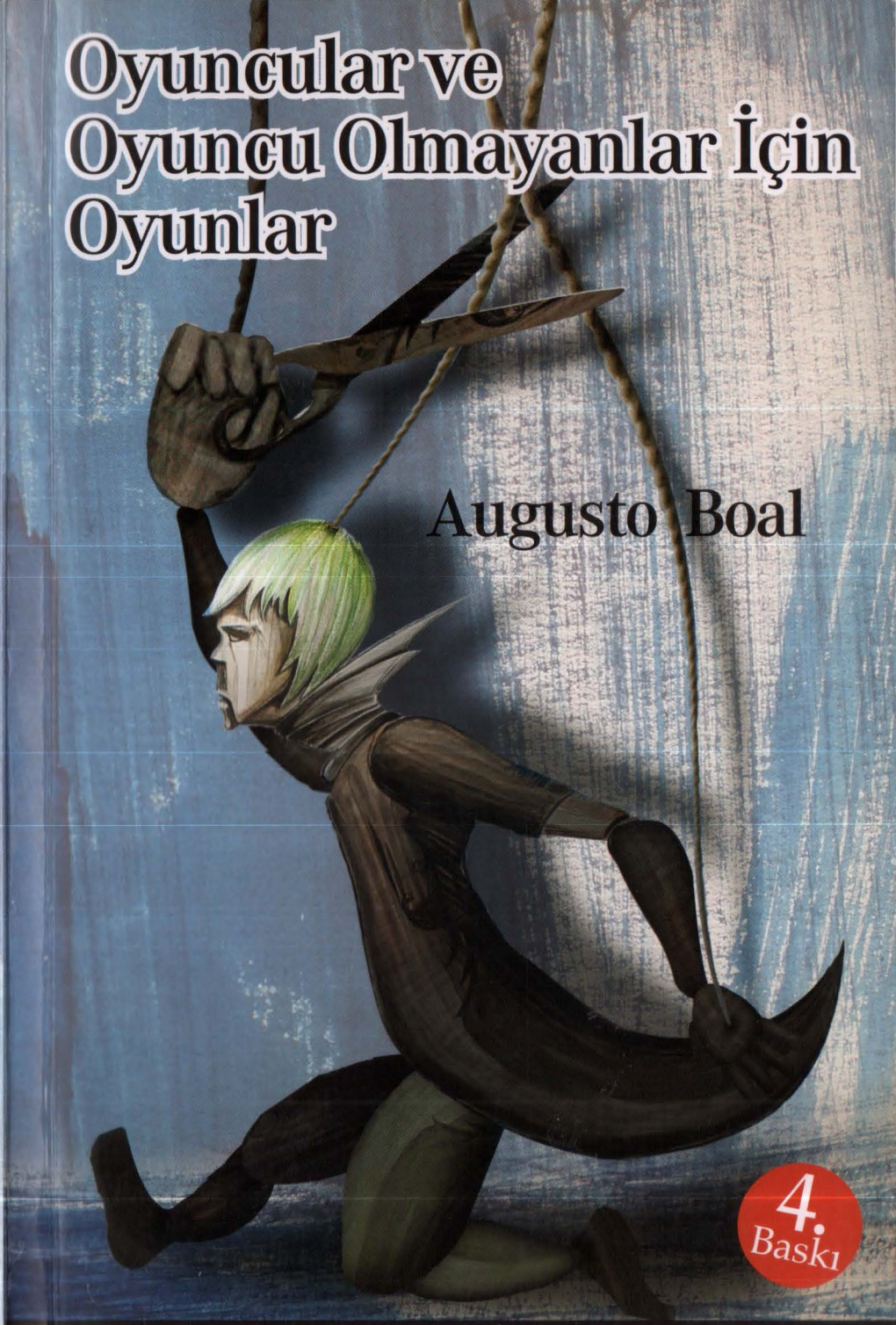
Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar

Augusto Boal



4. Baskı

BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar Augusto Boal

OYUNCULAR VE OYUNCU OLMAYANLAR İÇİN OYUNLAR

OYUNCULAR VE OYUNCU OLMAYANLAR İÇİN OYUNLAR

Augusto Boal

Çevirenler:
Berk Ataman
Özgürol Öztürk
Kerem Rızvanoğlu

BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

Augusto Boal
Games for Actors and Non-Actors
© Augusto Boal, 1992
Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar
© BÜTEK A.Ş. 2003, 2104

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@boun.edu.tr
www.bupress.org
Telefon ve faks: (0212) 257 87 27
Sertifika No: 10821

Genel Yayın Yönetmeni: Murat Gülsoy
Yayına Hazırlayanlar: Fırat Güllü, Meltem Aravi, Fakiye Özsoysal
Kapak Tasarımı: Kerem Yeğin
Kapak İllüstrasyonu: Cihan Yılmaz

Baskı: Acar Basım ve Cilt Sanayi Ticaret A.Ş.
Beysan San. Sitesi Birlik Cad., No: 26
Acar Binası, Haramidere/Avcılar, İstanbul
Telefon: (0212) 422 18 00 (255)
Sertifika No: 11957

Birinci Basım: 2003
İkinci Basım: 2008
Üçüncü Basım: 2010
Dördüncü Basım: 2014

Boğaziçi University Library Cataloging in Publication Data
Boal, Augusto.
Oyuncular ve oyuncu olmayanlar için oyunlar / Augusto Boal: çev. Berk Ataman, Özgürol Öztürk, Kerem Rızvanoğlu.
xxxii, 290 p. :ill. ; cm.

ISBN 978-975-6193-89-1

Includes biographical references.
1. Acting. 2. Games. I. Ataman, Berk. II. Öztürk, Özgürol, III. Rızvanoğlu, Kerem. IV. Title.

PN2061.T8

Bu kitap, metnin yaratıcı İngilizce çevirisi için Adrian Jackson'a; coşku ve yardımları için Helena Reckitt ve Talia Rodgers'e; Cecilia'yı keşfettikleri için Blanca Laksman ve Leonardo Thumin'e ithaf edilmiştir.

