, patron, avukat, 'kilise' değil belirli bir rahip gibi. Doğaçlama gerçekleşirken bu karakterler bize görünmüyorlardı fakat başkahramanın kafasında mevcuttular; bunlar onda korkular, arzular, fobiler, sıkıntılar uyandıran –ya da onların kökeninde yatan– ve doğaçlama sırasında az ya da çok yoğun biçimde hatırladığı karakterlerdir.

Sonra yönetmen katılımcılara başkahramanın kafasındaki diğer 'polisleri' fark edebildiler mi ya da doğaçlama onların kendi kafalarındaki 'polisleri' uyandırdı mı diye sorar. Eğer öyleyse bu polislerin imgelerini oluşturmalıdırlar. Açıkçası eğer katılımcılar onları gördülerse bunun tek nedeni kendilerinin de kendi kafalarındaki bu belirli polislere aşina olduklarından ve başkahramanla *sem*patik bir ilişki kurduklarındandır. Başkahramanın bu imgeleri kabul etme ya da reddetme hakkı vardır. Onda belli bir insanın kesin bir anısını uyandırmadığı sürece onları kabul etmez; polisler somut bireyler, tanıdığımız insanlardır.

#### Üçüncü aşama: kümelenmenin düzenlenmesi

Yönetmen başkahramandan, kendisinin merkezi konumu alacağı şekilde "heykelleri" bir çeşit kümelenme içinde düzenlemesini ister. Her bir 'heykelin' onunla ilişkisi nedir? Her 'heykel' ondan ne kadar uzağa konumlandırılmıştır. Yüzü içe mi dışa mı dönüktür? Ayakta mı, oturuyor mu? Önünde mi, karşısında mı, arkasında mı, sadece gözünün ucuyla mı görülebiliyor? Onun dayanılmaz bir şekilde yakınında mı, ya da umutsuzca uzağında mı? Heykellerin birbirleriyle ilişkileri neler? Görünmeyen karakterler ('polisler') birbirlerini görebiliyorlar mı veya tersine saklanıyorlar mı? Aralarında anlaşmazlık mı var, yoksa birleşmişler mi?

Sonraki aşamaya geçmeden önce yönetmen grubun dikkatini bu kümelenmenin nesnel ayrıntılarına çekmeli-

dir: her 'heykel'in ayrıntıları ve kümelenmenin yapısının ayrıntıları, görülebilen (doğaçlamadakiler) ve görünmeyen ('polisler') karakterlerin konumlandığı mekânın ayrıntıları. Yönetmen, başkahraman ve bu figürler arasındaki ilişki üzerine gözlemler yapmalıdır. Yönetmen her zaman kendi adına konuşmalıdır ve başkahraman ile diğer katılımcıları benzer bir şekilde kendileri için konuşmaya ve çelişkili bile olsa gözlemlerini açıklamaya kışkırtmalıdır. Çelişkileri ortadan kaldırmaya çalışmamalı, onları açığa çıkarmalıyız. İmgeleri her zaman nesnel bir bakış açısından görmeye (imgenin içindeki kişi oturuyor ya da ayakta gibi tartışılmaz olanlar) ve bu nesnelliği yansıtmalardan ('Benim izlenimim onun korktuğudur', 'Bana aşıkmış gibi geldi' gibi) ayırmaya çalışmalıyız. 'Böyledir' ve 'bana böyle gözüktü', yani benim dışımda var olan ile benim algılayışıma bağlı olan arasındaki fark gözetildiği sürece her şey söylenebilir.

**Dördüncü aşama: İmgelerin enformasyonu**

Belki de en teatral ve en hareketli aşamalardan birisi olduğundan bu tekniğin en güzel evrelerinden biri budur. Yönetmen başkahramandan kümelenmenin *görünmeyen karakterlerinin imgelerinin* her birine istediği sırayla yaklaşmasını ve yavaşça, alçak ama belirgin bir sesle, kendisiyle ve bu imge tarafından temsil edilen kişinin ortak geçmişlerine gönderme yapan bir şeyler söylemesini ister. Her 'konuşma' "... olduğu zamanı hatırlıyor musun?" sözleri ile başlamalı "İşte bu yüzden..." sözleri ile kapanmalıdır. Bu şu anlama gelir: Her 'konuşma' ikisinin arasında geçen ya da ikisinin tanıklık ettiği sonuçları olan gerçek bir olayı açığa çıkarmalıdır. Örneğin, "Baba, beni kemerinle dövdüğün o günü hatırlıyor musun? İşte bu yüzden senin zayıf bir adam olduğunun farkına vardım...." İmgeyi canlandıran oyuncu tepkilerini göstermemelidir. Balmumundan bir heykel, bir fotoğraf gibi cansız durmalıdır. Bu 'heykel'in üzerine başkahraman anılarını ve coşkularını yansıtır. 'Heykele dönüştürüldüğünde', 'biçimlendirilen' oyuncu şimdi 'bilgilendirilir'. Bu biçim ve bilgiyle takip

eden sahnede karakteri yaşayabilecektir.

Böylece başkahraman herbirine anılarını, duygularını, korkularını, arzularını ve şikayetlerini anlatacaktır. Bu olurken diğer katılımcılar mutlak sessizliği korumalıdırlar: Bunlar başkahramanın bize açıkladığı sırlardır ve hepimizin dayanışma içinde onu anlayan tanıklar olmamız gerekir. Başkahramanın her imgeyle gerçekleştirdiği bu monologlar açığa çıkarıcıdır ve bu açıklamalar alkış ya da sansür olmadan alınmalıdır.

**Beşinci aşama: İmgelerle yeniden doğaçlama**

Yönetmen sahnenin yeniden doğaçlanmasını önerir.

Karşı kahraman(lar)a sahnenin ilk doğaçlamadakiyle aynı şekilde sonlanmasını sağlamak için ne yapması gerektiği hakkında bilgi verilir. Diğer yandan başkahraman sahneyi kendi arzuları yönünde değiştirmeye çalışmalıdır.

Başkahraman ve karşı kahraman arasındaki bu doğaçlama tamamen gerçekçi (gerçeklikte olabilecek) bir şekilde gelişirken oyunun ikinci düzeyinde görünmeyen karakterlerin imgeleri de doğaçlamaya başlarlar; fakat onlar görünebilen gerçekliğin birer parçası olmadıklarından onların tarzı gerçeküstücü olabilir. İmgeler, başkahraman tarafından verilen bilgiler, biçimler ve tabii ki kendi duyarlılıkları, zekaları ve yaşanmış deneyimleri tarafından harekete geçirildiklerinden, akıllarına gelen her düşünceyi dillendirebilirler. Fakat imgeler *etrafta dolaşamazlar;* bu çok önemlidir. Alçak, uzak bir tonda fakat başkahraman tarafından duyulabilecek şekilde konuşmalıdırlar. Yalnızca başkahraman onları hareket ettirebilir; onlarla istediğini yapabilir ve hiç direnç göstermezler. *Ama itaat etmeyeceklerdir.* Örneğin "Uzaklaş!" jestinin imge üzerinde hiçbir pratik sonucu olmayacaktır. Başkahraman onları fiziksel olarak hareket ettirmek zorunda kalacak ve eğer bu şekilde yerleri değiştirilirse ağır çekimde ilk pozisyonlarına geri dönmek için (eğer iyi motive edilmişlerse) doğal bir eğilimleri olacaktır. Bütün imgeler her zaman ağır çekimde orijinal pozisyonlarına geri dönerler.

Öyleyse oyunumuzun iki düzeyi olacak: biri gerçekçi, oyuncular ve başkahramanın beraber çalıştığı arena, diğeri, gerçeküstücü, başkahramanın ve *imgelerin* arenası. Oyuncuların ve imgelerin birbirleriyle diyaloğa giremedikleri her iki düzeyde de yaşayan tek kişi başkahramandır.

Yönetmen başkahramanın tamamen yıpranmadan kendini bu hayaletlerden kurtarmaya çalışmak için ne kadar zamana ihtiyacı olduğuna duyarlılığını kullanarak karar vermelidir. Başkahraman için özellikle bu iki düzeyde, iki farklı üslupla oynamak, aynı anda iki hikâyeyi yaşarmış gibi bu iki düzeyde yaşamak streslidir. Dahası bütün çabalarına rağmen *hayaletler her zaman geldikleri yerlere geri dönme ve aynı şeyleri yapma eğilimine sahipler* tıpkı gerçek hayatta yaptıkları gibi. Bu gerilimle yaşamak zordur, büyük bir duygusal esneklik gerektirir ve başkahramanın aşırı çabasını talep eder. Bu çabanın makul sınırların dışına taşmasına ve etkisiz hale gelmesine karşı koruyucu görevini üstlenecek kişi yönetmendir.

#### Altıncı aşama: yıldırım forum

Yönetmen bir yıldırım forum organize eder. Bütün katılımcıların ya da gönüllü olanların sıraya dizilmelerini ve birbiri ardına sahneye çıkmalarını ister. Bu katılımcılar en fazla bir dakika için başkahramanın yerini alıp *hayaletlere* karşı etkili olabileceğini düşündükleri bir eylemi uygulamaya çalışırlar. Başkahraman müdahaleleri gözlemler. Yıldırım forum hızlılığı sayesinde bütün seyirci-oyunculardan müdahale gelmesine ve onların doğrudan konuya girmesine izin verir. Aynı zamanda başkahramanın sonuçlanmış ya da taslak halindeki çözümleri ve iyi ya da kötü, az ya da çok başarılı, çeşit çeşit düşünceler, hisler ve fikirler bütününü görmesine izin verir.

Yıldırım forum bittiğinde, yönetmen başkahramandan tekrar sahnedeki pozisyonunu almasını ister.

**Yedinci aşama: antikorların yaratılması**

Bu bölüm boyunca, başkahraman sadece gerçeküstü düzeyde, 'polisler' düzeyinde yaşar. Ve bu düzeyde kendi arzuları ve fikirleriyle donatılmış olan, ayrıca yıldırım forumda elde ettiği önerilerle moral bulan başkahraman *katılımcılara* her 'polisin' nasıl zararsız duruma getirilebileceğine inandığını *gösterir*. Niyeti *göstermek* olduğundan polisle büyütülmüş, göstermeci bir şekilde mücadele edecektir. Seyirciler arasından birisi onun seçtiği yönü, eylemlerini ve argümanlarını anladığında hemen bu belirli 'polis'e karşı yürüttüğü mücadelede başkahramanın yerini alır ve böylece başkahraman ikinci 'polis'e geçebilir. Az önce uğraştığı polis ve başkahramanın yerini alan kişi bir sonraki aşamaya kadar kenarda bekleyebilir veya doğaçlamaya devam edebilirler. Aynı şey ikinci 'polis'le de gerçekleşir ve bütün polislerin önlerinde birer *antikor* olana kadar devam eder.

Bu noktada sahne, her birinde bir 'polis'in ve bir antikorun bulunduğu çeşitli yan sahnelere ayrılır. Bu çiftler orijinal sahnelerindeki biçim ve bilgiden yola çıkarak karmaşık bir durum içerisinde yaşayan karakterler geliştirme konusunda özgürdür.

**Sekizinci aşama: fuar**[3]

Yönetmen iki grubu da bu farklı ve eş zamanlı sahnelerdeki gerilimi ve yaratıcılığı yükseltmek için kışkırtmalıdır. Eğer isterlerse kendi ayrı sahnelerini hazırlarken bir veya

[3] Daha önce vurgulandığı gibi yönetmen adımları verili duruma göre çeşitlemelidir. Bütün adımlar her zaman gerekli değildir veya bazen diğer adımlar, diğer dinamikleştirmeler daha uygun görünebilir. Örneğin bu teknikte bazen fuarı oluşturan her doğaçlamayı ayrı ayrı görmek hepsini beraber görmekten daha etkili olabilir. Böyle bir durumda her imgedeki katılımcılar hazırlanmak, birbirlerine sahneye (polis ya da antikor olarak) müdahale etmelerine yol açan öykülerini anlatmak ve bu öyküleri oynamak için daha fazla zaman harcayabileceklerdir. [*—Adrian Jackson'ın notu.*]

iki dakika harcayabilirler ve sonra hepsi eş zamanlı olarak fuar modunda doğaçlama yapmak için geri çağırılır. Yönetmen başkahramanı her sahneyi, her çatışmayı ilgisine göre az ya da çok gözlemlemek için 'fuar'ın etrafında dolaşmaya davet eder. Gezintisi sırasındaki hareketleri bir *yazındır*. Bu yazın *okunmalıdır*; yönetmen bir sonraki aşama sırasında bunu katılımcılara anlatacaktır. Burada *diğerlerini seyretmenin çoklu aynasını* kullandığımız için katılımcılar bu okumayla hemfikir olmayabilir.

**Dokuzuncu aşama: tartışma**

Yönetmen ve bütün grup fikir alışverişinde bulunur fakat bir fikir birliğine ulaşmaya veya tartışmayı kazanmaya çalışmazlar. Katılımcıların başkahramanın eylem ve tepkilerini *beğenmeleri* ve *şaşkınlıklarını* açığa vurmaları önemlidir. Başkahramanın bu *beğenilerin ortasında kendisini beğenmesi de* bir o kadar önemlidir. Başkahraman sorgulanmak için orada değildir. Açığa çıkardığı *sürprizlerle kendisini şaşırtmak* için oradadır. Şaşkınlık ve beğenme, bilgiye ulaşmada, Ezilenlerin Tiyatrosu'nun diğer tekniklerine göre kafadaki polis imgesinde çok daha büyük oranda temel unsurlardır. İnsanın kendisini şaşırtması, kendisiyle ilgili yeni, değişik, alışılmadık bir şey öğrenmektir: mümkün olan bir şey!

**UYGULAMA**
**Vera'nın arkadaşları**

Bu tekniği her sene Paris'teki grubumla yaptığım atölyelerde kullanmaya ve geliştirmeye başladım. Vera bize bir hikâye anlattı ve sahneyi doğaçladı: Kocasından daha yeni ayrılmıştı ve sahne iş yerinde geçiyor, kahve molasında iş arkadaşlarıyla bir araya geliyordu. Vera'nın iş arkadaşları genellikle iyi iş arkadaşlarıydılar. Fakat o gün, Vera'nın ayrılığından sonra ilk kez bir araya geldiklerinde, işler değişmişti.

Bir erkek iş arkadaşı, Jean şüpheli espriler yapmaya başlamış ve son derece soğukkanlı bir şekilde yatakta Vera'nın kocasının yerini almayı önermişti. Her gün değil, Vera'nın ona ihtiyacı olduğunda ve o kendini fiziksel olarak iyi hissettiğinde. Onunla sanki hizmet teklif eden bir pazarlamacı gibi konuşuyordu. "Kadınlar buna ihtiyaç duyar ve gerçek dostlar kara gün içindir." Basitçe, hayır?

Françoise, tekrar tekrar daha fazla dayanamadığı için çekip gidenin kendisi olduğunu anlatan Vera'yı dinlemeden, terk edilmiş kadınlar için ne kadar üzüldüğünü anlatmayı sürdürmüştü. Françoise durumdan dolayı tamamen bir acıma seli içindeydi: Aslında kesinlikle var olmayan bir acıyı, korkunç bir üzüntüyü paylaşmak istiyordu.

Patronu Marie-Jose, Vera'nın maaşını düşürdü. Ona göre grubun değeri içinde boşanmış bir kadın olduğu için eksilmişti.

Şakalar en az bu saldırılar kadar dayanılmazdı ve Vera sahneyi Forum Tiyatrosu formunda analiz etmemizi istedi. Denedik.

Denedik fakat yürümüyordu. Sahne kışkırtıcı olmadığı için değil; tam tersine oyuncuların 'Loch Ness'lerinin[4] su yüzüne çıktığını ve *la France profonde* (gerçek Fransa) dediğimiz, önyargılarla dolu anti-feminist ideolojinin açığa çıktığını görmek harikaydı. Forum yürümüyordu çünkü durumun çözümü imkânsız görünüyordu. Yapılacak hiçbir şey yoktu. Sahneye çıkan ve Vera'nın yerini alan bütün kadınlar doğrudan fiziksel şiddet kullanmayı ya da *sihirli*

[4] Loch Ness: Efsanevi bir canavara gönderme. Efsaneye göre İskoçya'da Loch Ness denen bir gölün içinde yaşar. Ara sıra 'ortaya çıktığında' canavarın yalnızca boynu ve kafası 'görünür', bedeninin çoğu suyun altında kalır. Boal, Loch Ness ismini baskıcının düşüncelerine, derin arzularına, bu karakterlerin sosyal işlevleri ve onları denetleyen zorunlulukları yüzünden sakladıkları eğilimlerine verir. İyi bir forumda bu gizlenen tutkular yüzeye çıkmalıdır; canavar görülmelidir. [ —*Adrian Jackson'ın notu.*]

*çözümleri*[5] seçmediklerinde, er ya da geç pes ettiler veya sahneyi terk ettiler.