İçindekiler

İNGİLİZCEYE ÇEVİRENİN ÖNSÖZÜ, 1

ÖNSÖZ, 9

1
AVRUPA'DA EZİLENLERİN TİYATROSU, 17

Giriş, 17 ♦ Geçiş İmgeleri - İmge Tiyatrosu'nun Başlangıcı, 18 ♦ Görünmez Tiyatro'nun İlk Deneyimleri, 22 ♦ Forum Tiyatrosu, 35 ♦ Godrano Deneyimi (ya da En Son Seyirci-Oyuncu/ Başkahraman!), 48

2
OYUNCUNUN ÇALIŞMASININ YAPISI, 59

Duygunun Önceliği, 59 ♦ Duyguların Rasyonelleştirilmesi, 67 ♦ La Recherche du Temps Perdu, 69 ♦ Oyuncunun Rolü Yorumlayışının Diyalektik Yapısı, 72

3
EZİLENLERİN TİYATROSU'NUN CEPHANELİĞİ, 82

Giriş: Ezilenlerin Tiyatrosu'ndan Yeni Egzersizler ve Oyunlar Sistemi, 82 ♦ Dokunduğunu Hissetmek, 84 ♦ Duyduğunu Dinlemek, 113 ♦ Birkaç Duyuyu Aktifleştirmek, 131 ♦ Baktığımızı Görmek, 146 ♦ Duyuların Belleği, 191 ♦ Genel Prova Egzersizleri, 238.

4
FORUM TİYATROSU: ŞÜPHELER VE KESİNLİKLER, 263

Yirmi Temel Başlık, 264 ♦ Baskı ya da Saldırı, 264 ♦ Modelin Tarzı, 267 ♦ Problemler Acil mi Olmalı, Yoksa Olmamalı mı? Basit mi Olmalı, Yoksa Kompleks mi?, 269 ♦ Bir Çözüme Ulaşmalı mıyız, Ulaşmamalı mıyız?, 270 ♦ Gelecekteki Eylem Modelinin Tanımlanmaya İhtiyacı Var mıdır?, 272 ♦ Model mi, Anti-model mi? Hata mı, Şüphe mi?, 272 ♦ Jokerin Tavrı, 273 ♦ Teatrallik mi, Yansıtma mı?, 275 ♦ Sahneleme, 276 ♦ Isınmanın İşlevi, 277 ♦ Oyuncunun İşlevi, 278 ♦ Tekrar Edilen Sahne, 280 ♦ Makrokozmos ve Mikrokozmos, 280 ♦ Bir Karakteri Diğerine Dönüştürmeden Onunla Nasıl Yer Değiştirebilirsiniz?, 281 ♦ 'İyi' Baskı Nedir?, 282 ♦ Kim Kimle Yer Değiştirebilir?, 283 ♦ Anti-Model Nasıl Prova Edilmelidir?, 285 ♦ Forum Temaları Değiştirebilir mi?, 287 ♦ Forum Tiyatrosu Oturumunda Kişiler 'Seyirci' Olarak Kalabilir mi?, 287 ♦ Ezilenlerin Tiyatrosu Oturumu Ne Zaman Sona Erer?, 289.

İNGİLİZCEYE ÇEVİRENİN ÖNSÖZÜ

Bu kitap, *Stop! C'est magique* (Paris; Hachette, 1980) ve *Jeux pour acteurs et not-acteurs* (Paris: La De'cauverte, 1989) adlı iki kitabın birleştirilmesiyle oluşturulmuştur ve Boal'in geliştirmeye devam ettiği uygulamalarının en son örnekleri de bunlara eklenerek pek çok ilave ve değişiklik yapılmıştır. Kitabın adının da işaret ettiği gibi, anlatılan egzersizler ve oyunlar çoğunlukla hem deneyimli hem de deneyimsiz uygulayıcılara göredir. Boal'in çalışmasının temeli de budur: Herkes rol yapabilir ve teatral icra alanı sadece profesyonellere bırakılmamalıdır. 'Oynamak' kelimesinin her iki anlamı da, yani rol yapmak ve eyleme geçmek çalışmanın merkezinde yer alır.

Bu kitapta Ezilenlerin Tiyatrosu'nun üç temel kategorisi tartışılmaktadır: İmge Tiyatrosu, Görünmez Tiyatro ve Forum Tiyatrosu. Yine de tüm bu formlar arasında sürekli bir iç içelik ve etkileşim vardır ve sadece çalışmanın yapılacağı koşullara ve teatral olayın amacına bağlı olarak belirli bir form tercih edilir.

İmge Tiyatrosu, toplumlar ve kültürlerle ilgili başlıca gerçekleri öncelikle sözlü anlatıma başvurmadan açığa çıkaracak egzersiz ve oyun serileri olarak tasarlanmıştır. Yine de bu imgelerin değişen dinamiklerine sözlü anlatım eklenebilir. İmge Tiyatrosu'nda katılımcılar kendi yaşamlarının, duygularının, deneyimlerinin, maruz kaldıkları baskının imgesini bedensel bir duruş alarak oluştururlar. Temayı ya da konuyu gruplar önerir sonra da bireyler kendilerinin veya diğerlerinin bedenlerini 'kil' gibi kullanarak bu konularla ilgili üç boyutlu 'heykeller' oluştururlar. Ama bu imge çalışması asla durağan kalmaz. Ezilenlerin Tiyatrosu'nda, bu donmuş imge sadece aksiyonun hareket rotasını ortaya çıkaran bir başlangıç noktası veya prelüddür, imgeleri hayata geçirmenin ve bu imgelerin içerdiği niyet ya da yöneli-

min ne olduğunun keşfidir.

Kısacası bunun altında 'bir resim binlerce kelimeye renk verir' düşüncesi yatar. Kelimelere olan aşırı güvenimiz, temel konuyu aydınlatmak yerine şaşırmamıza ve karıştırmamıza neden olabilir. İmgeler gerçek duygularımıza hatta bilinçaltı duygularımıza kelimelerden daha yakın gelebilir. 'Ellerimizle düşünmek' yöntemi beynimizin sansürüne, toplumsal ya da kişisel deneyimlerle oraya yerleştirilen 'kafadaki polis'e, kısa devre yaptırabilir. İmgelerin anlam çeşitliliği bu çalışmanın canalıcı etmenidir. Bir grup birey, tek bir imgeden bir dizi farklı ama gene de birbiriyle ilintili anlamlar algılarlar, ki bunlar genellikle imgeleri yaratan 'heykeltıraşlar'ın düşünmedikleri anlamlardır. İmgeler, dilsel ve kültürel engellerin ötesinde işlev görürler ve Boal'in gösterdiği gibi sıklıkla beklenmeyen bir evrensellik ortaya koyarlar. İmgelerle çalışmak, konuşmak yerine heykeller yapmak, güzel konuşabilen kişilere ayrıcalık sağlamayacağından daha demokratik olabilir. İmge Tiyatrosu, Görünmez Tiyatro ya da Forum Tiyatrosu'na hazırlık olarak kullanılabilir ve Boal'in bir sonraki kitabının, *Boal'in Tiyatro ve Terapi Metodu – Arzu Gökkuşağı*'nın konusu olan sağaltıcı çalışmaların merkezini oluşturur.

Görünmez Tiyatro, halkı bilgileri dışında oyunun katılımcısı yapan bir halk tiyatrosudur. Onlar bir tiyatro oyununun 'seyirci-oyuncularıdır'. Bir tiyatro oyunu sahnelenmekteyken aktif birer seyircidirler ama ne olay sırasında ne de sonrasında bunun 'gerçek yaşam' değil de bir tiyatro olduğunun farkına varmazlar. Bu tabii ki aynı zamanda gerçek yaşamdır, çünkü aslında olaylar gerçekten olmaktadır, insanlar gerçektir, olaylar gerçektir, tepkiler gerçektir. Bu bir tiyatro binasında ya da bariz teatral bağlamı olan bir mekânda geçmeyen ve seyircinin, seyirci olduğunu bilmediği bir tiyatrodur. Birkaç oyuncu belirli bir kamusal alanda daha sonra orada oynayacakları sahneyi prova ederler. Sahne genelde o toplumun 'normal' alışkanlıklarıyla ilgili beklenmedik bir yıkıcılık içerir. Halk sahnelenen bu olaya tepki verir ve bir tartışmaya dahil edilir. Genellikle de halkın arasına karışmış *ajan provakatör* oyuncular da sah-

nelenen eylem hakkında uç ve karşıt fikirler ileri sürerek halkın tartışmaya dahil olmasına yardımcı olurlar.

Örneğin Brezilya'da, Boal'in grubundan bir adam, sokağa cephesi olan bir mağazaya bir kadın arkadaşıyla gitti ve kadın giysilerini denemeye başladı. Bir başka oyuncu toplanan kalabalığa karışıp yüksek sesle bunun bir 'sapıklık' olduğu konusunda halkı kışkırtırken başka bir oyuncu da karşı tarafı –giyinenin tarafını– tuttu; adam istiyorsa neden kadın kıyafetleri giymesindi?... Bir anda kalabalık ateşli bir tartışmaya başladı. Görünmez Tiyatro, tiyatro yoluyla bir tartışma ortamı oluşturmayı teşvik eder. İnsanları bir kamusal forum oluşturarak meseleleri sorgulamaya iter. Görünmez Tiyatro 'ajit-prop' sokak tiyatrosuyla kıyaslandığında arada önemli bir fark vardır ki seyirciler istedikleri herhangi bir tavrı tercih edebilirler ve kendilerine öğüt verildiği hissine kapılmazlar. Görünmez Tiyatro cevapları dayatmadan, soruları sorar. Bu da Ezilenlerin Tiyatrosu'nun temelidir: Seyircisine karşı didaktik değildir, tek taraflı öğretmek yerine birlikte öğrenme sürecini içerir; seyircilerin de oyuncular kadar yanıtları bilme ihtimalleri olduğunu varsayar.

Forum Tiyatrosu, bir problemin çözümlenmeden seyircilere yani seyirci-oyunculara sunulduğu ve onların çözümleri oynamaya davet edildiği teatral bir oyundur. Problem her zaman bir baskı biçimini işaret eder ve genellikle ortalıkta ezenler ve ezilen bir kahraman vardır. En yalın haliyle hem oyuncuların hem de seyirci-oyuncuların bu baskının kurbanları olacağı düşünülür. Ancak da böylelikle alternatif çözümler önerebilirler çünkü kendileri şahsen bu baskıya aşinadırlar. Sahnenin bir kez gösteriminden sonra (bu bir oyunun tamamı da olabilir), bu sergilemeye 'model' adı verilir. Sonra bu sahne biraz daha hızlandırılmış olarak tekrar oynanırken seyircilerden biri 'Dur!' diye bağırıp, kahramanın yerine geçer, ezenleri yenmeye çalışır.

Bu oyun seyirci-oyuncularla oyuncular arasındaki bir yarış biçimindedir. Seyirci-oyuncular oyunu farklı bir sonla (baskı dizgesinin kırıldığı bir son) bitirmeye çalışırken, oyuncular da oyunu orijinal halindeki sonla (ezilenle-

rin mağlup olduğu, ezenlerin kazandığı son) bitirmek için ellerinden geleni yapıyor gözükürler. Oyunun ilerleyişi 'joker' denilen ve işlevi oyunun akıcı bir şekilde ilerlemesini sağlamak ve seyircilere kuralları öğretmek olan bir kişi tarafından yürütülür. Ancak Forum Tiyatrosu'nun her katılımcısı gibi, eğer seyirci-oyuncular Joker'in adil davranmadığını düşünürlerse onu başka biriyle değiştirebilirler ve yine eğer seyirciler isterse oyunun hemen hemen her 'kuralını' da değiştirilebilirler. Bir forumda pek çok farklı çözümler oynanır. Sonuç bir bilgi, taktik ve deneyim birikimidir ve aynı zamanda Boal'in dediği gibi 'gerçeklik için bir prova'dır.

Bu, Forum Tiyatrosu'nun çok basit bir tarifi olsa da, yirmi yıldan uzun bir süredir var olan bu tiyatro biçiminin dünyanın farklı yerlerindeki şimdiki uygulamalarında birçok farklı biçimi vardır. Okullarda, fabrikalarda, kamusal merkezlerde, kiracılarla, evsizlerle, engellilerle, etnik azınlıklarla vb. baskının paylaşıldığı bir topluluğun olduğu her yerde uygulanır. Amacı yine tartışma başlatmak (sadece sözlü değil, eylem biçiminde), alternatifler göstermek, insanları kendi hayatlarının kahramanı yapabilmektir.

İngiltere'de değişik birçok toplulukta Forum Tiyatrosu'nu şahsen kullanmış birisi olarak, hem tiyatroyu yaşamın farkına varmanın bir yolu olarak görmek hem de insanlara baskının üstesinden gelmek için güven ve güç vermesi anlamındaki etkisini doğrulayabilirim. Aynı zamanda çok eğlencelidir de: Ezenlerin dalaverelerinin farkına varmanın, seyirci-oyuncuların dahiyane kurnazlıklarının, baskının yenilmesiyle kazanılan zaferin neşesi kahkahalara dönüşür. İlk başta insanın aklına geleneksel olarak 'çekingen' İngilizlerin sahneye çıkıp teatral bir eyleme katılacak son kişi oldukları gelebilir, ancak model doğruysa, hayata uygunsa ve seyircileri kahramanın davranışlarına karşı yeterince kızdırmakta etkiliyse, o zaman sahneye çıkacaklardır, özellikle de ilk cesur seyirci-oyuncu buzu kırdıktan sonra. Boal'in 'yaşamdaki gibi' kavramıyla Forum Tiyatrosu'nda üslup olarak gerçekçiliği tercih ettiği düşünülmemelidir. İleriki sayfalarda da incelendiği gibi,

Boal gerçeği gerçekçilikten tamamen uzakta, teatral gerçeklikte görür. Ezilenlerin Tiyatrosu çalışmasında da gösterildiği gibi edebi gerçekçilikle hiçbir ilişkisi yoktur. Eğer ezilenler, ezenleri canavarlar olarak görüyorlarsa o zaman göstermemiz gereken canavarlardır ve bunun için gerçekçi yerine dışavurumcu bir görsel üslup geliştirilebilir.