O zaman anladım ki bir forum yapmak anlamsızdı; çünkü Vera sahneye zaten yenilmiş olarak giriyordu: Etkili bir biçimde bir taciz sahnesi yaşıyordu ve bu sahnede başka olasılıklar mevcut değildi. Vera kahve molasından önce, kendisiyle baş başa olduğu zaman bile yenilmişti. O zaman ondan monolog şeklinde konuşmasını istedim, ki bu teknik bu şekilde hayat bulmuştur. Birkaç dakika için Vera kendi kendine konuştu. Sanki bir sayıklama gibi gündelik hayatının *dramatis personae*'siyle, bizim göremediğimiz karakterlerle, babası, annesi, erkek kardeşleri, komşularıyla diyaloğa başladı. Sadece onun görebildiği, bu maddi olmayan varlıklara söylediği her şeyi dinledik. O zaman konuştuğu bu kişileri bize göstermesi için çaba göstermesini istedim. Monolog devam etti: Vera aynanın önünde hoş gözükmeye çalışarak, fakat bu sefer görünmeyen polisler de ordaydı ve kendisine evli bir kadın için ayrılmanın ne kadar kabul edilmez olduğunu, kendisinin ne kadar değersiz olduğunu, kendisinin nasıl bir fahişe, bir sokak kadını haline geldiğini... vesaire söylüyorlardı. Bütün bu aile figürleri onunla bu şekilde konuşmamış olabilirdi; fakat bu onların nasıl düşündüğünü gösteriyordu ve belki de bunları başka bir yer ve zamanda başka bir kadın için söylemişlerdi. Gerçek şuydu ki Vera bu ailevi kınamaları hafızasında tutmuştu. Şaşılacak bir şekilde rastlantıyı gördük: Arkadaşlarının kahve molasında düşündüğü, söylediği ve yaptığı her şey Vera'nın kafasına çoktan yerleşmiş düşüncelerin, etik değerlerin, sorgulamaların en önemli kısmıydı: Bunlar Vera'yı kendi düşüncelerini ifade etmekten alıkoyarak dışsal saldırıların yolunu açan

---

[5] Forum Tiyatrosu'nda bir müdahalenin başarılı olmak için gerçekliğe ait verileri değiştirmesine sihir denir. Sıra dışı bir örnek beş parasız, işsiz bir insanın yerini alan müdahalecinin mucizevi bir şekilde kaldırımda 10.000 pound bulmasıdır. Forumdaki her şeyde olduğu gibi neyin sihir olup neyin olmadığına karar vermek de seyircilerin işidir. [ —*Adrian Jackson'ın notu.*]

ve orada sıkıca yerleşmiş olarak kendi düşüncelerini ifade eden 'polis'lerdi. Gerçek arkadaşlarının söylediği her şeye 'kafadaki polisler' cevap veriyordu: "O haklı, kesinlikle doğru, boşanmış olanlar değersizdirler."

Vera görülebilir karşı kahramanlar tarafından yenilmemişti; dürüst olmak gerekirse, bu Paris'te yaşayan modern bir Fransız kadını için biraz komik olurdu. Yenilgisinin nedeni kendisi ve kafasında taşıdığı balmumundan heykeller müzesiydi, mezarlıktı: Onun mumyalanmış polisleri.

#### Henrique'nin arkadaşı küçük çocuk

Henrique 'polis'lerinin imgesini yaptı ama aralarına bir koruyucu yerleştirdi. Şöyle ilerledik: İlk doğaçlamada, Henrique, kız kardeşinden borç para istediği bir sahneyi gösterdi. Çok fazla paraya ihtiyacı vardı: 2,000 *cruzado*.[6] Kardeşi zengindi, Henrique'yi çok seviyordu; ilkesel olarak ona bu parayı borç verecek olanakları vardı. Henrique çeşitli imgeler oluşturdu. Hepsinde birisi onu hiçbir işe yaramamakla, 'artist' olmakla suçluyordu (Henrique'nin bir oyuncu olduğunu söylemek lazım). Bunlar çok saldırgan imgelerdi. Fakat aralarına çok kibar, sevimli bir imge yerleştirdi: Grubun en kibar ve sevimli katılımcısı tarafından canlandırılan sindirilmiş, yere oturmuş, küçük bir erkek çocuk.

Gizli hatıraların toplandığı beşinci aşama sırasında, Henrique herkese onu maruz bıraktıkları tacizi hatırlattı. Ama küçük çocuğa şöyle söyledi:

> Yıllar yıllar önce o akşam üstünü hatırlıyor musun? Şakır şakır yağmur yağıyordu ve biz evde yalnızdık ve şimşeklerden korkuyorduk. Bu yüzden ne zaman korksam seni

---

[6] Bu yazıldığından beri Brezilya parası adını değiştirdi ve en az dört kere devalüasyona uğradı. O zaman Brezilya'da yüzde 70 olan aylık enflasyonla 2,000 cruzado değerindeki bu paranın tam olarak gerçek değerini bilmek mümkün değil. Öyleyse onun için yazarın bu parayı tanımlamak için kullandığı sözü dikkate alalım: Çok. [*—Adrian Jackson'ın notu.*]

hatırlarım.

Doğaçlama sırasında Henrique küçük çocuğun gitmesine hiç izin vermedi. *Antikorlar* oluşturmasını istediğimde, bütün 'polisler' için yarattı fakat küçük çocuk için oluşturmadı. Bütün değişik aşamalar sırasında kendisini, ihtiyacı olan bütün parayı kız kardeşinden istemekten aciz kaldı ve paranın onda birine razı olarak bitirdi. Sonunda çocuğu da alarak sahneyi terk etti. Ona sordum:

Peki ya bu imge, onun için bir antikor yaratmak istemiyor musun?

Hayır.

Neden?

Çünkü o benim.

**'Yaşlı' Joachim ve fagosit 'polis'**[7]

Ekim 1988'te, Nürnberg'te Joachim bize bir aşk hikâyesi anlattı. Kendisinden 20 yaş küçük olan ve onu seviyor gözüken Clara'ya aşıktı. Fakat ikisi ara sıra görüşebiliyorlardı ve her zaman bu görüşmeler başka insanların arasındayken oluyordu; bunun dışında birbirlerini görmüyorlar, konuşmuyorlardı. O bir okutmandı, Clara öğrenciydi ve fakültede diğer okutmanların ve öğrencilerin ortasında buluşuyorlardı. Buluştuklarında iş konuşuyorlardı: çalışmalar, fakültedeki problemler, grevler... Birbirlerini sev-

[7] *Fagosit* (Yun. yeme, silip süpürme): Belli koşullar altında patojenil mikropları bir hücrelerarası sindirim sistemi ile sindirme ve yok etme gücüne sahip olan ve böylece enfeksiyonlara (OED) karşı koruyan bir lökosit (veya akyuvar, lenf-yuvar). Boal burada hiç kuşkusuz kelimenin Yunanca kökenine gönderme yapıyor, çünkü onun fagositi her zaman yararlı bir unsur değil. [*—Adrian Jackson'ın notu.*]

diler ama hiçbir zaman mahrem meselelere değinmediler. Birbirlerini sevdiklerini biliyorlardı ama hiçbiri diğerinin sevgisinden emin değildi.

Bir gün, tamamen şans eseri bir barda karşılaştılar. Bu Joachim'in bize anlattığı sahneydi. Fakültede oldukça canlı bir şekilde konuşurlardı. Barda tam tersine ikisi de diğerinin bir şey söylemesini bekleyerek zorlukla konuşmuşlardı. Ve bekledikçe bütün söyledikleri şuydu:

Ne?

Bir şey mi söyleyecektin?

Ne söylediğini anlayamadım?

Ne diyordun?

Hepsi buydu. Sonra birbirlerine hoşçakal dediler ve ikisi de kafalarında söylenmemiş sözler, ifade edilmemiş arzularla kendi evlerine geri döndüler.

Joachim sahneyi doğaçladı. Sonra ondan kafasına yerleşen 'polislerin' imgesini oluşturmasını istedim. Şunlar çıktı:

1. Masanın üzerine Clara ve Joachim arasına uzanmış bir adam, kahkaha atıyor ve onlarla eğleniyor.
2. Bir erkek çocuk, burnunu çekerek ağlıyor.
3. Haşin bir adam ona bakıyor ve dördüncü imgeye doğru parmağını sallıyor.
4. Entelektüel işlere gömülmüş olan bir adam, okuyor ve yazıyor.

Joachim'e 'Sadece erkekler mi var' diye sordum.

'Sadece erkekler' dedi hiç tereddüt etmeden.

Katılımcılara Joachim'in kafasında başka polisler görüp görmediklerini sordum. Bununla birlikte şunu da açıkça belirttim: Ancak kendi kafalarında bu belirli 'polisler' varsa Joachim'inkileri görebilirlerdi. İmgeler gözükmeye başladı ama Joachim hepsini reddetti: Tek bir tanesini

bile tanımadı. Birisi yaşlı katı-suratlı bir kadının Clara'ya esrarlı bir şekilde dik dik bakan imgesini gösterdi.

'Evet...Belki...bence bu uyabilir' dedi fazla heyecanlanmadan.

Sonra bir ikili imge geldi. Bizi son derece etkileyen, güzel bir imge: Bir kadın katılımcı önce kolları ve bacakları açık, kibar bir yüz ve bir gülümsemeyle genç bir kadın imgesi oluşturdu. Bu kadının arkasına kollarını ve odada bulunan bir masa örtüsünü kullanarak ilkinin yüzünü tamamen saklayan başka bir kadın yerleşti. İkisi beraber tek bir çelişkili imge oluşturdular: İkinci kadının yüzü bir alay ya da küstahlık ifadesi yayan, müstehcen bir maskeyken, yüzü kapalı olan ilk kadının açık kolları ve bacakları imgenin nezaketini korudu. Joachim hiç tereddüt etmeden hiddetle "İşte bu! Bu tamamen doğru!"

Birisi bir 'fagosit polis'le uğraştığımızı söyledi: Alaycı gülümsemesi olan kadın, yumuşak ve kibar yüzlü kadını yüzünü yiyip, sindirerek 'fagosite etmiş' ve başı vücuduna işkence eden bir canavar yaratmıştı.

> Bu kesinlikle bir 'fagosit polis'

Ve Joachim kendini kaptırarak devam etti:

> Ona bakın, diğer kadını yiyor, başını çoktan yedi ve birazdan vücudunu yiyecek...

Onu akışın ortasında durdurdum ve imgelerle konuşmak zorunda olduğu bir sonraki aşamaya geçmesini istedim. Erkek çocuğun imgesiyle başladı ve ona kendi çocukluğundan anları, yalnız başına sonuç vermeyen ağlamalarını, odasına kapatılan yalnız bir çocuğun gözyaşlarını hatırlattı. Haşin adamın karşısında, babasıyla okul ödevi konusundaki karşılıklı suçlamaları hatırlattı. Oturan genç adama günde yirmi dört saat çalışan bir meslektaşını anlattı. Kadına annesiyle karşılıklı şikayetlerini anlattı. Daha sonra oturdu ve yüzü gizlenmiş kadınla konuşmanın imkânsızlığıyla karşılaştı. 'Alaycının' önünde ona hareketsiz durarak sordu: 'Görünüşüne, arkasında durduğun bu

yüzeye inanmalı mıyım? Neden yalan söylüyorsun?'

Beşinci aşama sırasında Joachim oturarak, hareketsiz ve ilk doğaçlamadaki gibi Clara'yı oynayan oyuncuyla konuşmayı sürdürdü. Bu zihnimi meşgul etti: Hiçbir şeye tepki vermedi ve hiçbir şeyi değiştirmedi. Ona yıldırım forum önerdiğimde Joachim bunun gerekli olmadığı cevabını verdi.

"Neden?" diye sordum.

"Çünkü ne yapmam gerektiğini zaten biliyorum..."

Bu bana oldukça garip göründü: Ne yapması gerektiğini bildiğini söyledi, fakat kesinlikle hiçbir şey yapmıyordu. Her neyse, isteğine razı oldum çünkü benim için insanlar, katılımcılar tekniklerden daha önemlidir; teknikler insanların hizmetindedir, tersi değil. O zaman Joachim'e antikorları yaratmasını önerdim. "Tamam, ama kendi yöntemimle..."

'Kendi yöntemi' olabildiğince tuhaftı. Karakterleri tekrar bir araya toplayarak başladı. Erkek çocuğu canlandıran oyuncudan daha yüksek sesle, daha güçlü ve daha vahşi ağlamasını istedi. Oyuncu buna uydu ve Joachim onu kolundan tutup esrarlı bakışları olan kadının önüne koydu. 'Küçük erkek çocuğun' kadını kollarıyla kucaklamasını, çok daha yüksek sesle ağlamasını, kadını kollarının arasında daha da vahşice kucaklamasını sağladı. Oyuncu yardımcı olmaya çalışarak söylenenlere uydu. Zavallı kadın yüzünü daha da ifadesizleştirdi; o zaman saldırganlığı kayboldu ve savunmaya geçti; çocuğun çığlıkları, bağırıp çağırmaları onu uyarmıştı: "Küçük erkek çocuğunu" sakinleştirmeye çalıştı.

Daha sonra, Joachim suçlayıcı adamı araştırma yapmayı seven adamın yanına götürdü. Adam emirler vermeye devam ediyordu: ' Ev ödevini yap!' Ve genç adam çalışmaya devam etti. Biri diğerini dengeledi, tıpkı ilk imge çiftindeki kadın ve çocuk gibi.

Joachim artık birbirini dengeleyen bu dört karakterle ilgili kaygılanmıyordu. Onları gülerek izledi. Sonra derin bir nefes aldı ve canavarı bozdu. Daha önce nasıl haya-

letleri çiftler haline getirdiyse şimdi tam tersini yaptı: Bacakları ve kolları açık olan genç kadının yüzündeki masa örtüsünü yırttı ve ilk defa yüzünü gördü. Onları birbirine bağlayan zinciri kırarak, alay eden kadını uzaklaştırıp, odanın bir köşesine itti. Oturan genç kadının yanına geri geldi, onu yere yatırdı ve onun yanına uzandı. Genç kadın onu kucakladı ve ikisi orada kalıp, yerde yatarak huzursuz bir şekilde ne yapacağını bilmeyen alaycı kadını izlediler. Bir süre sonra Joachim bar tezgahında oturan Clara'yı alıp yanına yerleştirdi. Kendisi iki kadının arasına yattı; sanki üçü tek bir kadını oluşturuyorlarmış gibiydi. Görünüşte çok benzer olan iki kadın aslında homojen bir bütün oluşturdular.

Ne olacağını görmek için bekledim. Tekniğin aşamalarına devam etmeyi düşünüyordum fakat Joachim kendi yolunu takip ediyordu. Böylesi çok daha iyiydi. "Bunu tekrar yapabilir miyim?" diye sordu. "Tabii ki" dedim ve oyuncular orijinal pozisyonlarını tekrar aldılar.

Joachim neredeyse aynı jestlerle aynı şeyleri yaptı. Burnunu çekerek ağlayan çocuğu esrarlı bakışları olan kadına doğru iterken "Devam et! Ye onu! Isır onu! Çiğne onu!" gibi taleplerde bulundu. Zavallı kadın bu yamyamlıkla ilgili endişelendi fakat kendini çabuk toplarladı. Joachim enerjik bir şekilde "Isır! Ye! Ondan bir ısırık al!" demeye devam etti.

Sonra haşin adam/çalışkan öğrenci çifti için bir koç haline geldi:

"Cevap verme, onun sinirlenmesini sağla. Hiçbir şey söyleme, ona bakma "

Adamın gerçekten sinirlendiğini gören Joachim bir futbol taraftarı gibi mutlu ve heyecanlı bir şekilde çalışkan öğrenciyi daha da fazla harekete geçirdi:

"Çiğne onu, öldür onu, ye onu, parçala onu!"

Aşırı heyecanlı bir şekilde, olağan tavırlarıyla tamamen çelişerek sesini yükseltti. Bazı katılımcılar buna kibarca gülüyorlardı. Hepimiz bunun nerede sona ereceğini görmek istiyorduk. Joachim 'canavar' çifte döndü. Alaycı

kadın komik bir korku çığlığı attı.

"Tamam, kendi isteğimle gidiyorum" ve odanın köşesine koştu.

O zaman Joachim bacakları ve kolları açık olan genç kızın yanına oturdu. Clara yaklaştı ve ona arkadan şefkatle sarıldı. Ve bir an için üçü beraber yerde bu şekilde kaldılar. Bana gelince, hiçbir şey söylemedim. Sonunda Joachim konuştu:

> Gerçekte şeylerin böyle olmadığını biliyorum. Fakat böyleler. Böyleler ve değiller...
>
> Ne şekilde böyleler?
>
> Clara'ya baktığımda diğer kadını orada görüyorum ve bu adamları işitiyorum... Önemli bir şey keşfettim: Kafamda birçok polis var, birçok. Bazıları bütün gün çalışmamı istiyorlar, bazıları yaşlandığımı söylüyorlar, bazıları ona ya da buna karşı savunmacı bir tavır takınmamı -tümüyle, her çeşit polis. Kafam bir polis kışlası. Bu gördüklerinizden bile daha fazla polis içeriyor. Fakat ben önemli bir şey keşfettim: Bunların bazıları fagositler, bazılarının diğerlerini yeme kapasiteleri var. Onlar yamyam ve bu yamyamların bazıları bir hayli iştahlı. Keşfetmem gereken şey hangilerinin iyi yamyamlar olduğu ve hangilerinin yenmesi gerektiği...

Grup çok güldü. Joachim kendi kendine bir muhakemeden sonra bana sordu:

> Yamyam bir 'kafadaki polis'in varlığına inanıyor musun?
>
> Ben her şeye inanıyorum sevgili Joachim, her şeye.

Her şeye inanıyorum... Özellikle tiyatroda. Ve tiyatro sayesinde söylenebilen ve duyulabilen her şeye inanıyorum.