Boal'in çalışması sonsuz bir enerji ve amansız bir iyimserlikle inatla yoluna devam etmektedir. Bizzat kendisi de Afrika'dan Kanada'ya, Avrupa'ya, Rio'ya dünyayı dolaşıp, yöntem ve tekniklerini anlatır ve kendisinin daha önceden belki binlerce kez yaptığı bir egzersizi bir grubun ilk kez yapışını görmekten hep aynı keyfi alır. (Bu kitabı çevirmenin bir zorluğu da uluslararası posta sisteminin azizliklerinin yanı sıra Boal'in belirli bir zamanda dünyanın neresinde olduğunu bulmaktı). Bu çılgın dünya gezginini anladığınızda onun dünyayı değiştirme uygulaması olarak Ezilenlerin Tiyatrosu'na olan tutkusunun artık hayalcilik olmadığını kavrıyorsunuz.

Bu kitap Boal'in bitirmiş olduğu bir çalışmasını sunmuyor çünkü, Boal, yirmi yıl kadar önce belirlediği Ezilenlerin Tiyatrosu'nun temel prensiplerine bağlı kalarak yeni egzersizler bulmaya ve eskilerini adapte etmeye yirmi yaşındaki birinin dinçliğiyle devam ediyor. Saksağan misali hangi ülkede olursa olsun geleneksel oyunları takip ediyor. Gerektiğinde bunları belirli amaçlarına uygun hale getirmek için değiştiriyor ve daha sonra bunları ganimet getiren bir avcı gibi Paris ya da Rio'daki merkezlere getiriyor. Bu büyük ve sıcak insanlıkla birleşmiş coşku ve gayretin parçasıdır ki korkarım hiçbir çeviri bunu tam olarak ifade edemez.

Onun çalışmasını izlerken, o odada olan her şeyi sürekli analiz etmesi ve devamlı her şeyin farkında olması göze çarpıyor. Nadiren sabırsızdır ama, ancak soru soran yanıtı dinlememişse veya zihnini çalışmaya vermeye hazır değilse veya yaşadığımız dünyayı anlamaya ve ona meydan okumaya yardımcı olabilecek tiyatro bilgisine değil de genel kabule yakın bir şey arıyorsa ortaya çıkar ve yaşadığımız dünyayı anlamamıza ve meydan okumamıza yardımcı olur.

Ezilenlerin Tiyatrosu'nun öğretmenliğini yaptığı çalışmasında etiketlerden kaçınır, mevcut ideolojisini yaftalamaya çalışan ya da o ideolojiyi örneğin 'Marksist' veya 'Brechtyen' veya herhangi başka bir kategoriye yerleştirmeye çalışan sorulardan dikkatlice uzak durur. Bu tür sınırlayıcı kategoriler, aksiyonların ve tepkilerin mekanikleşmesini içerdiklerinden ve değişme ihtimalini veya bireyselliği ortadan kaldırdıkları için Ezilenlerin Tiyatrosu'nun genel ruhuna aykırıdır. Neredeyse her koşulda Ezilenlerin Tiyatrosu bireyden genele doğru yönelir. Boal'in mevcut politik görüşleri ne olursa olsun ezilenlerle her durumda dayanışma içinde olmak ve insanlığın değiştirme kabiliyetine inanmak temel felsefesi dışında bu çalışmayı asla etkilemezler. Bu Boal'in doğrudan, bazen de tiyatro yoluyla politik eyleme karışmadığı anlamına gelmez. Son Brezilya seçimlerinde kazanmaya çok yaklaşan Partido dos Trabajadores (İşçi Partisi) adayı Lula'nın kampanyasına aktif olarak katıldı. Boal aynı zamanda çerçeve sahneli tiyatrolarda geleneksel oyunlar da yönetir ve Ezilenlerin Tiyatrosu'nu, tek tiyatro türü olarak değil diğerleriyle birlikte mutlu bir şekilde yaşamını sürdüren birçok tiyatro türünden biri olarak görür. Ancak Ezilenlerin Tiyatrosu, Ezilenlerin Tiyatrosu'dur, onlara aittir, başka bir şey değil.

Çevirinin belirli noktalarının altını çizmek gerekebilir. Her şeyden önce de cinsiyet ayrımını işaret eden zamirlerin kullanımının. Eğer cinsiyetleri konunun bağlamıyla ilişkili değilse insanlara atfen 'adam ya da kadın'ı (he or she) (tersi sıralamada da söylenebilir) sürekli olarak kullanmam çok yer kaplayacaktı ve akışı engelleyecekti. 'S/he' bir seçenekti ancak bu konuşma dilinde söylenemezdi ve iyelik zamiri için bir denkliği yoktu. Mümkün olan yerlerde çoğullaştırdım ama birçok örnekte bu konunun anlaşılmasını zorlaştıracaktı. Dolayısıyla ana konu bir cinsiyete özel değilse, adam veya kadını, umuyorum, yaklaşık olarak aynı sıklıkta kullandım. Eğer bir pasajda biri diğerinden daha çok kullanılıyorsa bu birçok oyun ve egzersizin yeniden sıralanması nedeniyledir ya da basitçe gözden kaçmadır. 'Oyuncu' kelimesi her zaman her iki cinsiyet için kullanılmıştır.

'Joker' bir başka sorun ortaya çıkardı, çünkü İngilizce'de Batman'ın düşmanını anımsatabilirdi. 'Joker' kelimesi bir deste iskambildeki jokeri hatırlatıyordu ve şaka yapmak (*play jokes*) düşüncesiyle bir bağı yoktu. Joker kişisi, birçok farklı bağlam ve kombinasyonda yönetmen, hakem, usta ve atölye lideri yerine geçer. Forum Tiyatrosu bağlamında joker, oyuncular ve seyirciler arasında tutum takınan birisidir ve tarafsızdır. Tıpkı iskambilde hiçbir takıma ait olmayan fakat aralarında dolaşan joker gibi. Kelimenin herhangi bir çevirisi anlamını daraltıcı olacaktı. Kelime şu anda öyle yaygın bir deyim olarak Ezilenlerin Tiyatrosu uygulayıcıları arasında kullanılıyor ki (jokerin işlevini tanımlamak için de 'jokerlemek' [*to joke*] fiilini kullanıyorlar) bunu değiştirmek için gerçekten çok geçti – kaldı ki aslında bu iyi bir kelime.

'Seyirci-oyuncu' eyleme herhangi bir biçimde katılan seyirciyi tanımlayan Boal'in bir yakıştırmasıdır. Seyirci-oyuncu, seyircilere normalde yüklenen pasifliğin aksine, aktif bir seyircidir. Aksiyonu durduran sihirli 'Dur' kelimesinde olduğu gibi 'Sihir', Forum Tiyatrosu'nda gerçeklikten sihir ve fantezinin diyarına geçişlerden kaynaklanmaktadır. Örneğin meteliksiz bir kahramanla yer değiştiren seyirci-oyuncu yolda aniden bin paund buluverir. Bu tabii ki bir sihirdir ama ne de olsa karar vermek seyircilere kalmıştır. Küçük harfle başlayan 'forum' kelimesini Forum Tiyatrosu sergilemesinde seyircilerin, seyirci-oyuncuların eyleme katıldığı ikinci sergilemedeki bölümü anlatmak için kullandım. 'Müzakere' ve 'tartışma' neredeyse hiçbir zaman oturarak, kelimelerle düşünce aktarımı yapmak anlamına gelmez. Daha çok Boal'in dediği gibi 'radyo forumu'nu değil, görüşlerin teatral biçimde ifade edilmesini ve katılımını ima eder. Diğer kelimeler gerektiği yerde açıklanmıştır.

Ezilenlerin Tiyatrosu, konuşmaktan çok oynamakla, cevaplamaktan çok soru sormakla, kabul etmekten çok analiz etmekle ilgilidir. Bu kitap tiyatronun değiştirme gücüyle ilgilenenler içindir.

Adrian Jackson
Kasım 1991

ÖNSÖZ
XUA-XUA'NIN FABLI, TİYATROYU KEŞFEDEN İNSAN ÖNCESİ KADIN

'Tiyatro' kelimesi farklı anlamlar içermek bakımından çok zengindir. Bazıları onun anlamını tamamlayıcı, bazıları da öylesine çelişkilidir ki tiyatro hakkında konuştuğumuzda ne demek istediğimizi asla bilmeyiz. Hangi tiyatroyu kastederiz?

Her şeyden önce tiyatro bir mekândır: Bir bina, gösterilere, oyunlara, teatral sunumlara ev sahipliği yapmak için özel olarak tasarlanmış herhangi bir yapıdır. Bu bağlamda 'tiyatro' kelimesi teatral üretimin tüm teçhizatının -dekor, ışık, kostüm vb.- ve tüm prodüksiyon kadrosunun -oyuncular, oyun yazarları, yönetmenler, tasarımcılar vb.'nin- yerine kullanılır.

Tiyatro, pasif seyirciler olarak, sahnelenen komik ya da trajik önemli olayları belirli bir mesafeden izlediğimiz bir ortamdır: suçun tiyatrosu, savaşın tiyatrosu, arzularımızın oyununun tiyatrosu.

'Tiyatro' kelimesini aynı zamanda önemli sosyal durumlar için de kullanabiliriz: Bir heykelin açılış töreni, bir geminin suya indirilişi, bir hükümdarın taç giymesi, askeri bir geçit töreni, kutsama töreni, bir balo. 'Ritüel' kelimesi tiyatronun bu görüntülerini adlandırmak için kullanılabilir.

Tiyatro gündelik hayatın tekrarlanan eylemleri için de kullanılabilir. Kahvaltı oyununu, işe gitme sahnesini, çalışma eylemini, akşam yemeği epilogunu, aile ile birlikte bir Pazar yemeği yeme epiğini vb. oynarız. Tıpkı başarılı bir gösterinin uzun yolculuğunda binlerce kez aynı repliği partnerine tekrarlayan, aynı hareketleri aynı zamanda yerine getiren oyuncular gibi. Hayat, bir makinenin katı ve cansız hareketleri gibi bir mekanikleşme serisi haline gele-

bilir. Hayatımızda kabuk bağlamış bu tür tiyatroya 'din dışı ritüel(ler)' diyebiliriz.

'Aşırı dramatize etmek', 'sahne yazmak', 'oyununu oynamak' ya da Fransızca'daki *faire du théatre* gibi kavramlar, insanların gerçekleri yönlendirdiği veya abarttığı veya çarpıttığı durumları tanımlamak için kullanılmıştır. Bu bağlamda tiyatro ve yalan eş anlamlıdır.

Fakat en eski anlamında, tiyatro insanların –hayvanların değil– aksiyonda kendilerini gözlemleme kapasiteleridir. İnsanlar görme eylemi sırasında kendilerini de görebilirler, duygularını düşünebilirler, düşünceleri tarafından yönlendirilebilirler. Kendilerini burada görüp, orada hayal edebilirler; kendilerini bugünde görüp, yarını hayal edebilirler.

Bu nedenle insanlar sadece tanımakla kalmayıp aynı zamanda tanımlayabilirler (kendilerini ve diğerlerini). Bir kedi kendisine yiyecek veren ve okşayan sahibini tanır. Fakat onu bir öğretmen, bir profesyonel, bir aşık olarak tanımlayamaz. Tanımlamak aynen tekrar eden bağlam içinde tanımak değildir. Aynı zamanda diğer bağlamlarla ilgili genel sonuçlar çıkarabilmektir. Gözün görebildiğinin ötesini görmek, kulağın duyduğunun ötesini duymak, derinin dokunduğunun ötesini hissetmek, kelimelerin anlamının ötesini düşünmektir. Bir arkadaşı tek bir jestiyle, bir ressamı stiliyle, bir politikacıyı savunduğu politikalarla tanımlayabilirim. Öznenin yokluğunda bile onun işaretini, izini, eylemlerini, meziyetlerini tanımlayabilirim.

İsa'dan on bin yıl öncesine uzanan antik bir Çin fablı insan öncesi kadın Xua-Xua'nın ('Şiva-Şiva' diye okunur) sıradışı tiyatro keşfinin hikâyesini anlatır. Bu eski masala göre[1] bu keşfi yapan bir kadındı –erkek değil! Erkekler sadece bu olağanüstü sanatı çaldı ve çağlar boyunca birçok zamanda da kadınları oyuncu ve hatta seyirci olarak bile dışladılar. Bazı toplumlarda kadın rolleri bile erkeklere tahsis edilmiş ve onlar tarafından oynamışlardır. Örneğin Shakespeare zamanında genç erkekler (yetişkin olmayan

[1] Bu hikâye bana Xua-Xua'nın şu anda ölmüş olan son torunu tarafından anlatılmıştır.

erkekler) kraliçeleri oynardı! Yunan tiyatrosunda kadınların pasif seyirci olmalarına bile izin verilmezdi... Çünkü tiyatro çok güçlü ve kudretli bir sanattır. Erkekler esasında kadınların keşfettiği şeyin yeni kullanımlarını buldular. Sanatı kadınlar keşfetti. Erkekler ise onun düzenini icat ettiler: Yapıları, oyunları, oyunculuğu.