**GÖZLEMLER**

1. Bu teknik bir zorluk arz eder. Başkahraman kümelenmenin avantajlarına ve onun içsel değerlerine bakmadan çevresine 'polislerini' yerleştirme eğilimindedir. Yönetmen başkahramanın mesafeyi, perspektifi ve değişik yükseklikliklerdeki düzenlemeleri kullanmasında ısrarcı olmalıdır. Böylece 'polisleri' yan yana bir duvar gibi dizmek yerine 'polisleri' çekicilik ve iticiliklerine göre düzenler. Başkahraman özellikle, bile bile oluşturmadıkça böyle bir 'polis duvarı' kabul edilmemelidir. Bizler tiyatroyla uğraşıyoruz dolayısıyla ortada olan estetik mekânı kullanmamız gerekiyor; eğer kullanılmazsa, bu mekân boş alan haline gelir ki bunun da bir anlamı vardır.
2. 'Polis'in elinde bir silah olan veya bir parmağı havada duran bir imge olması gerekli değildir. Kendisini ayartıcı bir dış görünüşle de sergileyebilir. 'Polis'i kafamızda var olan, bir eylem sırasında bizi yapmak istemediğimiz bir şeyi yapmaya zorlayan veya yapmak istediğimiz bir şeyi yapmamızı engelleyen bir imge olarak tanımlarız. Onun varlığı bizim arzumuzun sulandırıldığı anlamına gelir; kendi arzumuzu hayata geçirmek yerine 'polisinkini' geçiririz. Bu şiddet ya da ayartma yoluyla, kabaca ya da kibarlıkla, bir kelime ya da bir jestle, küstahlık ya da korkaklıkla meydana gelebilir.
3. Zaman zaman başkahraman kendi *kümelenmesinin* gruplamasının içine, sadece kendi 'kafasındaki polisleri' değil 'polislerin kafasındaki polisleri' de yerleştirir; bu durum süreci zenginleştirir. Bu çok zengin *kümelenmeler* karışıklığa eğilimlidir. Böyle durumlarda karışıklıkların daha açık bir görünümünü elde etmek için *yumuşak yumuşak* modunu kullanmak gereklidir.
4. Bu kitapta sunulan bütün teknikler *estetik* tekniklerdir yani duyusal, sanatlı teknikler. Bazen, bazı katılımcılar düşüncelerini basitçe kelimelere dökmek veya onları oldukça açık imgeler aracılığıyla açıklamak isterler. Fakat bir imge, bir sözcük ya da bir cümleciğin açıklamasından ibaret olmamalıdır. Bu gibi durumlarda yapılacak

en iyi şey sözcüğü ya da cümleciği telaffuz etmektir. Bir imge estetik bir iklimde, hislerin, coşkuların, seslerin ve hareketlerin ikliminde oluşturulmalı, yaratılmalı ve sadece sözcüklerin aracılığına bırakılmamalıdır.

5. Çok zaman başkahraman bu tekniğin beşinci aşamasında karşı kahramana çok az ilgi göstererek, enerjisinin ve zamanının en büyük bölümünü 'polislerle' mücadele ederek harcar. Neredeyse her zaman, bu, gerçeklikte olan bir şeyi açığa çıkarır: Kendi arzularımızdan çok kendi yasaklamalarımızla meşgulüz. Fakat başkahraman belki de gerçek karşı kahramanları 'görmemek için' bu şekilde davranıyor olabilir. Tiyatro sahnesi göz korkutucudur. Yönetmen buna dikkat etmelidir. Başkahramana çevresine bakınması için yardım etmeye hazır olmalıdır. Fakat eğer enerjisini özel olarak 'polisleri' üzerinde harcamakta ısrarcı olursa o zaman bu bir rastlantı olarak değil bir işaret olarak kabul edilmelidir.

## 6. İZLEYİCİLERİN 'KAFADAKİ POLİSLER' İMGESİ

Bu teknik bir öncekinin aynısıdır. Burada seyirci-oyuncuların en baştan müdahale etmeleri ve kendi 'kafadaki polisler' imgelerini oluşturmaları dışında aynı aşamaları içerir. Bu yansıtmalar özdeşleşme, tanıma veya yankılanmayla yapılabilir.

Neredeyse her zaman, başkahraman katılımcılar tarafından gösterilen imgelerin hepsini kendininkilermiş gibi kolayca tanır. Çünkü neredeyse her zaman sempati oluşur.

## 7. ARZU GÖKKUŞAĞI İMGESİ

Hiçbir his, coşku ya da arzu insanda saf bir halde bulunmaz. Romeo ve Juliet arasındaki saf aşk bile saldırganlık ve kırılganlıktan muaf değildir. Aşk ve nefret, üzüntü ve neşe, korkaklık ve cesaret değişen oranlarda karışır ve

birbirine girer. Herhangi bir verili anda toplumsal olarak ortaya çıkan şey, insan ruhunda işbaşında olan bütün bu güçler arasında 'baskın' (ezgi)[8] olandır sadece.

Bu teknik bu arzuları, istekleri, coşkuları, hisleri açık hale getirmemize yardımcı olur. Başkahramanın kendisini, fiziksel bir aynaya yansıyan fiziksel imgesi gibi tek anlamlı bir varlık olarak değil de diğer katılımcıların oluşturduğu prizmadan yansıyan birçok şey içeren bir çoklu varlık olarak görmesini sağlar. Başkahramanın tutkuları burada, yağmur geçtikten sonra güneşin beyaz ışıklarının bir gökkuşağına dönüşmesi ve beyaz ışığın gizlediği bütün renkleri görmemiz gibi –çıplak gözle görünmeyen– bütün renkleriyle aynı hareket içinde ortaya çıkarlar. İşte 'Gün ışığı kadar berrak' sözüne karşılığımız: "Hayır, bize yalan söyleyen günışığı kadar karanlık; bize doğruyu söyleyen gökkuşağı kadar berrak."

Daha önce de söylendiği gibi bu teknikteki adımların sırası değişmez değildir ya da uygun görünmeyen aşamaların yapılmasına gerek yoktur. Tekniği kişiye uygun hale getirin.

#### Birinci aşama: doğaçlama

Bu teknik başkahraman tarafından 'yazılan' ve 'yönetilen' bir doğaçlamayla başlar. Dolayısıyla başkahraman rolünü yaşayan bir kişi-kişiliğimiz ve karşı kahramanları hayata geçiren kişi-*personajlarımız* (karakterlerimiz) vardır.

#### İkinci aşama: gökkuşağı

Yönetmen başkahramandan arzularının, ruh hallerinin, aşklarının ve nefretlerinin, korkularının ve cesaretlerinin, kısacası çalışacağımız sahnede işin içinde ve önemli ol-

[8] Boal'in 'baskın' kavramının kullanımını açıklamak için müzikolojideki kullanıma benzer olan istek ve karşı-istek göndermeleri için bkz. *Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar*.

duğunu düşündüğü bütün güçlerin imgelerini yapmasını ister. Başkahraman bu imgeleri kendi bedeniyle gösterir. Daha sonra bu imgeler onlarla özdeşleşen veya onları tanıyan ya da bu imgelerle yankılanma yaşayan katılımcılar tarafından yeniden icra edilir. Bu imgeleri yeniden üreten katılımcılar bunu sadece rollerini kabullenerek değil, onları gerçekten ete kemiğe büründürmek istedikleri için yapmalıdırlar.

Başkahraman bu imgeler heykelini geliştirdiğinde ve onlardan tatmin olduğunda, yönetmen diğer katılımcılara başka öneriler yapmayı isteyip istemediklerini sorar. Eğer yapacaklarsa, her biri imgesini kendi bedeniyle göstermelidir ki başkahraman kabul edebilsin veya reddedebilsin. Amaç başkahramanın özelliklerini açığa çıkaran imgeler elde etmek olduğundan, onlarla ilgili "Ben bunun gibiyim" ya da "Bu benim bir parçam" diyebilmeli. Artık diğerlerinin arzuları olan 'kafadaki polisler' ile değil, başkahramanın kendisinin arzularıyla ilgileniyoruz.

#### Üçüncü aşama: kısa monolog, sırlar

Yönetmen imgelerden kendilerini futbol sahasında, oynanan alanın dışındaymış gibi 'kenar çizgilerine' yerleştirmelerini ister. Başkahramandan her imgenin önünde durup konuşmasını, sadece ona yönelen, kısa bir kişisel monolog gerçekleştirmesini ister. 'Ben böyleyim çünkü...' veya ' Olmak istediğim şey bu değil, fakat onu tanıyorum, çünkü...' ya da hatta 'Daha çok böyle olmak isterdim çünkü...' gibi repliklerle başlamalıdır. Her zaman gerçekten ne düşündüğüne ve hissettiğine gönderme yapmalıdır. Olduğu şeyi keşfederek nasıl hissettiğini ortaya çıkarmalıdır. Oyuncu-imgeler bu bilgiyi bir sonraki doğaçlamada (sadece belleklerini değil hâlâ imgelemlerini kullanarak) kendi rollerini daha iyi yaşamak için kullanacaklardır. Sekansın o bölümünde sözler ve hareketler kullanmalarına rağmen, imgelerinin temel öğelerini bozmayabilirler. İmge kaybolmamalıdır, çünkü imge söylenen şeyin 'filtre'si işlevini gör-

mektedir.

Sırlar, tanık işlevine sahip olan bütün katılımcıların önünde açıklanmalıdır.

**Dördüncü aşama: parça bütünü ele geçirir**

Karşı kahraman sahneye geri döner ve başkahraman istediği sırayla ve hangi nedenle olursa olsun imgeleri ona gönderir. Her bir imgenin karşı kahramanla tek başına yüzleşmek için yaklaşık bir dakikası vardır; sanki bu imge kendi başına başkahramanın bütününü yansıtıyormuş gibi, parça bütünmüş gibi, gökkuşağının sadece bir rengi varmış gibi. Grup bu tek renkli çarpışmanın etkilerini, sonuçlarını, bu ilişkinin alabileceği yolları gözlemler.

Başkahraman bütün imgelerini teker teker 'saha'da çarpışmaya gönderir ve yönetmen sahnenin yeterince açık olduğunu hisseder hissetmez onları 'kenar çizgileri'ne geri gönderir. Sahneye gelen her renk sahneyi tam olarak bir öncekinin bıraktığı yerden aldığı için, karşı kahraman farklı karakterlerle uğraşıyormuş veya tek bir karakter aniden davranışını değiştiriyormuş gibi tepki vermelidir. Bütün imgeler çarpışmalarının ilk 'raund'unu tamamladıklarında, takip eden aşamaya geçeriz.

**Beşinci aşama: bütün gökkuşağı**

Başkahraman imgeleri teker teker sahaya geri gönderir, fakat bu sefer orada kalırlar. Başkahraman kendisini oluşturan parçalar olduklarından onları görmezlikten gelemez, var olmadıklarını iddia edemez, fakat onları kontrol edebilir ya da en azından kontrol etmeye çalışabilir. Böylece karşı kahraman merkezde olacak şekilde, diğerlerini karşı kahramandan daha yakına ya da daha uzağa, onun karşısında, yan yana ya da arkası dönük, göze çarpan ya da çarpmayan bir şekilde istediği gibi yerleştirerek onları bir tür kümelenme şeklinde teker teker düzenler. Bu şekilde başkahraman her imgeyi canlandıran özelliklerin etkisinin

oranını belirleyebilir. Örneğin, eğer bir imgenin çok saldırgan olduğunu düşünüyorsa onu uzaklaştırarak saldırganlığının daha az dikkat çekici olacağı bir yere yerleştirebilir. Karşı kahramanla olan ilişkisini onunla baş başaymış gibi sürdürmelidir. Karşı kahraman bütün imgelerle hepsi aynı insanmış, yani başkahramanmış gibi karşılaşır.

**Çeşitleme**

Başkahraman iki kümelenme yapabilir: Birincisi yukarıdaki gibi, onun gökkuşağını var olan haliyle algıladığı gibi; ikincisi ideal olarak, gökkuşağının nasıl olmasını istiyorsa, öyle. O zaman benzerlikler ve farklılıklar not edilebilir veya gökkuşağını ağır çekimde bir biçimden diğerine hareket ederken görebiliriz.

Burada eş değerde not edilmeye değer en az iki nokta vardır:

1. Başkahramanın imgeleri sahneye yerleştirirkenki hareketleri, kararlılıkları ya da kararsızlıkları, tedirginliği ya da kendinden eminliği, kendi içlerinde, 'okunacak' birer yazındır ve başkahraman ve gruptaki katılımcılar tarafından yüzleşilir ve tartışılır. Başkahraman sahnede kendi gökkuşağını düzenlerken kendine yönelik görüşünü kaybeder ve kendisini gözlemleyemez. İmgelerini yerleştirirken nasıl davrandığını söylememesi onun için faydalı olacaktır.
2. Karşı kahramanın her bir imgeye yönelik davranışı da bir gösterenler serisidir: Eğer başkahraman şöyle ya da böyle olsaydı nasıl davranırdı? Doğaçlamada başkahramanla karşı karşıya geldiğinde, bir bütünle karşılaşır; şimdi onu ayrıntılı olarak görür; bu renklerden (tekil ya da çoğul) hangisiyle bir ilişki kurmaya ihtiyacı olduğuna, istediğine ve tercih ettiğine karar vermelidir.

Her iki durumda da gösterenlerin katı, değişmez anlam içerikleri olmadığı –onlar çokanlamlıdırlar; onları okuyanın kim olduğuna bağlı olarak anlamları değişecektir– ve

başka bir gökkuşağının ortaya çıkacağı dikkate alınmalıdır. Öyleyse bütün bu grup tarafından önerilenler, anlamlarıyla ilgili spekülasyonlara yol açabilecek gösterenlere ait gözlemlerdir.

**Altıncı aşama: İrade arzuya karşı**

Başkahraman kendi 'gerçek' kümelenmesi içinde (eğer bu varyasyon kullanılacaksa onun 'ideal' kümelenmesine karşıt olarak) bir imgeden, her bir 'renkle' teke tek diyaloğa gireceği bir diğerine geçmeye yönlendirilir. Her renk başkahramanın *iradesiyle* uyuşan ya da uyuşmayan *arzularından* biridir. İrade bilinçli bir karardır, arzular ise ahlakdışı güçlerdir. Biz bu bölümde irade ve arzuyu uzlaştırmaya çalışacağız.

Başkahraman her bir arzuyla diyaloğu ya 'Daha çok böyle olmak isterdim çünkü...' ya da 'Daha az böyle olmak isterdim çünkü...' sözleriyle başlatır. Bilinçli irade, (genellikle bilinçdışı olan) her bir arzuya hitap eder ve onları aşağı yukarı oldukları gibi olmaya ikna etmeye çalışır. Eğer başkahraman bir arzunun şiddetini artırmak isterse, o ve arzu bunu nasıl başarabileceklerini tartışırlar; eğer bir arzunun şiddetini azaltmak isterse onu değiştirmeyi denemek ve buna ikna etmek için uygun biçimde onunla tartışır. Ama başkahramanın hedefi ister azaltmak ister artırmak olsun, ya iradenin ikna ediciliğinin destekleyici itkisi ya da iradenin karşıt duruşuna tepki olarak arzunun öz-savunması duruşu nedeniyle; *ahlakdışı olan ve mantığa kulak vermeyen arzular, diyalog sırasında kaçınılmaz olarak abartılmalıdır.*

Başkahraman her renkle sohbet için kısa bir zaman ayırır ve (kendi isteğiyle ya da yönetmenin uyarmasıyla) sonrakine geçer. Bu süreçte renkler, arzular daha da güçlü bir hale gelir.

Burada da, tercihler, düzen, her renk için harcanan zaman ve her karşılaşmanın gidişatı, bütün bunlar grup tarafından okunması gereken birer yazındırlar.

**Yedinci aşama: başkahraman karşı kahramanın yerini alır**

Başkahraman kendi *kümelenmesini*, gökkuşağını organize ettiğinde ve yukarıdaki gibi her arzuyu 'doldurduğunda', yönetmen ondan karşı kahramanın yanına ya da arkasına yerleşmesini ister. Böylece arzusunun gökkuşağını karşı kahramanla aynı bakış açısından görebilecek ve yaşayabilecektir. Birisiyle konuştuğumuzda ne söylediğimizi biliriz; fakat nasıl anlaşıldığına dair çok az fikrimiz olur. Aynı şekilde, bir eylemi yerine getirdiğimizde ne yaptığımızı biliriz fakat hareketimizin nasıl algılandığını, hissedildiğini ve deneyimlendiğini bilmeyiz. Bu yeni bakış açısıyla başkahraman nasıl göründüğünü görebilecek ve nasıl algılandığını algılayabilecektir.

Biraz sonra, yönetmen karşı kahramandan yerini başkahramana bırakarak çıkmasını ister. İmgeler hiçbir şey değişmemiş gibi sonuna kadar sürdürülmelidir.

**Sekizinci aşama: arzuların agorası**

Yönetmen başkahramandan oyun alanını terk etmesini ister. Kendi başlarına kalan imgeler *arzuların agorasına* başlarlar: Şimdiye kadar diğerlerinin farkında olmayan her imge tartışabilir, diğerleriyle diyaloğa girebilir ve onlarla ilişkili eylemlere girişebilir. Eldeki mesele, yani karşı kahramanla yaşanan karşılaşma, asıl konumuz olmaya devam etmelidir.

İlk olarak her imge kendi tamamlayıcısını, kavga etmek için en çelişkili olan en karşıt arzuyu aramak durumundadır. Eğer iki arzu aynı arzuyu hedef alırsa, hedef alınan arzunun hangisiyle diyaloğa gireceğini seçme şansı vardır. Bu şekilde oluşturulan çiftler kendileri için küçük bir mekân yaratırlar ve tersine bu arzuları gerçekten, kalpleriyle ve akıllarıyla anlamaya çalışırlar. Bir süre sonra, yönetmen onlara 'Arzuları değiştirin' talimatını verir ve aynı şekilde diğer çiftler oluşur. Bu diyaloglar yeterli bulunduğunda üçüncü kez değişmeleri için talimat verilir.

Bu şekilde en az üç çift oluşmalıdır, fakat kısa bir an

için bile olsa her imgenin diğerlerinin varoluşunu tanıması ve her biriyle bir ilişki kurması hayati önem taşır. İmgelerin çoğu ya da hepsi arasındaki ikili ilişkileri hissedebilmeliyiz ve sorgulayabilmeliyiz. Sonra ikili olarak ya da hep beraber istediklerini yapabilirler.

Agora sırasında başkahraman performans alanı çevresinde başka bir yazın olan alternatifleri, düşünceleri, çözümleri daha iyi görebilmek ve daha iyi duyabilmek için, serbestçe dolaşabilir.

#### Dokuzuncu aşama: yeniden doğaçlama

Arzular çok çabuk bir şekilde dışarı alınır ve başkahraman ile karşı kahraman arasındaki sahne yeniden doğaçlanır. Bu sefer başkahraman kendi iradesini egemen kılmaya çalışır. Sahnenin sonucu farklı olabilir veya olmayabilir.

#### Onuncu aşama: tartışma

Diğer katılımcılar sahneyi izlerken ne hissettiklerini ve dikkatlerini neyin çektiğini açıklarlarken oyuncuların hepsi sahne üzerinde ne hissettiklerini ve neyi fark ettiklerini açıklamalıdırlar.

Yönetmen hiçbir zaman 'kesmeye' ya da 'hakikati keşfetmeye' çalışmadan tartışmayı koordine etmelidir. Sadece özgünlükleri, tuhaflıkları, her müdahaledeki bütün estetik yönleri –gösterilenlerden çok gösterenleri– işaret etmelidir.

### UYGULAMA

#### Soledad'ın duyusal imgeleri

Soledad, Mayıs 1989'da, Rio de Janeiro'da on yıllık bir evlilikten sonra nasıl kocasından ayrılmaya karar verdiğini anlattı. Onun hikâyesine göre yumuşak, ağır, genellikle karar vermekten aciz olan kocası ayrılmayı reddetme kararı almış. Soledad kocasını çok seviyormuş ama onun

ağırlığına tahammül edemiyormuş. Yuvasını terk etmiş ve bu kararını telefonda iletmiş. Yaralanmış koca bunu kabul etmiş; en azından telefonda kabul etmiş. Aslında tıpkı reddetmezken reddettiği, karşıt anlama gelen şeyler söylediği ve gerçekten ne ifade ettiğini ya da ne istediğini bilmediği gibi kabul etmeden kabul etmiş.

Soledad evi kesinlikle gidip yalnız yaşamak için terk ettiğinden, kendisine ait olan şeyleri alabilmek için bir randevu almış. Soledad'ın bize önerdiği sahne buydu.

Soledad terk edilmiş görünen eve girer ve kocasını yatak odalarında yatağın üzerine uzanmış, gözleri kapalı, bir Walkman'de müzik dinlerken bulur. Soledad, kendisinin varlığının farkına varana kadar ona seslenir, dokunur, dürter. Koca müzik dinlemeye devam ederken eşyalarını bir kenara toplamaya başlar. Kitaplarını ayırır. Koca hâlâ müzik dinlemektedir, fakat bu sefer gözleri açıktır ve gelecekteki eski karısının hareketlerini gözetlemektedir. Sonra Soledad kendi plaklarını alacağını söyler. Koca itiraz eder, tartışır ve buna izin vermez: Plaklar tamamen karışmıştır ve hangi plağın kime ait olduğunu artık bilmiyordur. Ayrılmayı isteyen odur, sonuçlarına razı olmalıdır. Plaklar ikisine de ait olan evde 'ikamet ettiğinden' bu sonuçlardan biri de plaklarını kaybetmektir. Kocasının olaya bakışı budur. Soledad kıyameti koparır ama işe yaramaz. Gerekçelerini açıklar ama kocası onları anlamaz ya da kabul etmez. Soledad müzik dinleyerek yatan ve ona hiçbir şey söylemeyen kocasına bakar. Ve sahne burada sona erer.

Soledad'dan arzularının gökkuşağını yapmasını istedim. Başladı. İmgeleri oluşturmasının en dikkate değer özelliği buna ayırdığı zaman ve kocasıyla ilişkili düzenlediği her imgede ayrıntılara gösterdiği özendi. İşte imgeler:

1. Soledad yatakta kocasının yanına yattı, elini tuttu. Sonra imgeyle konuşurken ona beraber, mutlulukla yaşadıkları günleri hatırlattı.
2. Yatağın üstüne oturan Soledad suç işlemiş çocuğuna açıklamada bulunan bir anne gibi şefkatle kocasının bu şekilde davranmaması gerektiğini anlatıyor: "Anne-

sinin memesine yapışan bir bebek gibisin..."

3. Soledad kocasını evin dışına iterek hareket etmeye, kımıldamaya zorluyor. Daha sonra, hareket sırasında oyuncu-imge bağırdı: "Bir şey yap, beni tut, gitmeme izin verme!"
4. Yatağın üzerinde diz çökerek ellerini birleştiren çocuk Soledad yalvarıyor: "Bana bak!"
5. Göğüs göğüse çarpışmada Soledad kocasını boğmaya çalışıyor.
6. Sadist Soledad, plakların kapaklarını nasıl yırtabileceğini ve onları nasıl parçalara ayırabileceğini gösteriyor. Bu ona çok büyük zevk veriyordu. Tehditler savurmak istiyordu –ona zevk veren bir durum– ama onları gerçekleştirmiyordu. Onun zevk aldığı tehdit etmek ve kocasının yüzündeki korkuyu görmekti: "Plaklar bedeninin tek değerli bölümü: İzle, seni parçalara bölüyorum, seni paramparça ediyorum..." Soledad daha sonra ona acı çektirmenin, onu korkutmanın kendisine zevk verdiğini söyledi. Neredeyse gerçekten doyuma ulaştığı bir zevk. "Eğer plakları almama izin verseydi belki de öyle yapmayacaktım."

Gökkuşağı aşamasında, renkler önce teker teker, sonra hep birlikte karşı kahramanla karşı karşıya geldiklerinde bize en çok dokunan şey, her rengin kocayla kurduğu fiziksel ilişkinin gücüydü. Soledad onu ya şefkatle kucaklıyordu ya da kibarca, vücut vücuda, onu odanın ve evin dışına itiyordu. Sahnelerin hepsi yatakta bir çeşit bedensel güç testiyle sona erdi. Tüm tensel ve tehlikeden uzak sahneler içerisinde özellikle koca ve onu boğazlayan Soledad'ın yatağın üzerinde ve yerde yuvarlandıkları, çarşaflara dolandıkları sahne dikkatimizi çekti.

> Bu doğru. Eğer onu gerçekten öldürmek isteseydim bir boğma imgesi yapmazdım. Elinde silah olan bir kadın imgesi koyardım.

Haklıydı. Bir silah, bir kere ateşlendiğinde atış geri alınamaz, öldürür ve bitmiştir. Bir adam bir silah atışına karşı

herhangi bir fiziksel savunmada bulunamaz. Acımasız bir ölümdür. Öte yandan boğma, duygusaldır: İki bedenin birbirlerine çok yakın olmaları, dokunmaları gereklidir. Boğma yavaş yavaş gerçekleşir: Amaca yavaş yavaş ulaşır, heyecanlı bir ölüme ulaşmadan önce cezayı erteleme ihtimalini her zaman açık bırakır. Dahası Soledad fiziksel olarak güçlü bir kadın değildi ve eğer bu bir güç testine dönüşseydi muhtemelen kaybeden o olacaktı.

Ama bu durum kocasının da harekete geçmesini gerektiriyordu... Ve o –alçak herif!– hiçbir şey yapmazdı.

Soledad fikrini söyledi:

> Eğer gerçekten plakları almak isteseydim, oraya onun olmadığı bir zamanda giderdim. Anahtarlarım var. Kendiminkileri almakla kalmaz, onunkileri de çalabilirdim. Fakat hayır. Onun olmasını istedim! Bir nakliye firmasına talimat verip bütün evi taşıyabilirdim... Onunla tartışmayı tercih ettim. Ve hiçbir şey alamadım...

**Korkutan sevgi**

Mart 1989, Zürih. Bir mimar olan Benno ile onun çalışmasına izin vermeyen ve her zaman onunla oynamak isteyen yedi yaşındaki oğlu. Bir gün Benno yeni bir apartman bloğunun planlarını bitirmesi gerekirken ve masanın üzerine eğilmiş işe gömülmüşken oğlu girer ve tartışırlar. Sahne ne işini bitirmeyi ne de oğluyla oynamayı başaramamış, suçlu ve bitkin Benno'yla kapanır.

Ondan imgeler yapmasını istedim. İşte gökkuşağı:

1. Güçlü, kuralları koyan, düzeni sağlayan sert baba. Oğluyla yüz yüze geldiğinde sonuç, bu bir katliam. Oğul sanki karşısında iğrenç, korkutucu, paralize edici bir şeytan varmış gibi tepki veriyor.
2. Oğlunun 'en iyi arkadaşı' olan baba. Benno her şeyden vazgeçer, planları ve tasarımları fırlatıp atar, yerde oynamaya başlar. Çalışması bir sonraki gün teslim edilmeyecektir.
3. Baba çalışırken, oğul gelir. Baba onun varlığının farkı-

na bile varmaz, sorularını cevaplamaz. Bütün imgeler arasında oğul için en yaralayıcı olan budur: Ona aldırmayan, onu oğul ya da bir insan olarak tanımayan, kimliğinin altını boşaltan imge. Oğul kendini –dinlenmediği için– dilsiz ve –görülmediği için– bedensiz hisseder.

4. Öğretmen baba uzun uzadıya ve bitmeyen konu dışı laflarla, önemsiz ayrıntılara girerek, babayla oğul arasındaki ilişkinin nasıl yürümesi gerektiğini, karşılıklı görevlerinin ve haklarının ne olması gerektiğini, bütün maaşları, katma değerleri, vesaire açıklar. Oğul açıklamalar sırasında uykuya dalar.
5. Kurban baba: Oğluyla oynamak istediği halde oynayamadığı, (kendisini anlaması gereken) oğlu ve evindeki ya da dışarıdaki hiç kimse tarafından anlaşılamadığı için nasıl acı çektiğini gösterir. Oğluna böyle bir acıdan nasıl mustarip olduğunu gösterir; burada bir acı, orada bir acı, her yerde acı. Kısacası son derece endişeli bir baba... ve oğul oynamayı bırakır: Kötü bir arkadaştansa yalnız olmak daha iyidir.[9]
6. Baba oğluna özenle bakar, ona bir çocuktan çok zihinsel özürlü birisiymiş gibi davranır. Çocuğun yaptığı her şey aptalcadır ve babanın bu aptallıklar için vakti yoktur: Büyü de gel.
7. Son arzusu bizi kahkahalara boğacak kadar şaşırttı. Benno bile güldü. Bu, aşırı derecede seven, kendisi için oğlu, bu sevgili, çok sevilen oğul dünyadaki yegâne varoluş nedeni olan bir babanın imgesiydi! Oğul dehşete düşüp kaçmadan sahne güçbela normal temposuna döndü. Böyle bir sevgi gerçekten dayanılmazdı; sınırları haddinden fazla zorluyordu.

Gökkuşağını oluştururken, Benno oğlunun önüne seven babayı ve kural koyan babayı yan yana yerleştirdi ve üçünün arasına arkadaş-babayı koydu. Sonraki doğaçlamada oğul bu kompozisyonu tercih etti ve diğer babalar kendile-

[9] Popüler bir Brezilya deyişi.

rini odanın etrafına dağılmış buldular: Çalışan baba görülebilir orta bir uzaklıkta, öğretmen baba görülebilir fakat duyulamaz bir uzaklıkta. Oğlun en fazla tartıştığı kurban baba ve ona özenle bakan babaydı. Çocuk ve Benno bundan hiç hoşlanmadılar. Bu yüzden onları uzaklaştırdı ve kenar çizgisinin yakınına yerleştirdi. Biraz utanmış olan Benno kendisine gülerek, onları görmek bile istemedi:

> Bunun gibi birisiydim ama artık değilim. Bunların hepsi geçmişte kaldı.
>
> Ne kadar eski bir geçmiş?
>
> Dün...
>
> Ve dün artık geçmiş midir?
>
> Tabii ki, neden olmasın? Eğer istiyorsan öyledir.

Onun istediği buydu.

#### Batı Almanya'da Guissen fili

Mayıs 1989. İlk defa kamuya açık bir gösteride, bir haftalık bir atölye çalışmasının son noktası olarak bitirmek için Kafadaki Polis tekniğini kullanmaya karar verdim. Birbirini tanımayan ve kamusal gösterilerde ortaya çıkan katılımcılar için yaşadıkları temel problemi saklama eğiliminde olmak, onu maskelemek, sembolize etmek tamamen normaldir ve bu sık sık karşılaşılan bir durumdur. O zaman bile bu tekniğin yararlı olduğunu düşünürüm. Bu durumda da öyle olduğuna inanıyorum.

Guissen'deki o akşam gösterisinde bir kadın, başkahraman olarak kendisini önerdi. (Erkek) arkadaşıyla ilişkisinde ondan daha fazla anlayış göstermesini istiyordu. Muhtemelen bir anlık hevesle kendisini önerdikten hemen sonra kalabalığın önünde kararsız ve ürkmüş göründü.

Oldukça normal, sandalyesinden sadece beni görmüştü, ama sahneye çıkınca karşısında 200 kişiyi gördü.

Öyleyse, bir sahne doğaçlamalıyım ve benim içimde ne olup bittiğini ve ondan ne istediğimi göstermeliyim. Doğru mu?" diye sordu endişeyle.

Evet kesinlikle. Tiyatro çatışmadır, tiyatro istemekle ilgilidir. Ne istiyorsunuz?

Kim, ben mi?

Evet hanımefendi, siz.

Seyircilerin önünde tereddüt etti. Ona vazgeçmesi ve yerine dönmesi için bir şans verdim ama o devam etmek istedi; ben de onun, erkek arkadaşından veya kocasından ya da sevgilisinden ne istediğini sormaya devam ettim. Sonunda cevap geldi:

Bir fil istiyorum...

Tabii ki seyirciler ve ben, hepimiz güldük. Hatta ondan filden daha 'somut' bir şey önermesini istemeyi bile düşündüm ve sonra bir filin diğer pek çok şeyi çok güzel saklayabileceğini düşündüm. Bir fil, hatta küçük bir tanesi bile birçok şeyi saklayabilir.

Sahneyi doğaçladık ve ilk dakikadan sonra salondaki kahkahalar uçup gitti. Hâlâ erkek arkadaşından bir fil isteyen bir kadın görüyorduk. Eğer sadece bu sözlere dikkat kesilseydik, söylediği her şey kesinlikle saçma görünürdü. Fakat bu kadın tutkulu bir şekilde bu adamdan bir şey almak için saldırmıştı. 'Fil'i, 'aşk', 'şefkat', 'toplumsal pozisyon', 'orgazm', 'anlayış', 'affetme' olarak tercüme edebilir ve duyabilirdik –birçok ihtimal vardı! 'Fil' herhangi bir anlama gelebilirdi– kimbilir belki de akıllarımızdaki en son şey olan fil anlamına bile gelebilirdi. Önemi yok: Bu kadın umutsuz bir şekilde bu adamdan vermek istemediği ya da

veremediği bir şeyi vermesini istiyordu. Bu teknik, kadın adamdan dünyadaki en basit şeyi, örneğin bir fili istediği zaman bile faydalıydı. Fakat adam hâlâ reddediyordu.

Çok daha önemli bir şeyi daha gördük: Kadın istiyor, talep ediyordu ama karşılığında hiçbir şey önermiyordu. Vermeden istemek.

Gökkuşağında bize şunları gösterdi:

1. Burnunu çekerek, ağlayarak, ayağını yere vurarak oynayacak bir şey isteyen bir çocuk-gelin. Çevresinde 'baba' ve 'anne'yi temsil eden insanlardan bir fil istermiş gibi kucağa alınacak bir oyuncak istedi.
2. Gerçek, büyük, öfkeli, ağaç gövdeleri gibi dev ve ağır ayaklı bir fili gizleyen karanlıktan korkmuş, dehşete düşmüş bir eş; etobur bir filler sürüsünden kaçarmış gibi kocasından (eşinden-erkekten) kaçıyordu.
3. Yaralanmış bacaklarıyla, yürümekten aciz ama kocasının varlığının farkında olmayan, onunla hiçbir ilişkisi olmayan bir eş: Tek düşüncesi sakatlanmış bacaklarıdır. Yardım istemiyordu, kendine acıma duygusuna gömülmüştü.
4. Boksör bir eş, görünüşe göre antrenman yapıyor ve kum torbası olarak kocasının başını kullanıyor. Kocayla hiç ilişki kurmuyor bütün dikkati kollarına ve yumruklarına yoğunlaşmış. Yumruklarına karşılık veremeyecek olan kum torbası karşısındaki fiziksel üstünlüğünden hoşnut.
5. Aynanın önünde kendisini beğenen, kendi kendisini kucaklayan bir eş; kocayla yine hiçbir ilişkisi yoktu. Kadının kendisini kendisi gibi değil de aynadaki imge olarak düşündüğü gibi garip bir hissiyata kapıldım.
6. Hayali bir nehrin yanında, elinde hayali bir oltayla, dalgın, yalnız, kocasına bakmadan, balığın yemi yutmamasını umarak oturan bir eş.
7. Kocasından çok uzakta olan ama ona bakan ve çok çok uzaklardan onunla mırıltılarla, kocası tarafından duyulamayacak bir şekilde konuşan bir eş.

Bütün bu imgelerden sadece ikisi, birincisi ve sonuncusu, karşı kahramanla, kocayla açık bir ilişki sunuyordu. Geri kalanların hepsi kendini düşünme ve kendi içine dönme imgeleriydi. Öyle ki karşı kahramanı oynayan oyuncu kendini sıradan bir seyirci gibi hissediyordu: Birçok defa oyun alanını terk etti ve ona doğaçlamadaki yerine geri dönmesini söyledim. Aslında imgeleri oluştururken kadın onunla ilgilenmemişti. Ama var olmayan birisini dikkate almamakla, var olan birisini görmezden gelmek ayrı şeylerdir: İlki kadının *adamı sahneye dahil etmemesiyle ilgili* bir durumdu, ikincisi ise onu *sahnenin dışına attığı* bir durum. Koca-oyuncu oyun alanına geri geldi ve kadının adamı görmesini sağlamak, dikkatini çeşitli imgelerle ve kocayla arasındaki mesafeye çekmek için elinden gelenin en iyisini yaptım. Kocanın varlığının son derece farkında olarak ona bakmadı bile. Kendini bizim, hepimizin orada olduğu, tiyatroda olduğumuz gerçeğinden bile uzaklaştırdığına inanıyorum. İmgelerden bir tanesinde kendisini bizim önümüzde –ve imgelerin önünde– bir aynanın önüne yerleştirdi. Kendisini seyrettiği kendisi olan bütün imgelere baktığı büyük bir aynanın önündeydi. Ve unutmayın, mümkün olan bütün imgeler arasından ayna imgesini seçmişti

Her zaman kendisi gibi değil, imgeymiş gibi göründü. En azından ben böyle hissettim.