Xua-Xua, kadın-öncesinin ve erkek-öncesinin dağlardan ovaya, karadan denize dolaştığı, beslenmek için diğer hayvanları öldürdüğü, ağaçlardan meyve ve yaprak yediği, nehirlerden su içtiği, kayalıklardaki derin mağaralarda kendilerini koruduğu zamandan yüzlerce, binlerce yıl önce yaşadı. Bu Neandartal ve Kromanyan'ın gelişinden çok önceydi. Görünüşleri, beyinlerinin ağırlığı ve zalimlikleriyle neredeyse insan olan *homo sapiens* ve *homo habilis*'ten de çok önceydi.

Bu insan öncesi varlıklar kendilerini daha iyi koruyabilmek için sürüler halinde yaşarlardı. Xua-Xua'nın en ilkel dil olan 'proto-mundo'nun bile henüz bulunmadığı hatta sözlü bir dilin bile varolmadığı bu çağda aslında ne böyle ne de başka bir adı vardı. Xua-Xua sürüdeki en güzel dişiydi ve Li-Peng de en güçlü erkekti. Doğal olarak birbirlerini etkilediler. Birlikte yüzmeyi, ağaçlara ve dağlara birlikte tırmanmayı, birbirlerini koklamayı ve yalamayı, dokunmayı, sarılmayı, sevişmeyi seviyorlardı. Bir diğeri ile birlikte olmak iyiydi. Birlikte.

İki insan öncesi kişinin olabileceği kadar mutluydular. Bir gün Xua-Xua bedeninin değiştiğini farketti. Karnı büyüdükçe büyüyordu. Karnı büyüdükçe utanmaya ve ona ne olduğunu anlamlandıramayan Li-Peng'ten uzaklaşmaya başladı. Li-Peng'in Xua-Xua'sı artık ne fiziksel ne de ruhsal olarak eski Xua-Xua'ydı. Birbirlerinden uzaklaştılar. Xua-Xua, yalnız kalmayı ve karnını seyretmeyi seviyordu. Li-Peng ise diğer dişilerin peşinden gitti fakat asıl dişisi gibi bir tane bulamadı.

Xua-Xua karnının hareket ettiğini hissetti. Tam uykuya dalmak üzere iken sağdan sola, soldan sağa kayıyordu. Zaman geçtikçe karnı büyüdükçe büyüdü ve daha çok hareket etti. Li-Peng iyi terbiyeli bir seyirci gibi korku ve

üzüntü ile onu sadece uzaktan seyretti. Onun akıl erdiremediği eylemlerine seyirci kaldı, harekete geçmeden izledi.

Annesinin rahmindeki Lig-Lig-Le –henüz bir dil bulunmamış olsa bile çocuğun adı buydu çünkü bu fabl tüm özgürlüklerin serbest bırakıldığı ve hoş karşılandığı eski bir Çin fablıdır!– büyüdükçe büyüyordu fakat kendi bedeninin sınırlarını ve limitlerini tanımlayamıyordu. Bedeni derisinde mi bitiyordu? Yoksa içinde yüzdüğü rahim sıvısında mı? Lig-Lig-Le etrafını saran annesinin bedeninin sınırlarında mı bitiyordu? Dünya bu muydu? O, annesi ve dünya tek vücuttu, o onlardı ve onlar da o idi. Bugün bile çıplak bedenlerimizi su dolu bir küvete, yüzme havuzuna veya denize daldırdığımızda o ilkel duyguları hissetmemizin nedeni budur. Böylece bedenlerimizi tüm dünyayla birleştiririz, Tabiat Ana'yla.

Beden ve dünya arasındaki bu karmaşanın nedeni Lig-Lig-Le'nin duyularının henüz tam olarak canlanmaması idi. Henüz göremiyordu çünkü gözleri kapalıydı. Koku alamıyordu çünkü o küçük sıkışık hacimde atmosfer yoktu ve nefes alamıyordu. Tat alamıyordu çünkü henüz ağız yolu ile değil göbek bağı yolu ile besleniyordu. Hissedemiyordu çünkü derisi her zaman aynı sıcaklıkta olan sıvıya değiyordu ve onunla kıyaslayabileceği başka bir şey yoktu. Tüm hisler görelidir: Bir sesi algılayabiliriz çünkü sessizliği duyarız, bir parfümün kokusunu alırız çünkü kötü kokuları koklarız.

İşitme, net bir şekilde ortaya çıkan ilk duyusuydu. Lig-Lig-Le de açıkça kulakları tarafından uyarılıyordu. Sürekli ritimler, periyodik sesler ve rastlantısal gürültüler duyuyordu: Annesinin ve kendisinin kalp atışları, hızla akan kan, mideden gelen sesler ve dışsal sesler. İlk net duyumları akustikti ve bu sesleri uyarlayabilmek için düzenlemesi gerekiyordu. Bu yüzden müzik en eski sanattır, en derin kökeni rahimdedir. Dünyayı düzenlemeye yarar fakat onu anlamaya yaramaz. Doğumdan önce yaratılmış, insan öncesi bir sanattır.

Diğer sanatlar diğer duyuların açığa çıkmasının ardından ortaya çıkar. Doğumdan bir ay sonra bebek, önce şekilleri sonra da detayları görmeye başlar. Ya biz yetiş-

kinler, biz ne görebiliriz? Biz hareket halindeki imgelerin süreyen akışını görürüz. Gündelik yaşamda imgeleri sabitleştirmek ve durdurmak imkânsız olduğundan bunun için plastik sanatlara ihtiyaç duyarız. Fotoğraf, sinema, izlenimcilik daha sonra hareketi durdurmak için ortaya çıkmıştır. Bu sanatlar gerçekliği dışarıdan görür. Dans ise aksine organizasyonunu destekleyecek sesleri kullanarak hareketin içine nüfuz eder ve onu düzenler. Üç sanatsal duyu şunlardır: İşitme ve görme ana duyulardır ve oyuncular arasındaki -duruma göre de oyuncu ile seyirci arasındaki- dokunma duyusu. Diğer iki duyu -tatma ve koklama- hayvansal yaşamın pratik yönüyle ilgilidir.

Parlak ve güneşli bir gün. Xua-Xua nehir kıyısında bir çocuk doğurdu. Li-Peng hâlâ korkarak ve harekete geçmeden bir ağacın arkasından seyretti.