Gökkuşağı oluştuğunda, imgeleri kocasına gönderip, teker teker onunla bir diyaloğa girmesini istedim. Birinci ve sonuncu durumlarda diyalog oluştu. Diğerlerinin hepsinde kocanın cevap vermeye ya da herhangi bir şey söylemeye ihtiyacı yoktu. Sessizce, bir seyirci gibi imgelerin monologlarını seyretti. Bu beş imgenin hiçbiri onun ilgisini çekmedi.

Diyaloglardan sonra, parçanın bütünü ele geçirdiği bölüm sırasında, kadından gökkuşağının bütün renklerinden bir kümelenme oluşturmasını istedim. Sahneye koyduğu ilk beş imgeyi birbiriyle ilişkili, ama bu beş kadından oluşan kümelenmenin bir çeşit uydusu haline gelen kocayı da yanına alacak biçimde yerleştirdi. Sonunda, ilk imgeyi,

ağlayan çocuğu, bu beş kadın ile kocanın arasına ve sonuncusunu, çok uzak bir mesafeden, anlaşılmak niyetinde bile olmayacak kadar alçak sesli konuşan (özellikle de diğer imgelerin aynı anda konuştuğu gerçeği göz önüne alınırsa) kadını çok uzağa yerleştirdi...

Son iki imge, pozisyonları önemli değilmiş gibi yerleştirildiler. O zaman ondan sahneyi kocanın bakış açısından daha iyi algılayabilmesi için kendisini karşı kahramanın yerine koymasını istedim.

İmgeler tablosunun önünde 'Aman Tanrım' diyerek panikledi.

O zaman oyunun bütün kurallarını çiğneyerek –ve benim engellememle karşılaşmadan– bütün gökkuşağını yeniden oluşturdu. İlk olarak ve hiç tereddüt etmeden çocuk figürünü eledi. Sonra, zamanının bir kısmını beş kadının oluşturduğu çembere bakarak, onları teker teker çıkararak ve ilk seferde olduğu gibi onları kocanın arkasına, onun göremeyeceği ve duyamayacağı bir mesafeye yerleştirerek harcadı. İmgelerle ilişkisine dair bir ayrıntı bizi açıkça, görülebilir, ayırt edilebilir bir şekilde çarptı: Yaralı bacakları olan imgeyi kabaca yerden kaldırdı ve itti; korkmuş olanın yüzünü korkunçlaştırdı; kum torbasını yumruklayanın kafasına vurdu; aynada kendisini kucaklayanın dudaklarına büyük bir öpücük kondurdu ve balık tutanın oltasını nehre fırlattı. Hemen ardından beşini birden kovdu.

Sonra karşı kahramanın yanına döndü. Birkaç dakika için yüksek sesle ve uzun uzun sadece güldü. Bunu kimisi gülen, kimisi anlamaya ya da en azından başkahramanın kafasında neler olduğunu sezmeye çalışan 200 kişilik bir topluluğun önünde yaptı. Kahkahadan sonra oldukça ciddi bir şekilde bize şunu söyledi: "Böyle değil..."

Bu sırada koca ve imge basmakalıp bir sohbete dalmışlardı: "Konuşmaya ihtiyacımız var, birbirimizi anlamalıyız, benimle hiç ilgilenmedin," vs. "Böyle değil" lafı bıçak gibi kesti. "Nasıl o zaman?" diye sordu imge.

Kadın kalktı ve oyunun kurallarını bir kez daha çiğneyerek imgenin yerini aldı. Bir sessizlik... Kadın önündeki

karşı kahramana baktı, sonra kalabalığın arasında oturan ve gösteriye onunla birlikte gelmiş olan adama baktı, tekrar 'kocaya' baktı ve çok basit bir şekilde "Hadi gidelim!" dedi.

Nereye? Ne yapmaya? Bunu hiçbir zaman bilemeyeceğiz ama bunun en ufak bir önemi yoktur. Hepimiz biliyoruz ki "Hadi gidelim!" iki insanı ilgilendiren bir kararı ima eder. Bir hareketin ilan edilişi olarak "Hadi gidelim" sözünün kendisi bir harekettir. Daha önceki bütün ilişki biçimleri tıkanma, kendini tatmin etme veya sürekli, sönük biçimde sızlanma şeklindeydi. Bir diyaloğun meydana geldiği son duruşta bile adam neredeyse bastırılmıştı. "Hadi gidelim!" bir değişiklik, bir başlangıç, yeni bir aşamaydı: Bu bir eylemdi, bir karardı. "Bir fil istiyorum" şeklindeki imkânsız isteğin yerini "Hadi gidelim!" şeklinde bir tür öneri almıştı.

"*Bana* bir fil vereceksin" tekildir. "Hadi gide*lim*" çoğuldur.

Nereye? Sadece onlar bilir.

Ezilenlerin Tiyatrosu'nun bir oturumunda, öğrendiğimiz ya da keşfettiğimiz her şey estetik öğrenme ve keşiftir; duyularımızla öğrenir ve keşfederiz. Her şeyden önce görerek ve duyarak öğreniriz ve keşfederiz. Bu durumda 'Hadi gidelim!' diyen bir kadını gördük ve duyduk; sonra gidip gülerek gösteriye birlikte geldiği adamın yanına oturdu. Kimdi o adam? Sadece ikisi bilir.

İyi yolculuklar!

**Sevimli Linda**

Ocak 1989'da New York Üniversitesi'nde Linda bize bir olaydan bahsetti. Yaz boyunca bir otelde çalışmıştı ve tabii ki ayın sonunda maaşını almayı bekliyordu. Ayın sonu gelince, ödeme çekini almak için müdürünü aradı. Treni saat altıda kalkacağı için sadece yarım saati vardı. Müdür konuştu da konuştu; zaman geçiyordu, Linda treni kaçırdı; ücretini almak ne kadar zor bir işti. Hatta müdürden gelen bir 'birlikte olma teklifini' bile güçbela reddetmek

zorunda kalmıştı.

Gökkuşağını yaptık.

1. Vakti olmayan Linda, trenini yakalamaya çalışır; 3 saat sonrasına kadar bir başka tren yoktur: Bunu kesinlikle yakalamalıdır.
2. Para meseleleriyle ilgisi olmayan ürkek bir Linda; belki derinlerde otelde bir garson olarak çalışarak bu parayı hak etmediğini düşünüyor.
3. Ürkek Linda, güçlü, asık suratlı bir figür olan müdürden korkar; onunla ilk kez karşılaşmak durumunda kalmıştır.
4. Bir sonraki sene yeniden o otelde çalışmak isteyen Linda; kendisini verimli, pratik, çabuk ve gerçek bir 'küçük insan' gibi göstermeye çalışır.
5. Kuyrukta beklemeye alışık, sabırlı Linda; bu hep böyle olmuştur.
6. Gergin Linda patlamak, çığlık atmak, yüksek sesle bağırmak ister.
7. Baştan çıkarıcı Linda. İlk ismini[10] söylemez. Müdür bütün diğer erkekler gibi bir erkektir. Onu ayartmak ister. Linda bu durumdan hoşnuttur, baştan çıkarılmaktan hoşlanır.

Bir sonraki aşamada, Linda oluşturduğu bütün imgeleri tek tek gönderdi. Müdür her imgeye farklı bir tepki üretti. Yedinciye kadar: Bu doğaçlama tahmin edebileceğimiz gibi yatakta bitti.

Linda müdürünün çevresinde arzularının kümelenmesini oluşturmak takım haline getirmek zorundaydı. Hepimiz 'sevimli Linda'nın oyunun biraz dışına, sahnenin kenarına yerleştirileceğini, baştan çıkarıcı Linda'nın ise eğer Linda gerçekten parasını alıp gitmek istiyorsa ona fazla yardımı olmayacağını düşünüyorduk. Linda'nın açığa vurduğu ve açıkça belli ettiği görünürdeki acelesi baştan çıkarıcı Linda tarafından kesintiye uğratıldığından ve hat-

[10] Portekizce'de Linda güzel, sevimli anlamına gelir. [ —*Adrian Jackson'ın notu.*]

ta çelişki oluşturduğundan, tam tersi oldu. Fakat bütün beklentilere karşın Linda 'sevimli Linda'yı müdürün tam önüne, iki ürkek kadının arasında oldukça görülebilir bir yere yerleştirdi. Biraz daha ileriye önümüzdeki sene geri gelip tekrar otelde çalışmayı düşüneni yerleştirdi. Daha sabırlı imgeyi müdüre arkası dönük bir şekilde –önemli bir mesafeden yüksek sesle müdürle ilgili şikayetlerini bildiren fakat çok az dinlenme şansı bulunan– grubun en saldırgan imgesinin tam karşısına yerleştirdi.

Onun arzular kümelenmesini, gökkuşağını izledik. Saldırgan olanın işlevsel olamayacak kadar uzakta olduğunu ısrarla belirttim. Linda onu biraz daha hareket ettirdi, ama aynı zamanda onu iki ürkek imgenin yanına yaklaştırdığı için etkisiz hale getirdi.

'Sabırlı Linda'nın hâlâ diğerlerinin, onu hataya zorlayanların tarafında olduğunu gördük. Fakat Linda her şeyi olduğu gibi bıraktı: Sabırlı olana hiç ilgi göstermedi ve onu orada terk edilmiş olarak bıraktı.

Hiçbir şeyi değiştirmeyen ama kendisini neredeyse müdürün kucağında oturan ve gerçekten dinamik olan 'sevimli Linda'nın dışına çıkmayı beceremezken gösteren –saldırgan olan Linda'yı çok uzakta tutan– düzenlemeler yapmaya devam etti. Sonunda ona bu durumdan bahsettim ama Linda bundan rahatsız olmadı:

> Onu olduğu yerde bırakıyorum

O zaman kendini müdürün ne gördüğünü görmesi için müdür-oyuncunun yerine koymasını istedim.

> Ee? Ne görüyorsun?

> Gerçekten güzel olduğumu görüyorum...

Treni yakalamaktaki acelesi, çabucak ayrılma gereksinimi yerine müdürün onda uyandırdığı korku, üzerinde çekicilik uyandırmadığı gerçeği; bütün bunların yanında Linda güzel olduğunu unutamıyor, baştan çıkarılırken yaşadığı zevkten vazgeçemiyordu.

Bunda yanlış bir şey yoktu. Tek sorun bütün vaktini baştan çıkarılmak için harcayan Linda'nın treni kaçırmasıydı.

#### Yeni aşamalar

Bu tekniği dışadönük bir teknik haline getirmek için iki başka aşama eklenebilir.

1989'da Köln'de Margarethe'den yaptığı tekniği tümüyle bir daha yapmasını istedim. Margarethe'in eşi ona yeterli ilgiyi göstermiyordu. İki tanesi dışında kendi pes eden imgelerini gösterdi: baştan çıkarıcı Margarethe ve saldırgan Margarethe.

Arzuların agorasından sonra ondan sihirli bir şekilde onu hoşnut etmeyen imgeleri ayırmasını istedim. Sadece çok sevdiği bu iki 'aktif' imgeyi bıraktı.

O zaman eşinden de kendi gökkuşağını yapmasını istedim. İmgelerinin Margarethe ile hiçbir ilgisi yoktu. Sonraki aşamada Margarethe'den bu imgelerle oynamasını istedim. Tuhaf bir şekilde yine kendisinin sevdiği imgelerine benzer fiziksel duruşlar takındı: baştan çıkarıcı ve saldırgan kadın. Onun bakış açısından her 'raunt'u kazanıyordu. Sonunda bize şöyle dedi:

> Hoşlanmadığım imgeleri ayırırken sanki onları kendimden ayırıyor gibiydim. Sonra eşimle mücadele etmeye gittiğimde benimle beraber kalan imgeler sadece hoşlandıklarımdı.

Böylesi çok daha iyi.

## 8. EKRAN İMGESİ[11]

Bu teknik özellikle iki insan arasındaki ilişkileri çalışmak

[11] *Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar*'ın bazı eski baskılarında bir çevirmenin (yani benim) hatası yüzünden 'Ekran İmgesi' başlığı yanlışlıkla 'Yansıtılan İmge' denilmesi gereken bir tekniğe atfedilmiştir. [ —*Adrian Jackson'ın notu.*]

için önerilir. İkisi de orada mevcutsa sonuçların daha iyi olacağını söylemeye gerek bile yoktur.

Bu teknik, birisiyle bir ilişkimiz olduğunda kaçınılmaz olarak o kişi üzerine onun tam bir kopyası olmayan ve hatta bazen ona hiç benzemeyen imgeler yansıtmamız gerçeği üzerine kuruludur. Sanki iki karakterin arasında her birinin üzerine diğerinin imgesini yansıttığı bir ekran var gibidir. Örneğin, yaşlı bir çift arasındaki ilişkiler: Her biri diğerinin üzerine belki eşinin farkında bile olmadığı geçmişten olayları yansıtır veya oğul babasına her zaman hafızasından ya da imgeleminden uydurduğu imgeleri yansıtırken, babanın yetişkin oğlunu hâlâ bir çocuk gibi gördüğü bir baba-oğul ilişkisi.

Ekran imgesinin üç temel özelliği vardır:

1. O bir *filtredir*: Diğer insanın söylediği ya da yaptığı her şey onun üzerine yansıttığımız imge tarafından 'filtrelenecektir'. Bütün gösterilenler farklı bir anlam kazandıran bu filtre tarafından 'tercüme edilecek'tir; duyduğumuz nadiren ne söylendiğidir; gördüğümüz nadiren gösterilendir. 'Filtre edilmiş' imgeler iletilen imgelerle uyuşmazlar.
2. Fiziksel bir engel, katlanabilir bir paravan gibi kelimenin diğer anlamında da bir *ekran*dır.[12] Ekran imgesi karşıdakinin gerçek imgesini görmemize izin vermez.
3. O bir *kalkan*dır; eğer benimle konuşan kişi üzerime bir imge yansıtırsa, benimle özdeş olmayan bu imge bana uygun gelebilir, ondan hoşlanabilirim. Ekran imgesi bir *paravan* olduğundan, konuştuğum kişi beni görmeyecektir ve o bir *kalkan* olduğundan eğer istersem onu kullanabilirim. Örneğin patronları ele alırsak; astları onların üzerine patron imgesini yansıtırlar; bu imge onların, patronların tavırlarını daha kolay benimsemelerini sağlar.

[12] İngilizce'de *screen* sözcüğü Türkçe'deki iki kelimeyi aynı anda karşılamaktadır: Ekran ve paravan. Boal bu çift anlamlılıktan yararlanıyor. [—*çev. notu.*]

**Birinci aşama: doğaçlama**

Bu, daha önceki tekniklerde yeterince tasvir edilmiş olan normal bir doğaçlamadır; başkahraman karşı kahramanı olarak bir katılımcı seçer (burada karşı kahraman teknik bir terimdir; ikisi sevgili, arkadaş, akraba herhangi bir şey olabilirler). Görevleri, sûreçte sahnede olan her şeye dikkat etmek olan bir ya da daha fazla oyuncu-seyirci de 'tanık' olarak seçilir. Eğer bir doğaçlama bûtûn grubun önünde çalışılıyorsa, o zaman bûtûn grup bu işlevi (tanıklık) görecektir; ama bu teknik aynı zamanda geniş bir grupla, odanın içinde en az beş gruba bölünüp herkesin aynı hikâyeyi icra ettiği bir şekilde de kullanılabilir. Eğer *dönüşümlü imge* aşamasına geçilecekse beş kişiye ihtiyaç vardır. (Bkz. Altıncı aşama: dönüşümlü imge)

**İkinci aşama: ekran imgelerinin şekillenmesi**

Doğaçlamadaki iki oyuncu, bir seyirci-oyuncu kullanarak karşı tarafta aynı yeri işgal eden insanın önünde *bu ötekinin yansıtılan imgesini* –onu gördükleri şekildeki imgesini– yaparlar: Diğerinde kendilerini neyin rahatsız ettiğini ve acı verdiğini, neden korktuklarını ve neyi korkutucu bulduklarını, onları en çok neyin çarptığını ve samimi bir diyaloğu imkânsız kılan şeyi gösterme niyetiyle diğerinin vücudunu belirgin bir şekilde değiştirerek bir heykele dönüştürürler.

Dolayısıyla başkahramanın önünde karşı kahraman tarafından yansıtılan kendi imgesi olacaktır ya da tersi. Bu şekilde her ikisi de diğerini göremez. (Bu aşağı yukarı gerçek hayatta olan şeydir.)

**Üçüncü aşama: ekran imgeleriyle doğaçlama**

Oyuncular sahneyi aşağıdaki şekilde yeniden doğaçlarlar: Ne zaman aralarından birisi bir şey söylemek istese, söylemek istediği şeyi diğer insanın onun üzerine yansıttığı imgenin söylemesini istemelidir: "Ona de ki ..." O zaman

ekran imgesi, yüksek sesle kendi imge özelliklerini koruyarak, böylece oyuncunun konuşmasını filtreleyerek ne söylenmek istendiğini söyler. Ses bile bu maskenin sesi olmalıdır. Örneğin eğer bir imgenin dudakları sımsıkı kapalı ise buna karşılık olarak sesi de dudakları sımsıkı kapalı birinin sesi olmalıdır. Eğer imge bir canavar imgesiyse, ses bir canavarın sesi olmalıdır. Ekran imgeleri mesajları aktarır ama bu aktarım sırasında onları çevirir, dönüştürür.

Yönetmen, oyuncular bu tekniğe hakim olana ve onu etkili bir biçimde kullanabilene kadar doğaçlamayı uzatmalıdır. Ekran imgesi, onların bilgi edinmelerini ve eylem için öneriler kaydetmelerini sağlayan bu doğaçlama çalışması tarafından güçlendirilecektir.

#### Dördüncü aşama: İmgeler özerkleşir

Yönetmen ekran imgelerine özerkleşmeleri için bir işaret verir. Başkahraman ve karşı kahraman imgelerinden çıkarlar ve ekran imgelerinin özerk bir şekilde mücadelelerini sürdürdükleri sahneyi izlerler. Söyledikleri ya da yaptıkları her şey söylenmiş veya yapılmış kabul edilmelidir ve başkahraman ile karşı kahraman bir sonraki aşamada oyun alanına döndüklerinde bunları üstlenmelidir. İmgelemlerini ve yaratıcılıklarını kullanarak, kendilerini belleklerindeki orijinal sahne ile sınırlı tutmayarak, maskeleri oynayan oyuncu-seyirciler bu maskeleri uç noktalara çekerler, sahneyi eğer bu maskeler kontrol altında olsaydı, ulaşabileceği nihai, mantıklı sonuca doğru götürürler.

#### Beşinci aşama: başkahramanın ve karşı kahramanın dönüşü

Bir süre sonra yönetmen başkahraman ve karşı kahramana ekran imgelerinin arkasındaki pozisyonlarını almaları için işaret verir. Önce maskelerini ve ekran imgelerini vokalle ve bedensel olarak yankılarlar. Bir süre sonra yönetmen imgelerin çekilmesini ister ve başkahraman ile karşı kahraman yine kendi başlarına kalırlar. Eğer dönüşümlü

imge aşamasına geçilecekse imgelerini korumalı sahneyi bu şekilde doğaçlamalıdırlar.

Eğer dönüşümlü imge aşamasına geçilmeyecekse kısa bir süre sonra maskelerini düşürebilirler. O zaman başkahraman ve karşı kahraman gerçekten ilk kez birbirlerini görebilirler. Sahne ekran-imgeleri tarafından verilen zarar onarılana kadar –eğer, şans eseri, bu mümkün olursa– devam etmelidir.

#### Altıncı aşama: dönüşümlü imge

Bu aşama isteğe bağlıdır. Aslında adının ima ettiğinden daha az karmaşıktır. Üç katılımcı sırayla başkahramanın yerini alır ve karşı kahramana nasıl yaklaşacağı konusunda 'öneride' bulunurlar ve ayrıca üç karşı kahraman imgesi de önerilir[13]

Öncelikle başkahraman karşı kahramanın yerini alır; onu algıladığı şekilde, onun için tasarladığı maskeyi takarak onun yerini alır. Başkahramanın maskesini oynayan oyuncu-seyirci şimdi kendi seçtiği ve karşı kahramanla uğraşırken yararlı olabileceğini düşündüğü imgeyi alarak başkahramanın yerini alır. Bu seyirci-oyuncunun başkahramana 'önerisidir'. Bu yeni imgelerle kısa bir doğaçlama gerçekleşir ve başkahraman ile karşı kahraman orijinal bedenlenişleri ne yapmaya çalışıyorsa hâlâ onu yapmaya çalışmaktadır.

Sonra diğer dönüşüm meydana gelir. Az önce başkahramanı oynayan kişi şimdi karşı kahramanın orijinal doğaçlamadaki ya da sonraki doğaçlamalardan birindeki imgesini algıladığı şekilde (gördüğünün tamamen aynısı olarak değil, hissettiği şekilde) alarak karşı kahramanın yerine geçer. Başlangıçta karşı kahramanı oynayan kişi

[13] Orijinal katılımcılar başkahraman (B), Karşı kahraman (K), başkahraman imge (Bİ), ve karşı kahraman imge (Kİ). İlk adlandırılan her zaman başkahramanı ve ikincisi karşı kahramanı oynamak üzere, dört dönüşüm aşağıdaki gibi işler: 1) Bİ-B; 2) Kİ-Bİ; 3) K-Kİ; 4) B-K

şimdi yardım edebileceğini düşündüğü bir imgeyle başkahramanı oynayarak kendi önerisini yapar. Başka bir kısa doğaçlama.

Bir sonraki dönüşüm: Başkahramanın yerini alan kişi şimdi kendi algıladığı şekilde karşı kahramanı oynar ve orijinal karşı kahraman başkahramanın yerini alan üçüncü kişi olarak üçüncü öneriyi yapar. Üçüncü bir doğaçlama.

Bu üç doğaçlamanın her biri bir öncekinin bıraktığı yerden devam edebilir ya da her seferinde baştan başlayabilir.

Sonunda orijinal başkahraman ve karşı kahraman rollerine geri dönerler. Orijinal başkahraman şimdi ilişkinin nasıl düzeltileceğiyle ilgili üç fikir görmüştür ve herhangi birini veya hepsini seçebilir ya da hiçbirini seçmeyebilir. Sahne yeniden doğaçlanır ve başkahraman arzuladığı sonuca ulaşmak için elinden gelenin en iyisini yapar.

#### Yedinci aşama: fikir alışverişi

Tanıklar ve katılımcılar bütün gruba dönüp geri bildirim yaparlar ve yönetmen fikir alışverişini koordine eder.

## 9. AYNI İNSANIN AYNI ÖYKÜDEKİ ÇELİŞEN İMGELERİ[14]

Başka bir insanla diyalog halindeyken –yüz yüze, teke tek bile olsak– diyaloğumuz canlı ya da ölü, ayağa kalkıp kendilerini anılarımızda hayata döndüren ve imgelerimizdeki biçimlerini değiştiren başka insanları da içerir. Bu diyalogda açık bir şekilde gönderme yaptığımız insanlar olduğu gibi her zaman örtüler ve sis perdeleriyle gizlenmiş, maskelenmiş, hafifletilmiş bir şekilde ortaya çıkanlar da vardır; sözlerimizi ve düşüncelerimizi etkilerler. Fakat bu insanların her biri her zaman çifttir ve bu çiftlerden her biri, ikisi tarafından da, birer konuşmacı olarak algılanır.

[14] Bir imge/alıştırma tekniği olan ve aynı alanları inceleyen Rashomon'a da bakınız.

Siz ve ben aynı insanı farklı şekillerde algılarız. Bu insan gerçekte üçüncü bir kişidir. Fakat bir kişi çift olduğundan, bu çiftten bahsettiğimizde aynı kişiden bahsediyor olmayız. Aynı insanlar için aynı şeyleri söylediğimizi düşünürken, gerçekte farklı insanlar için farklı şeyler söyleriz. Bunun *estetik bir bilinçliliğine* sahip olmamız için en azından bunun bilincinde olmamız gerekir; hangisinin hangisi, kimin kim, neyin ne olduğunu anlamalıyız.

Bu teknikte doğaçlamayı önceleyen aşama çok önemlidir. Başkahraman ve karşı kahramana bunun üstesinden gelebilecekleri kadar zaman verilmelidir.

#### Birinci aşama: karşı kahraman-oyuncuyu duyarlı hale getirmek

Eğer kendilerini sergileyecek olan çift bu tekniği çift olarak tecrübe ettikleri bir durumu çalışmak için kullanmak istiyorsa bu aşama gerekli değildir. Fakat eğer bu durumu yaşayan ve tecrübe eden sadece başkahramansa, onun, karşı kahramanı oynayacak olan oyuncuya sadece sahneyi anlaması için değil, aynı zamanda sahneyi yaşayabilmesi için gerekli olan her şeyi anlatması için zamana ihtiyacı vardır. Oyuncu anlayışını zenginleştirmek, diyaloğu algılayışına mümkün olduğunca derinlik ve karmaşıklık katmak için sorular sorabilir sormalıdır.

Ancak ve ancak karşı kahraman-oyuncu yoğun bir şekilde ve tamamen duyarlı hale geldiğini hissettiği zaman doğaçlama başlayabilir.

#### İkinci aşama: doğaçlama

Bu normal bir doğaçlamadır.

#### Üçüncü aşama: imgeler

Yönetmen iki oyuncudan değinilmiş olsun ya da olmasın diyalogda var olan herkesin çelişen imgelerini yaratmasını ister. Yönetmen, art arda bu insanların isimlerini telaffuz

eder ve iki oyuncu birbirlerini seyretmeden (veya, mekân çok küçükse en azından birbirlerine mümkün olduğunca az bakmaya çalışarak) bu iş için sahnenin tamamını kullanarak bu insanların imgelerini yaparlar, eğer gerekirse alan genişletilebilir. Başkahramanın mekânıyla karşı kahramanın mekânı birbirinden ayrılmadan bütün imgeler aynı alana yerleştirilmelidir. İkisi de her insanın iki imgeheykelini kendileriyle ve diğeriyle ilişkili olarak hangi formda ve hangi uzaklıkta algıladılar ve hissettilerse öyle yerleştirirler. Bu çift kümelenme oluşturma tamamlandığında yönetmen gözlemlerini yapar ve katılımcıları gördükleri her şeyin üzerinde, sözü edilen tek bir kişinin çift imgelerinin arasındaki benzerlikler ve farklılıklar, mesafeler ve yakınlıklar, yüz ifadeleri vesaire konusunda kendilerini özgürce ifade etmeye davet eder. Her zamanki gibi gözlemler arasındaki karşıtlıklara kesinlikle saygı gösterilmelidir.

**UYGULAMA**

1988'de Berlin'de bir çift, Bernardt ve Helga sabah uyanmaları üzerine çalışmayı önerdiler. Sorunları orada başlıyordu.

Helga, kafasındaki karakterlerin imgelerini oluştururken, mekâna iki kadın yerleştirdi: onu Bernardt'a karşı koruyan, savunan iki kadın arkadaş. Bernardt'tan kendi imgelerini oluşturmasını istediğimde oldukları gibi Helga'nınkileri kullanmak istediğini söyledi. Ona izin vermedim:

> Bunlar Helga'nın yaptığı imgeler.
>
> Evet, fakat benimkiler aynı insanlar olduklarından, aynılar.
>
> O zaman kendininkini yap...

Bernardt iki kadın imgesi yaptı ve onları Helga'nınkilerle yüz yüze gelecek şekilde yerleştirdi. Fakat bu iki imgenin

ona yönelik şiddeti çağrıştıran bir duruşu vardı. Buna rağmen Bernardt şöyle dedi:

> Gördünüz mü? Onlar aynı....

> Öyle mi düşünüyorsun?

Bir duraklamadan sonra devam etti:

> Onlar aynı. Sorun Helga'nın doğruyu söylememesi. Bu yüzden farklı görünüyorlar.

Şüphesiz Helga'nın görüşü bunun tam tersiydi.

Sadece bu durumlarda bu tekniğin kullanımında başarılı olunabilir: bir kişi diğerinin ne düşündüğünü –estetik olarak– 'gördüğünde'.

Ayrıca oyuncu-seyircilerden kendi imgelerini yapmaları ve sonra sahneyi birkaç kez doğaçlamaları istenebilir.

# 3. DIŞA DÖNÜK TEKNİKLER

## 1. DOĞAÇLAMALAR

### 'DUR VE DÜŞÜN'

Bu teknik, ışık hızında düşünebilmemize rağmen düşüncelerimizi ancak at arabası hızında söyleyebilmemiz gerçeği üzerine kuruludur.

Bilinçli olan her şey dile getirilebilir. Fakat tam da bu dile getirme –düşüncelerimizin, duygularımızın ve hislerimizin kelimelerle anlatımı– gerçekleşirken, kelimelere ses verip, telaffuz ederken zihnimiz düşünce üretmeye devam eder. Ve ne kadar hızlı konuşsak da, telaffuz edilmeyen yeni düşünceler oluşacaktır.

Bu teknik –teatral ve estetik olarak– 'anı durdurma'mızı ve herhangi bir anda aktif olan bütün düşünceleri, aşama aşama doğrulamamızı sağlar.

#### Birinci aşama: 'sağırlar için' modu

Sahneye katılan oyuncular 'sağırlar için' modunda yani jestlerini büyüterek oynamalıdırlar. Oyuncular kendilerini –kelime kullanmadan– sağır bir topluluğun bile onları anlayabileceği veya ne kastettiklerini sezebileceği kadar açık bir şekilde anlatmaya çalışırken kendilerindeki başka fikirleri, başka hisleri ve coşkuları uyandırırlar.

Gruptaki diğer katılımcılar bu doğaçlamayı izlerler.

#### İkinci aşama: normal mod

Oyuncular sahneyi yeniden doğaçlarlar. Mümkün oldu-

ğunca ilk doğaçlamadaki hareketleri ve jestleri –görsel dil– bu sefer sõz kullanarak yeniden üretirler. Bu andan itibaren, yaptıkları ve yapmaya niyet ettikleri arasındaki farklılıkları, uyuşmazlıkları algılayabileceklerdir.

**Üçüncü aşama: dur ve düşün!**

Zaman zaman yönetmen 'Dur!' diyecektir. Bunu ne zaman yapacağını iyi seçmelidir. Gizlenen düşüncelerin diyalogta açığa çıkandan daha zengin olduğundan şüphelendiği anda: 'şüphe' veya 'kriz' anlarında, 'tereddüt' ya da 'gerilim' anlarında.

Yönetmen 'Dur! Düşün!' dediğinde, oyuncular jestlerinin ortasında durup hiç hareket etmeden ya da birbirlerinin hareketini tamamlamaya çalışmadan, sansürsüz ve oto sansürsüz akıllarına gelen her şeyi söylemek zorundadırlar. Konuşmalarında anlattıkları şeye ters düşse bile –hatta özellikle bu durumda– kesinlikle akla gelen her şey söylenmelidir.

Oyuncular kesinlikle tutarlılık peşinde olmamalıdır. Bu egzersiz özel olarak her insanın içsel gerçekliğini, gizli doğrusunu, formüle edilmemiş olanı, eylem noktasında kelimelere dökülmemiş şeyleri bulmak için tasarlanmıştır. Eylemin askıya alınması sayesinde, gizlenen, hatta eylem üzerinde dile getirilenden çok daha kesin ve güçlü bir etkisi olan düşüncelerin açığa çıktığını görebiliriz.

Normal olarak oyuncular başlangıçta diyalogta var olan düşünceleri, ufak oynamalarla veya biraz değişik şekillerde yeniden üretme eğilimindedirler. Olayların bu şekilde kalmamasını ve oyuncuların kendilerini maceranın içine atmalarını teşvik etmek yönetmenin elindedir: Bu egzersiz düşüncelerin, anıların, imgelerin, hislerin, coşkuların serbest çağrışımını tutarlılık olmadan üretmekle ilgilidir. Kahrolsun tutarlılık!

Bu yüzden, eylem sürekli aşağılardakini (yüzeyin hemen altında yatanı) keşfetmeye izin veren 'Dur! Düşün!' ve 'Devam' gibi müdahalelerle kesintiye uğratılmaktadır.

**Dördüncü aşama: fikir alışverişi**

Yönetmen bütün katılımcılar arasında fikirlerin değiş tokuş edilmesini koordine eder. Bu değiş tokuşun amacı bir sonraki aşama için zemin hazırlamaktır. Alıştırmada ortaya çıkan ve yararlı bir şekilde tekrar edilebileceğini düşündüğümüz bütün düşünceleri tartışmak çok iyi bir fikirdir. Hangi düşünceler değiştirilmeli? Hangi başka düşüncelerle değiştirilmeli? Ve en önemlisi neden? İnanıyoruz ki –tabii ki bu sadece bir hipotez– açıkça formüle edilmiş ve tekrar edilmiş bir düşünce ona yönelik olan isteği ve iradeyi kışkırtabilir. Örneğin bir şeyin başarılmasını istiyorsam ve sürekli olarak olamayacağını düşünüyorsam kendimi arzuladığım şey için hazırlamadığım çok açıktır. Hatta daha da ötesi, başarmak istediğimi açıkladığım şeyi, daha derinlerde, başaramamak istiyor olabilirim.

**Beşinci aşama: yapay donmayla yeniden doğaçlama**

Oyuncular sahneyi yeniden doğaçlarlar, fakat bu sefer başkahraman, önceki bölümde yönetmenin yaptığı gibi hareketi kesintiye uğratma ve *yapay bir donma* aracılığı ile 'ilan edilmiş dileğine' tekabül eden bütün düşünceleri yüksek sesle ifade etme hakkına sahiptir. Eğer mücadeleyi kazanmak istiyorsa, kaybedeceğini her ne olursa olsun aklına getiremez. Hiç kuşkusuz, başaracağını düşünmek tek başına başarının garantisi değildir, ama başarısızlığa şartlanmak, söz konusu başarısızlığa giden yolun yarısıdır ve başarısızlığa hazırlıktır.

**Altıncı aşama: tartışma**

Yönetmen bütün katılımcılar arasında bir tartışma koordine eder.

## UYGULAMA

### Gutman'ın İntikamı

Haziran 1989'da Rio'da, bir tiyatro grubunun yönetmeni Gutman bize şu hikâyeyi anlattı. Grubundaki oyuncular oynamak dışında hiçbir şey yapmak istemiyorlardı ki bu, şartlar gereği herkesin her şeyi yapmak zorunda olduğu –herkesin aynı zamanda hem sanatçı hem teknisyen hem sahne elemanı hem de artık ne gerekiyorsa, o olmak zorunda olduğu– bir halk tiyatrosu topluluğunda karşılanması mümkün olmayan bir hevesti. Oyuncular sahne dışı işlerden uzak dururken bütün yük, kendisini gişeyi çekip çevirmek, seyirci koltuklarını temizlemek, dekorları hazırlamak, basın bültenlerini yollamak zorunda hisseden Gutman'ın omuzlarına biniyordu. Yapılması gereken işlerin paylaşımı konusunda oyuncuları ikna etmek için her yolu denemişti. Oyuncular evet diyor, onun haklı olduğunu kabul ediyordu, ama pratikte değişen bir şey yoktu.