Bu safi bir sihirdi. Xua-Xua çocuğuna baktı fakat anlamadı. Bu cılız, küçük beden kendi bedeninin bir parçasıydı. İçinde durmuştu, şimdi dışındaydı ama şüphesiz o kendisiydi. Anne ve çocuk aynı ve tekti. Kanıtı da şuydu ki bu küçük beden (onun bir parçası) memesini emerek büyük bedenle birleşmek ve geri dönmek istemişti. Böylece kendine güven duydu. O her ikisiydi, her iki beden de o idi. Uzakta iyi seyirci Li-Peng bunu gözlemliyordu.

Lig-Lig-Le büyüdü, kendi iki ayağı üzerinde yürümeyi öğrendi, ana-bedendeki süt dışında başka şeylerle beslenmeyi öğrendi. Ve aynı dönemde büyük bedene bazen itaat etmeyecek kadar bağımsızlaştı. Xua-Xua çok korkmuştu. Bu, birinin ellerine dua etmesini söylemesi ama onların boks yapmaya başlaması veya bacaklarına oturmayı söylemesi ama onların yürüyüp gitmesi gibiydi. Onun bu küçük, fakat sevgili parçası tarafından yürütülen bir isyan çıkmıştı. Anne-kendisine ve bebek-kendisine bakıyordu. Her ikisi de Xua-Xua idi. Fakat onun bir parçası hileler, yaramazlıklar yapıyor, itaat etmiyordu. Li-Peng onları sadece seyrediyordu. (büyük–onu ve küçük–onu seyrediyordu) Mesafesini koruyordu, sadece bakıyordu.

Bir gün Xua-Xua uyuyordu. Li-Peng meraklanmıştı, çünkü Xua-Xua ve oğlu arasındaki ilişkiyi anlayamıyor-

du ve oğlanla kendi ilişkisini kurmayı denemek istiyordu. Böylece oğlan annesinden önce uyandığında Li-Peng onun dikkatini çekti ve ikisi birlikte uzaklaştılar. Başından beri Li-Peng kendinin ve oğlanın iki farklı beden olduğunu biliyordu. Oğlan 'öteki' idi, kendisi yani, Li değildi.

Li-Peng, Lig-Lig-Le'ye nasıl avlanılacağını ve balık tutulacağını öğretti, oğlan mutluydu. Xua-Xua uyanıp küçük bedenini arayıp bulamadığında mutsuzdu. Ağladı ve ağladı. Çünkü bir parçasını kaybetmişti. Çığlıklarının duyulacağını umarak avaz avaz bağırdı fakat Li-Peng ve küçük oğlan uzağa gitmişlerdi.

Ne var ki, sonuçta aynı sürüye ait olduklarından birkaç gün sonra Xua-Xua her ikisiyle yani baba ve çocukla karşılaştı. Bebek-bedenini geri almak istedi fakat o reddetti çünkü annesinin bilmediği şeyleri kendisine öğreten babası ile de mutluydu.

Xua-Xua kendi bedeninden doğmuş olsa da –o kendisi idi!– küçük bedenin kendi ihtiyaçları ve istekleri olan farklı birisi olduğunu kabul etmek zorundaydı. Lig-Lig-Le'nin annesine itaat etmeyi reddetmesi onların tek değil iki kişi olduklarını fark etmesini sağladı. Xua-Xua, Li-Peng ile kalmak istemiyordu, Lig-Lig-Le istiyordu. Her ikisi de kendi tercihlerini yapmışlardı! Her ikisinin de fikirleri vardı. Her ikisinin de kendi duyguları vardı. Onlar farklı insanlardı.

Bu kabullenme onu kendini tanımlamaya itti: O kimdi? Çocuğu kimdi? Li-Peng kimdi? Neredeydiler? Karnı bir kez daha şişerse, bir dahaki sefere ne olacaktı? Li-Peng'i önceden sevdiği kadar seviyor muydu? O başka dişileri denediğine göre kendisi de farklı erkekleri deneyecek miydi? Bütün erkekler Li-Peng gibi yırtıcı mı olacaktı? Peki ya kendisi ne durumdaydı? Aynı mı kalacaktı? Yarın ne olacaktı? Xua-Xua kendine bakarak cevapları aradı.

Bu anda tiyatro keşfedildi. Xua-Xua'nın bebeği geri alıp onu tamamen kendine maletmekten vazgeçtiği an, onun başka birisi olduğunu kabul ettiği, kendine bakıp bir parçasını boşalttığı an. O anda o, aynı zamanda hem oyuncu hem de seyirciydi. O seyirci-oyuncuydu. Tiyatronun keşfi ile bu varlık insana dönüştü.

Tiyatro budur; kendimize bakma sanatı.

Ezilenlerin Tiyatrosu, tiyatro kelimesinin en eski kullanımı bağlamında *tiyatrodur*. Bu tiyatroda tüm insanlar oyuncudur (oynarlar!) ve seyircidirler (gözlemlerler!). Onlar seyirci-oyuncudurlar.

Bu kitap hem oyuncular (oynamayı meslek veya zanaat haline getirenler) hem de oyuncu olmayanlar (bu herkestir) için tasarlanmış egzersizlerin (fiziksel monologlar), oyunların (fiziksel diyaloglar) ve İmge Tiyatrosu tekniklerinin sistemleştirilmesidir. Herkes oynar. Herkes bir oyuncudur.

Teatral dil en önemli insan dilidir. Oyuncuların yaptığı her şeyi hayat içinde her zaman her yerde yaparız. Oyuncular, hepimizin günlük hayatta yaptığı gibi konuşurlar, hareket ederler, ortama uyacak şekilde giyinirler, fikirlerini belirtirler, arzularını açığa vururlar. Tek fark oyuncuların tiyatro dilini kullandıklarının farkında olmasıdır ki bu nedenle bunun avantajlarını kullanırlar. Diğer yandan sokaktaki adam ve kadın, Moliére'in kahramanı Monsieur Jourdain'in (*Le Bourgeois Gentilhomme*) düz yazı konuştuğunun farkında olmaması gibi, onlar da tiyatro konuştuklarını bilmezler.

Bu kitaptaki pek çok oyun, egzersiz ve teknik özgündür, tamamıyla bulunmuştur. Geriye kalanlar da iyi bilinen oyunlardan alınmış ve amacımıza en iyi uyacak şekilde değiştirilmiştir: Herkesin kendini tiyatro yoluyla ifade edebilme kapasitesini arttırmak amacına. Bazı başlıklardan da anlaşılacağı gibi egzersizlerin çok geniş bir kökeni vardır. Bazı oyunlar Bruegel kadar eskidir ("Çocuk Oyunları" tablosu).