Ta ki, bu durum katlanılamaz bir durum haline gelene kadar... Gutman, sıtkı sıyrılmış bir vaziyette, salonu her gün dolduran inançlı seyirci topluluğuna rağmen, prodüksiyonu gösterimden kaldırmaya karar verdi. Kararı alan Gutman bunu, soyunma odalarına asılan bir notla duyurdu.

Sahne şöyle gelişti:

1. Gutman tek başına sandalyeleri temizliyor ve gösteriyi organize ediyordu.
2. Gutman birkaç oyuncuyu kararı hakkında bilgilendirdi; ikisi onu protesto edip, kararından vazgeçirmeye çalıştı, ama başka bir çözüm olmadığına ikna olduktan sonra sustular.
3. Bir *prima donna* içeri girdi, oyunculardan üçü onu karar hakkında bilgilendirdi ve onu gözyaşları içinde yalnız bırakarak oradan ayrıldılar.

İlk aşamada, *sağırlar için* modunda, karşı bütün yaptıklarında Gutman bize aşırı bir şekilde gayretli gözüktü. Bir

çift oyuncu geldi ve tek yanlı verilen kapatma kararıyla ilgili kavga etmekten çok Gutman'a saldırıyor gibiydiler. *Prima donna* geldiğinde ise, üçü de bu oyuncuya karşı cephe aldı.

İkinci aşamada, *normal* modda ise, şaşırtıcı hiçbir şey olmadı. Tekniğin başlangıcında Gutman tarafından anlatıldığı şekliyle, aşağı yukarı aynı konuşmaları yaptılar.

Sonra üçüncü aşama geldi, *'Dur ve Düşün'* aşaması. En başlangıçta, Gutman hâlâ yalnızken, onu gösteriyi organize etme ve sandalyeleri temizleme fiziksel eylemi sırasında üç ya da dört kere durdurdum. Gutman'ın bütün düşünceleri intikamla ilgili düşüncelerdi. Seyircisi olan bir gösteriyi gösterimden kaldırdığını fark ettikleri zaman gruptaki oyuncuların hissedecekleri hayalkırıklığını düşünmekten keyif alıyordu. Düşünceleri yalnızca öç ve cezalandırma ile ilgiliydi.

Sahneyi anlatırken Gutman farklı koşullarda olmak kaydıyla gösteriyi devam ettirme yönündeki büyük arzusundan bahsetmişti. Çalışma arkadaşlarını iş yapmaya ikna etmek istiyor ve çalışmayı bırakmak istemiyordu; devam etmek istiyordu. Ancak, *dur ve düşün* modunda, bir çift oyuncunun antresinden sonra, ne vakit sahneyi kessem istisnasız Gutman öç alma duygusunun verdiği hazzı açığa vurmaktaydı. Hiçbir aşamada, 'tehdit etme', 'ya iş yapmaya başlarsınız ya da gösteriyi durdururum' sözleri ile ültimatomda bulunma gibi düşüncesi olmadı. Bütün düşünceleri değiştirilemez nitelikteydi. Bütün her şeyin toz olup kaybolduğunu görmek için adeta elinden geleni ardına koymuyordu.

'Dur ve düşün!' aşamasını takip eden fikir alışverişi sırasında, Gutman, gerçekte, sahne başlamadan önce de (tiyatromuzda ama aynı zamanda gerçek hayatta da) çalışma arkadaşları ile çalışmayı sona erdirdiğini fark etmişti. Tek çözümün son vermek olduğu görüşüne peşinen karar vermişti. Ele güne karşı görünüşte hâlâ işlerin devam ettiği bu haliyle, "beni gösteriyi sona erdirmeye zorluyorsunuz" diyordu; ama gerçekte "benim bahtımı kararttınız ben de

sizi cezalandırıyorum diyordu."

Baş kadın oyuncu açık bir şekilde bir günah keçisiydi: Herkes ona karşı cephe aldı ve onun çektiği acıdan zevk aldı.

Gutman sözlerini şu şekilde tamamladı:

'Bu doğru. Eğer gösterinin devam etmesini istemiş olsaydım kuşkusuz gösteriyi sona erdirmekle tehdit edecektim. Ancak, onlarla konuştuğum zaman, bu artık bir tehdit değildi, bir emrivakiydi.'

**Soledad**

Haziran 1989'da Rio'da, Soledad bir su sızıntısı hakkında şikayette bulunmak üzere üst katındaki kiracıya çıktığı bir sahne doğaçladı. Komşusundan gelen sular Soledad'ın duvarlarından aşağı akıyordu. Ondan su tesitatını onarmasını istedi. Komşusu, havalar, Soledad'ın ruhsal durumu, Nepal'e yaptığı bir seyahat, hemen hemen her şey hakkında cana yakın bir şekilde sohbet etti ve yazmış olduğu bir kitabı Soledad'a satmayı önererek konuşmasını tamamladı. Soledad, onun su sızıntısı hakkında hiçbir şey yapmayacağına ikna olarak ve kitabını asla okumayacağından emin bir şekilde oradan uzaklaştı. Soledad'ın bir seyirci olarak ve istediği şeyi almaya dönük gerçek iradeden yoksun bir şekilde katıldığı faydasız bir buluşma. Komşusunun onu başından savmasına izin verdi ve istediğini yaptıramamış bir şekilde evine geri döndü.[1]

*Dur ve düşün* moduna başvurduk. Komşusunun düşünceleri az çok tahmin edilebilir nitelikteydi. Soledad'a gelince, daha kapıyı çalmadan önce, henüz içeri bile girmemişken, 'bu konuda hiç birşey yapmayacağını biliyorum', 'gidip onunla konuşmanın hiçbir yararı olmayacağını

[1] Aynı şey birkaç hafta önce yine aynı Soledad'la yaptığımız Arzu Gökkuşağı tekniğinde de olmuştu: Soledad ile plaklarını vermek istemeyen kocası arasındaki sahne. O sahnede de esas itibariyle pasifti.

biliyorum', 'denemenin hiçbir yararı olmadığını biliyorum' düşünceleri içinde ona söyleyebileceği uygun sözleri prova ediyordu. Bu, sahnenin açıkça daha başlamadan bittiği anlamına geliyordu. Tanık olduğumuz şey Soledad ile tesisatı tamir ettirmesini istediği komşusu arasındaki bir çatışma değildi. Gerçekte, sahne bütünüyle bir epilogdu. Gerçek çatışma, su tesisatının onarılmasını isteyen Soledad ile bu isteğinin kabul edilmeyeceğine inanmakta olan Soledad arasındaydı. Yenilgi –Soledad bu olayı tam da bir yenilgi olarak yaşadığı için– Soledad'ın kendi içinde olup biten bir yenilgiydi. Bize sunulan sahne aslında sahne sonrasıydı.

Sahnelerin ikisinde de, Soledad kendisini heyecansız, kibar, narin, hoşa giden birisi gibi gösterdi. Bir zaman sonra, farklı bir toplantıda, Kendisinin Tersi oyununu oynadık. Bu oyunda, her insan kendi kişiliğinde olmadığına inandığı ve doğaçlama yoluyla tecrübe etmeyi arzu ettiği bir karakter özelliğini not eder. Doğaçlamadan sonra, gözlemci katılımcılar, her oyuncuda farklı gözükmüş olan şeyi tespit etmeye çalışırlar. Sonunda, oyuncunun bir kağıt parçası üzerine not ettiği şey ile gözlemcilerin söylediklerini karşılaştırırız. Soledad şunu yazdı: Narin, hoşa giden, kibar olmayı denemek istiyorum. Doğaçladık. Sonunda, katılımcılara her oyuncuda neler görmüş olduklarını sordum:

> Herkes Soledad hakkında hemfikirdi: Her zaman nasılsa, kesinlikle yine öyle davrandı.

Daima sevimli, kibar, narin olan Soledad yine de kendisini haşin ve saldırgan olarak görüyordu. Peki bu şiddet, bu saldırganlık neredeydi? Açık bir şekilde kendisi ile mücadele eden, saldırganlığı ve şiddeti dışsallaştırmaktan kendisini alıkoyan Soledad'ın içinde. Hoşa giden birisi olmak isterken, gerçekte kendisine hoş görünmek, yani baskıcılarına karşı kendisinin şiddetkâr olmasına izin vermek istiyordu.

Birkaç hafta sonra, 'dur ve düşün' tekniğine, yine Soledad'la ve benzer bir sahne üzerinde çalışırken yeniden başvurdum. Bu kez ondan sadece 'yapmak istediğim için

yapmak istiyorum' türünden düşünceler taşımasını istedim.

Sonuç çok şaşırtıcıydı: Soledad saldırgan, haşin, güçlü olmakta hiç zorluk çekmedi. Hatta, bundan zevk bile aldı. Bu gözlemi yaptığım zaman, onun yanıtı şu şekildeydi:

> İnsanların böyle olduğumu düşünmesini istemiyorum. Böyle değilim. Ben daha önce gösterdiğim gibi biriyimdir.

> Evet, yumuşak başlı ve ılımlı ama aynı zamanda haşin ve saldırgan da olabilen biri... Siz bunlardan hangisisiniz?

Soledad güldü ve yüksek sesle düşündü:

> Her ikisi de...

Yumuşak başlı ve ılımlı Soledad, haşin ve saldırgan Soledad tarafından yararlı bir şekilde kızdırılabilirdi, çünkü, ilk Soledad, her zaman nasılsa öyle olan Soledad, tek başına, hem kocasını hem de komşusunu yenebilecek bir konuma gelemezdi. Eğer, içinde her ikisi de yaşıyorsa, neden onları yararlı bir şekilde birleştirmesin?

### MOTİVASYONUN ANALİTİK PROVASI

Tek bir sahne, oynayan herhangi birinin yakalayabileceği saf coşkular sayısınca birçok kez doğaçlanır. Örneğin, *Romeo ve Juliette*'ten tek bir sahne, a) aşk; b) nefret; c) korku ile doğaçlanabilir. Her doğaçlamada oyuncular yalnızca o verili anda analiz edilen coşku üzerinde yoğunlaşmalıdır. Yazılı bir oyun, önceden belirlenmiş bir metin üzerinde çalışırken, oyuncular replikleri değiştiremezler. Nefret ile ilgili bir doğaçlama yapıyorlarsa ve metin 'seni seviyorum' şeklinde ise, metin analitik provaya tekabül eden coşkuyla dile gelecektir.

Seçilen sahnede var olan saf coşkuların sayısınca doğaçlamalar yaptıktan sonra, bu kez bir sentezi, yani, her karakterin 'belirleyicileri' diye adlandırdığımız bütün bu

coşkuların bir karışımını amaçlayarak, son bir kere daha doğaçlamayı deneyebiliriz.[2]

**ÜSLUBUN ANALİTİK PROVASI**

Önceki teknikte olduğu gibi, aynı sahne farklı üsluplarda prova edilir. Kimi zaman, gerçek hayattan alınan bir sahnenin 'üslubunu' değiştirme yoluyla, bu üslubun sakladığı temel öğeleri keşfedebiliriz.

Genellikle, abartılı üslupları, örneğin soytarıyı ya da 'psikolojik dramayı' kullanırız. Hiç şüphesiz, en uygun gözüken üsluptan da yararlanabiliriz; ama yine de, hiç olmazsa bir kez, gerçek hayattaki sahneye en uzak duran üsluptan da yararlanmayı denememiz gerekir. Her türlü üslup bize açıktır, hepsinden yararlanabiliriz: Western üslubu, opera üslubu, müzikal komedi, dram ya da trajedi, bütün üsluplar ve tiyatronun bütün türleri.

Oyuncu bir türün üslubu yerine belirli bir oyuncunun üslubundan –ya tüm karakterler Charlie Chaplin olsaydı?– ya da belirli bir yönetmenin üslubundan da yararlanabilir; ya bütün karakterler bir Bergman filminden geliyor olsaydı?

**UYGULAMA**

Haziran 1989'da, Rio'da, Pedro bize bir hikâye anlattı. Pedro bir müzisyendir ve bir keresinde, grevdeki diğer müzisyenlerle birlikte, çalıştıkları stüdyonun kendilerine verdiği –ve üzerlerindeki baskıyı arttırmak için tahammül edilemez gecikmelerle ödenmekte olan– çok düşük seviyedeki ücretleri protesto etmek için çalıştıkları şirkete grev gözcülüğüne gider. Bir megafon yardımıyla, onları dinlemek isteyen herkese gerçekleri anlatırlar. Aniden bir adam çıkagelir ve kalabalığa söz konusu şirkete az evvel dört saatlik bir kayıt

[2] 'Belirleyiciler' hakkında ayrıntılı açıklama için *Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar* kitabına bakınız.

ücreti ödemiş bulunduğunu, ama bir *cuica*[3] çalgıcısından yoksun olduğunu söyler ve onlara orada bulunanlar arasında kayıt seansını tamamlamaya hazır bir cuica çalgıcısı olup olmadığını sorar. Onlar, grevde oldukları için bu isteği reddederler. Söz konusu adam halihazırda yatırmış olduğu ücreti kaybetmeyi göze alamayacağını, grevciler ise uzun vadede grevlerinin herkesin yararına olacağını dile getirirler. Gerilim tırmanır, sinirler yıpranır, adam cebinden bir revolver çıkarır ve müzisyenler paçaları tutuşarak korku içinde kaçışırlar.

Sahnenin doğaçlaması bizi, elinde revolver olan adamın tavrı karşısında bütünüyle dehşet içinde bıraktı.

İlk önce, Meksika Draması[4] üslubunu önerdik. Ve gülmekten göbeğimiz çatladı. Elinde revolver olan adam bu versiyonda daha az tehditkâr bir figüre dönüştü, silahın yol açtığı dehşet geri plana itildi ve adam bu haliyle gözümüzde bir *cuica* adam haline geldi. Ve gözyaşları içerisinde yaşamının bir *cuica*'ya bağlı olduğunu hıçkırırken, ki bu bir insanın yaşamının bağlı olamayacağı kadar komik bir şey, bizi bu durumun saçmalığını görmeye zorladı.

Sonrasında 'ciddi bir şekilde ele alınan psikolojik drama' üslubunu önerdik. Bu versiyonda orijinal sahnede görülür olmayan birçok şey aydınlığa kavuştu. Yine elinde revolver olan adamdan bahsedeceksek, söz konusu şahsın durumunda, *cuica*'nın gülünç doğasının saklamış olduğu sahici endişeler görünür hale geldi. Gerçekten de, bütün parasını rüyalarında onu ünlü yapan bir albümün kayıt işine yatıran fakir bir besteciydi. Şan ve para ile dolu olduğunu düşlediği bir kariyeri tehlikeye atıyordu. Düşlediği bu kariyerin bir *cuica*'nın eksikliği ile tehdit edildiğini dü-

---

[3] İçerisinde derinin ortasından dışarıya doğru uzanan bir çıta bulunan küçük bir davuldan ibaret bir vurmalı alet. Cuica çalan bu çıtaya nemli bir bez parçasıyla vururken, diğer eliyle derinin arka kısmına dokunarak tuhaf bir ses çıkarır. Brezilya'da buna cuica ağlaması derler. [*—Adrian Jackson'ın notu.*]

[4] Çoğunlukla gözyaşı, acı ve trajedi içeren, saf aşk ve ebedi iyilik sayesinde mutlu sona ulaşan popüler bir *soap opera* biçimi.

şünüyordu. Bu adamın sorunu acil, somut ve gözle görülebilir bir nitelikteydi.

Diğer müzisyenlerin hiçbirinin nedenleri bize daha az önemli gelmedi: Hepsi iyi niyet doluydu. Ancak öne çıkan şey uyuşmazlıkları ve diyaloğu reddetmeleriydi. Hiçbir şekilde, bu adamın ne derdi olduğunu anlamaya çaba göstermediler, hiçbir şekilde onun sorununa dönük olası çözümleri bulmaya uğraşmadılar. Sadece, aynı gerçekleri 'sloganlar' biçiminde tekrarladılar ve söz konusu adamın acil gereksinimine verdikleri tek tepki, sınırsız işbirliği karşılığında ileride sağlanacak kazançların vaadiydi. Ama, adam *cuica*'ya şimdi ihtiyaç duyuyordu, ileride değil.

Müzisyenlerin haklı nedenleri 'sloganlara', soyut demagojiye dönüşmüştü.

### BASKIYI KIRMAK

Bu teknik, daha önceki kitaplarımda zaten anlatılmıştı, asıl olarak aynı sahneyi üç kez doğaçlama üzerine kuruludur:

1. Gerçek hayatta olduğu şekliyle,
2. Arzu edilen ama gerçekte gerçekleştirilememiş olan sonucu doğaçlamada gerçekleştirmeyi deneyerek,
3. Başkahraman ile karşı kahraman arasındaki rolleri takas ederek.

### AKSİYONI ÇEKİMDEYİZ

1. Sahne, gerçek hayatta olduğu şekliyle doğaçlanır.
2. Sahne ikinci kez doğaçlanır. Ama bu kez yönetmen, doğaçlamayı şu nedenlerle kesebilir: herhangi bir noktanın aydınlatılması gerektiğini hissettiğinde, başkahramanın dikkatini önemli olduğunu düşündüğü belirli bir ayrıntıya yöneltmek için; başkahramanı anlamadan yapmakta olduğu bir şeyin farkına vardırmak için; ve en son olarak, başkahramanın kendi kendine sunduğu duruma

dair alternatifleri olup olmadığını teyid etmek için.

3. Belirli bir nokta üzerinde çalıştıktan sonra, yönetmen bir sinema yönetmeni gibi "Aksiyon! Çekimdeyiz" der ve oyuncular sahnenin bütünüyle aydınlığa kavuşması için ne kadar kesilmesi gerekiyor ve ne kadar baştan alınması gerekiyorsa o kadar kez sahneyi yeniden doğaçlarlar.

#### GÖVDESELLEŞTİRME

İlk doğaçlamadan sonra oyuncular sahneyi, hislerini ve coşkularını fiziksel olarak abartmaya çalışarak yeniden doğaçlarlar: Korku, gerçek titremeye, kaçmayı istemeye, kusmaya, karın boşluğunda bir üşümeye ve bunun gibi daha nice şeylere dönüşür.

## 2. OYUNLAR

#### ELÇİLİK BALOSU

Bu oyun, diktatörlük yönetimine karşı verilen silahlı mücadele zamanlarında Brezilya'da gerçekleşen gerçek bir olay üzerine kuruludur.

Oyuncular hayali ya da gerçek olabilecek prensler, sermayedarlar, büyükelçiler, katolik kilisesine ait üst düzey görevliler gibi karakterler uydururlar. Hepsi onlara bir resepsiyon vermekte olan Dışişleri Bakanlığı'nda bir araya gelirler.

Oyunun ilk bölümünde, her oyuncu, karakterinin gelip kendine ayrılan yerde yerini almasını oynar. Birkaç dakika sonra, bir garson –bir oyuncu bir garson rolünü üstlenmelidir– yüksek dozda marihuana içerdiği farz edilen bir çikolatalı kek servis eder (Böyle bir olay Brezilya'da 1971 yılında gerçekten de yaşanmıştır). Bu andan itibaren oyuncular iki karakter arasındaki bir mücadeleyi canlandırmalıdır: İlki, kendi seçtikleri karakter olan ağırbaşlı bir karakter; diğeri, hayali halüsinasyonel dozun açığa çıkar-

dığı kontrol dışı bir karakter. Söz konusu iki karakter arasındaki mücadeleyi verebilmek için bunlardan ilkini bütünüyle saf dışı bırakmamaya azami gayret göstermelidirler.

Ve son olarak, uyuşturucunun etkileri silindikçe, ilk karakterler yeniden iş başındadır ve doğaçlama sanki hiçbir şey olmamış gibi sona erer.

### KENDİSİNİN KARŞITI

Grup ikiye ayrılır. İlk gruptaki her bir oyuncu bir parça kağıdın üzerine ismini ve denemek istediği kendisininkine zıt bir kişilik türünü yazar: hayli gergin biri olmak isteyen sakin bir kişi, cesur olmak isteyen korkak bir kişi gibi... Herhangi bir şey seçilebilir; her insan, eğer öyle birisi olsaydı bunun nasıl bir şey olacağını keşfetmek için, gerçekten ne olmak ya da neyi denemek istiyor olursa olsun.

Birkaç dakika sonra, oyuncular bu yeni kişilikler üzerinden doğaçlamaya başlarlar. Bu zaman diliminde, yönetmen onlardan en azından bir kere normale dönmelerini ve bundan hemen sonra deneysel karakteri yeniden ele almalarını talep eder.

Sonunda, ikinci gruptaki gözlemciler her insanın normal karakteri ile doğaçlanan karakterler arasında ne gibi farklılıklar bulduklarını söylemelidirler. Katılımcıların gözlemleri ile oyuncuların bir kağıt parçasına yazmış oldukları karşılaştırılır.

### UYKUDA OLAN KARAKTERLERİ UYANDIRMAK

Bu teknik bir öncekine benzer, ama ufak bir farkla: Bu kez oyuncuların doğaçlayacakları karakterleri önerecek olanlar katılımcı-gözlemcilerdir.

Bu tür oyunlarda oynamakta olan oyuncular kimi zaman bulundukları yerin atmosferinden yararlanmazlar ve farklı verili durumlar hayal ederler. Bu demektir ki, doğaçlanan olay çeşitli farklı alanlarda geçiyor olabilir ve karakterler arasındaki ilişkiler her bir oyuncu tarafından

farklı bir şekilde anlaşılıyor olabilir; her bir oyuncu diğer karakterlere, onların kendilerine atfettikleri özelliklerden farklı özellikleri yansıtıyor olabilir. Bu açık gerçeküstücülük, doğaçlamaya ilişkin bir engel gibi yorumlanmamalıdır. Tam tersine, bu durum olduğu gibi kabul edilmelidir.

## 3. GÖSTERİLER

Önceki kitaplarımda derinlemesine anlatılan, açımlanan, örneklerle izah edilen Forum Tiyatrosu ve Görünmez Tiyatro formları, kendi olağan davranış kalıbına alternatifler denemek isteyen bir başkahraman için dışa dönük bir çalışma olarak had safhada faydalıdır.

### FORUM TİYATROSU

Forum Tiyatrosu, özü itibariyle bir sahnenin ilk doğaçlamasından sonra, bir grup izleyiciye başkahraman ile yer değiştirmeyi ve onun eylemlerine ilişkin çeşitlemeler doğaçlamalarını önermekten oluşur. En sonunda, gerçek başkahraman onu en çok motive eden çeşitlemeyi doğaçlamalıdır.

### GÖRÜNMEZ TİYATRO

Görünmez Tiyatro bir sahneyi başkahramanın gerçek hayatta denemek istediği eylemlerle prova etmeyi ve sonra bunu o olayların gerçekten olabileceği bir mekânda, seyirci olduğunun farkında olmayan ve doğaçlanan sahne gerçekmiş gibi davranmakta olan seyirciler önünde doğaçlamayı içerir. Böylelikle, doğaçlanan sahne gerçeklik haline bürünür. Kurgusal olan gerçekliğe nüfuz eder. Başkahramanın bir plan, bir taslak olarak prova etmiş olduğu şey şimdi bir edime dönüşür.

Ezilenlerin Tiyatrosu'nun cephaneliğinin hedefi geleceğin gelmesini beklemekten çok, geleceğin hazırlanmasına bir katkıda bulunmaktır.

# EK: TEKNİKLER VE BİZ: HİNDİSTAN'DA BİR DENEY

Köylüler arasında halk tiyatrosu ve eğitsel yöntemler geliştiren bir grup olan Jana Sanskriti'nin davetine istinaden, Batı Bengal, Bangladeş ve Pakistan'dan gelmiş kırk tiyatro insanı ile çalışmak üzere, Hindistan'ın Kalkûta eyaletine gittiğimde (Şubat-Mart 1994) bu kitap çoktan baskıdaydı. Oradaki çalışmalarım sırasında, bu kitapta anlatılanlar türünden tekniklerin onları uygulayan insanlara yararlı olabilmesi için, aynen uygulanmak yerine, uyarlanması gerektiği bir kez daha gün yüzüne çıktı.

Bu benim Hindistan'ı ilk ziyaretimdi: Kültürel şok kaçınılmaz olarak had safhadaydı. Trafik karmaşasına karşı özellikle duyarlıydım. Birçok şehirde öncelik soldan ya da sağdan gelen araca tanınıyordu; Rio'da ise, hangi taraftan geldiğine bakılmaksızın öncelik en ağır araca tanınırdı. Bana öyle geldi ki, Kalkûta'da öncelik en halinden memnun olmayan korna sesi olan araca tanınıyor! Ve sanki herkes kornalarını sürekli çalıyor.

Dayanılmaz ses ve hava kirliliğinin yanı sıra, Kalkûta sokakları yağmurun yol açtığı çukurlar ve gölcüklerle doludur; bu yüzden, zaten yayalara, bisikletlere, üç tekerlekli taşıyıcılara, (ayakkabısız insanlar tarafından sürülen motorlu ya da bisikletli) Japon faytonlarına ve en sonuncusu ama en önemlisi ineklere dikkat etmekle meşgul sürücüler, bir de bunlardan kaçınmak için zig zag yapıp durmak zorunda kalır. Müdahaleye uğramaksızın ortalıkta dolaşıp duran o kadar çok kutsal ineğin görüntüsünden şaşkına döndüm. Bir gazeteciye trafiği engelledikleri takdirde –birçok kez bunu yaptıklarına tanık olmuştum– yoldan çekilmeleri konusunda ikna etmeye müsademizin olup olmadığını sordum. Beni 'Nazikâne bir şekilde olmak kaydıyla,

evet' diye yanıtladı.

Kocalar eşlerine karşı pek de nazik gözükmüyorlar. Birlikte çalıştığım gruptan bir evli çiftin ev hayatının bildik, gündelik bir sahnesini doğaçlamasını istedim. Koca, kayınpederinin, eşinin drahomasının taksitlerini ödemesindeki gecikmesini protesto ederek eşine bağırdı. Nihayetinde, koca kadını öldürüp, gömmeden önce cesedini yakarak ve bu kez düğünden önce nakit ve peşin ödenecek bir drahoma karşılığında yeniden evlenmeye hazırlanarak doğaçlamayı sona erdirdi.

Katılımcılar arasındaki tartışma bunun yaygın, gündelik bir sahne mi yoksa sadece belli durumlarda olup biten bir şey mi olduğu üzerinde yoğunlaştı. Bazıları bunun çok sık rastlanmayan bir olay olduğunu düşündü ama kimse özellikle kırsal kesimlerde bunun istisnai bir durum olduğunu da sanmıyordu.

İlk alıştırmalardan itibaren, Avrupa'da, Afrika'da ve Kuzey, Güney ve Orta Amerikalarda çalışmaya alışık olduğum insanlara göre çok farklı bir kültürden gelen insanlarla karşılaştığımı anladım. Örneğin, Saatin İmgesi çalışmasını yaptığımız sırada, belirli bir noktada onlara "doğum gününüzde uyandığınız anı gösterin" dedim. Alıştırma tıkandı: Kimse doğum gününü bilmiyordu ve bundan da rahatsız gözükmüyordu.

Jana Sanskriti benden onlara iç gözlemsel teknikleri tanıtmamı istemişti. Söz konusu teknikleri, ilk kez tamamen köylülerden ve köylülerle –birçoğu Hindistan'da köylülere verilen asgari ücreti (günde 1 dolar), o da yılda üç ila altı ay boyunca olmak kaydıyla, kazandığı üzere oldukça yoksul köylülerdi– çalışan insanlardan oluşan bir grupla çalışırken uyguluyordum.

İlk iki gün boyunca birçok oyun oynadık ve imge tekniklerinden yararlandık. Üçüncü günde, Arzu Gökkuşağı tekniğini uygulamaya karar verdim. Gökkuşağı için, çok çekingen bir kız kendi evliliğinin hikâyesini önerdi. Anlatırken heyecandan titriyordu, ama buna rağmen, evdeki şiddeti doğaçlamayı ve sonrasında kendi arzularının bazı

imgelerini yaratmayı becerdi.

İlki kendi kendini boğmasının bir imgesiydi; sanki arzusu, kocasının arzusunu yerine getirmekti. İkincisi, evi terk edişiydi; şüphesiz bu da kocasının arzusuydu. Sonrakiler kocası ile konuşmasının; karnına doğru bir ayağını uzatarak onu baştan çıkarmaya çalışmasının (kocayı oynayan oyuncu ondan hemen çekilip uzaklaştı!); ve en sonunda, kocasını öldürmeye çalışmasının bir imgeleriydi.

O çekingen kızın, arzularının somut imgelerini oluşturmaktaki cesaretini görmekten mutluydum, aynı zamanda imgelerinin katılımcılar, özellikle, onun imgelerinde onun yerini almak için sahneye fırlayan kadınlar arasındaki yankılanmasını görmekten de mutluydum. Bitirdiğinde, o andaki en büyük arzusunun hiç de kocası ile ilgili olmadığını hissettim: Duyguları kendisinden bile saklıyken, kendisini bir başkahraman olarak sunmuştu, ama orada ve sonrasında, arzularının somut fiziksel bir forma kavuştuğunu gördükçe, söz konusu arzuları diğerlerine ve kendisine ifşa etmekten utanç hissetti. Arzusu her şeye son vermekti.

Arzu Gökkuşağı'ndaki sekansların aşamalarından sonra, bilincin bilinçdışı arzular ile karşılaşma yaşadığı sahne üzerinde, arzuları ile teker teker kavga edecek ya da onları harekete geçirecekti. Ama, ağlamaya başladığını fark ettim; devam etmeyi arzu etmedi ya da devam edemedi. Bu yüzden, söz konusu aşamayı atladım ve doğrudan, arzunun kendisine en uç noktada karşıt olanla kavga ettiği, arzuların agorası aşamasına geçtim. Oradaki birçok kadının arzularını yansıtan arzularının, tıpkı kalbinin derinlerinde kavga etmeleri gibi, sahne üzerinde de birbirleriyle nasıl kavga ettiklerini görmek için seyircilerin arasına döndü.

Bu kısa atölyenin son gününde, Azize Teresa'nın İki İtirafı[1] çalışmasına başladık. Oyuncular çiftler halinde (ebeveyn-çocuk), birinin diğerine iyi de olsa kötü de olsa bir itirafta bulunduğu ortak bir durum doğaçlarlar. Ka-

[1] *Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar*'a bakınız.

dınlar tarafından yapılan itirafların yüzde doksanı cinsellik ve bastırma ile ilgiliydi: Birçoğu aşık olduklarını ve alt kasttan bir erkek ile evlenmek istediklerini; ya da eğer söz konusu erkek kendileri ile aynı veya daha üst bir katmandan olsa da, edilgen bir şekilde babalarının tercihini kabullenmek yerine eşlerini kendilerinin seçmek istediklerini itiraf ettiler. Bu tür itiraflar, babaları ile aralarında olan mutlak teslimiyete dayalı bir ilişkiyi bütünüyle havaya uçurmak ve paramparça etmek için yeterliydi. Kadınların bütün istedikleri evlendikleri insanları kendi başlarına seçebilmeleriydi; özgür aşktan bahsetmeye cesaret bile edemiyorlardı.

Bundan sonra 'Analitik İmge' üzerinde çalıştık ve bir kez daha bir çiftin yaşamı seçilen temaydı. Bir önceki gün neler olup bittiğini düşünerek, hiçbir kadından kendini açığa vurmasını ya da kendi gerçek hayat hikâyesini anlatmasını istemedim. Onlardan tipik bir olası durum 'uydurmalarını' istemeye karar verdim. Ve onlardan kendilerini değil, iyi tanıdıkları insanları model alarak doğaçlamalar yapmalarını istedim. Hiç şüphesiz, kendi 'gerçek hikâyelerini' canlandırmıyor oldukları için, kendi gerçek coşkularını, duygularını ve düşüncelerini oynamakta kendilerini özgür ve rahat hissettiler. 'Bu benim' diye bir beyanda bulunmamışlardı, bu yüzden kendilerini gerçekten de oldukları gibi göstermekte bir tehlike görmediler ve rahat davrandılar.

Onları daha da çok rahatlatmak için, erkeklerden kadın, kadınlardan da erkek imgeleri oluşturmalarını istedim; böylece, her bir taraf diğerine yönelik eleştirisini gösterebilecek ve diğerinde de kendi eleştirisini görebilecekti.

Bu, söz konusu tekniklerden yararlanmanın normal yolu değildi, ama daha önce vurgulamış olduğum gibi, teknikler insanları kendilerine uydurmak amacı ile değil, insanlara yararlı olmak amacıyla kurgulanmışlardı. İnsanlar teknikler için değil, onlar insanlar için yapılmıştı.

Ezilenlerin Tiyatrosu'nda, Ezilenler öznedir; Tiyatro onların dilidir.

Arzu Gökkuşağı terimi, Boal'in, 'estetik mekânının', yani sahnenin gücünü inceleme, içselleşmiş baskıları ortaya çıkarma ve daha geniş bir bağlama oturma amacıyla tasarladığı teatral teknik ve alıştırmaların toplamına karışılık gelir.

Boal, uygulanabilir oldukları durumlarda, önceki tekniklerini de (ajit-prop, Görünmez Tiyatro, Forum Tiyatrosu ve diğerleri) hâlâ önemser ve kullanır. Arzu Gökkuşağı'nın temel yaklaşımına göre sorunlar üzerine düşünmek çözüm bulmak kadar önemlidir. Sorunlar üzerine düşünmenin kendisi terapötiktir; sorunla ilgili bir şey yapmaya yönelik olarak atılmış bir adımdır. Sorunlara düzenli olarak ışık tutan bir terapi, tanım olarak çözümü araştıran ve çözümü bulduğunda sona eren bir terapiden daha dinamiktir.

**AUGUSTO BOAL,** Brezilyalı bir tiyatro adamıdır. Çalışmalarıyla tiyatroyu demokratikleştirmek, ezilenlerin sesi haline getirmek için yaklaşık yarım yüzyıldır çabalıyor. Kariyerine 1960'lı yıllarda Brezilya'da Arena Tiyatrosu'nda başladı, ancak askeri darbenin ardından ülkesini terk etmek zorunda kaldı. 1970'lerin başlarında Peru'da, yakın dostu Paolo Freire'nin eğitim felsefesinden esinlenerek ilk Ezilenlerin Tiyatrosu çalışmalarını başlattı. Tiyatronun, hayatı değiştirmenin bir aracı, seyircilerin ise pasif bir konumda oyuncuları izlemekle yetinmeyen aktif katılımcılar haline getirilmesini amaçlayan bu girişim, kısa bir süre içinde Güney Amerika sınırlarını aştı ve dünyanın birçok ülkesinde politika ve tiyatro üzerine kafa yoran sayısız kişinin esin kaynağı oldu. Başlıca eserleri şunlardır: *Ezilenlerin Tiyatrosu*, çev. Necdet Hasgül, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2003; *Oyuncu ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar*, çev. Berk Ataman ve diğ., Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2003; *Arzu Gökkuşağı. Boal'in Tiyatro ve Terapi Metodu*, çev. Fırat Güllü ve diğ., Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2008.

ANR
323530

ISBN 978-605-4238-82-8

BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