Tiyatronun en önemli bileşeni insan bedeni olduğu için bu kitap fiziksel hareketler, uzaklıklar, aşamalar, ilişkiler ile ilgilenir. Egzersiz ya da oyunlar ne şiddetle yapılmalı ne de acıya neden olmalıdır; hepsi zevkle ve anlayışla yapılmalıdır. Hiçbir şey, hiçbir zaman rekabetçi tarzda yapılmamalıdır; biz kendimizden daha iyi olmaya çalışırız, başkalarından değil.

Bu kitap bir reçete kitabı değildir. Ezilenlerin Tiyatrosu'nun amacına açıklık getirmek için (yine de bu kitabın

eşit olarak profesyoneller ve amatör oyuncular, öğretmenler ve terapistlerce, politik veya sosyal araştırmalarda kullanılabileceğini vurguluyorum) kitaba 1976 sonrası[2] Avrupa'da geçirdiğim birkaç yılda gerçekleştirdiğim birçok denemeyi giriş bölümüne ekledim. Kariyerimin başlangıcında çalıştığım Brezilya'nın Sao Paulo kentindeki Arena Tiyatrosu'ndaki çalışmalarımla ilgili bazı bilgileri ve yöntemimle ilgili teorik açıklamaları da ekledim.

Bu kitap, herhangi bir dildeki en güncel versiyondur. Umarım faydalı ve eğlendirici olur. Tiyatro mutluluk olmalıdır, kendimizi ve çağımızı öğrenmemize yardımcı olmalıdır. Yaşadığımız dünyayı daha iyiye doğru değiştirebilmek için onu tanımalıyız.

Tiyatro bir bilgilenme biçimidir. Bu bir anlamda toplumu dönüştürebilir bir bilgilenme de olabilir ve olmalıdır. Tiyatro bize geleceğimizi beklemek yerine onu kurmakta, onu inşa etmekte yardımcı olabilir.

---

[2] Bu giriş bölümü, kitabın geri kalanıyla hemen hemen aynı zaman dilimi içerisinde yazıldı; okurken şu unutulmamalıdır ki o zamanlar dünyanın durumu şu anda görmekte olduğumuz dünyadan oldukça farklıydı —*Augusto Boal'in notu.*

1

AVRUPA'DA EZİLENLERİN TİYATROSU

GİRİŞ

İlerleyen sayfalarda, yakın zamanda birkaç Avrupa ülkesinde yürütülmüş bazı denemelerin kısa bir muhasebesini yapacağım. Tüm bu denemeler zorlu koşullarda ve kısa bir süre içerisinde yapıldı; Portekiz'de iki hafta, Paris'te bir hafta, Stockholm'de iki hafta, Sicilya'da, Palermo yakınlarında küçük bir kasaba olan Godrano'da beş gün içerisinde.

Ne yazık ki, tüm bu yerlerde derinlemesine bir analiz yapacak durumda bile olamadan sadece tekniklerin işleyişlerine dair bilgi verebildim. Her yerde aynı temel şemayı izlemeye çalıştım.

İlk sırayı egzersizler ve oyunlar, Latin Amerika'daki politik ve ekonomik durum ve bazı ülkelerde var olan popüler tiyatronun doğası ile ilgili tartışmalar yoluyla grubu kaynaştırmaya yönelik iki günlük çalışma aldı. Bu iki hazırlık gününe ihtiyaç vardı, çünkü çalıştığım gruplar heterojendi: Paris'te, oyuncular farklı topluluklardan geliyorlardı (Aquarium, La Grande Cuillère, Carmagnole, La Tempête); Stockholm'de, İskandinav Skeppsholm Festivali'nin oyuncuları ve seyircileriydiler (İsveçliler, Norveçliler, Danimarkalılar ve göçmenler); Portekiz'de her çevreden insan vardı; sadece Godrano'da oyuncuların hepsi aynı gruptandı: köy halkı.

Bunlar homojen gruplar olsalardı dahi bu girişin gerekli olduğu görüşündeyim: Oyuncular bedenleri ile sürekli uğraşmalılar ki onu daha fazla tanısınlar ve kendilerini daha iyi ifade edebilsinler. İlk iki günün alıştırmaları kitabın ikinci bölümünde anlattıklarımdır. Daha sonra halkla çalıştığımızda da, onlardan bu alıştırmaları yapmalarını

isteyecektik. Burada amaç sadece onları ısıtmak ve engellerinden kurtarmaya çalışmak değil aynı zamanda onlarla teatral bir komünyon biçimi oluşturmaktı.

Takip eden iki gün boyunca, egzersizler ve oyunlar birleştirilecek, Görünmez ve Forum Tiyatrosu sahneleri hazırlanacaktı.

Beşinci gün Görünmez Tiyatro sahnelerinin gösterimi ve altıncı günde de Forum Tiyatrosu sunumu yapıldı.

Forum Tiyatrosu'nda izleyenlerle ilişki kurulurken de her zaman aşağıdaki yol izlendi: Fiziksel ısınma, oyunlar ve egzersizlerle seyirci-oyuncuların rahatlatılması, İmge Tiyatrosu çalışmaları ve son olarak Forum Tiyatrosu parçasının kendisi. Ele alınan temalar her zaman grup ya da seyirci-oyuncular tarafından önerildi; hiçbir zaman ben empoze etmedim, hatta konu bile önermedim –eğer amaç özgürleştiren bir tiyatro yaratmak ise, bırakın konuları konuyla ilgili olanlar seçsin. Hazırlık süremiz kısıtlı olduğundan hiçbir zaman bir oyunun tamamını yazmayı başaramadık ve sadece kısa senaryolar oluşturduk.

GEÇİŞ İMGELERİ – İMGE TİYATROSU'NUN BAŞLANGICI

Teknik çok basittir. İlk olarak seyirci-oyunculardan bir grup heykel, yani verilen tema ile ilgili kolektif bakış açısını görsel bir şekilde ifade eden bir imge oluşturmaları istenir. Örneğin Fransa' da konu işsizlikti; Portekiz'de aile; İsveç'te erkek/kadın cinsel baskısı. Seyirci-oyuncular sırayla kendi imgelerini gösterirler. Önce seyirci-oyuncu tarafından oluşturulan ilk heykel grubu sergilenir; seyreden grubun tamamı ya da bireyler sergilenen imgeyi onaylamazsa ikinci bir seyirci-oyuncu onu farklı bir biçimde yeniden yapar. Eğer seyirciler imgeyi hâlâ kısmen onaylıyorlarsa diğer seyirci-oyuncular orijinal heykeli düzeltebilir, tamamlayabilir ya da yeni baştan farklı bir heykel yapabilir. Amaç katılımcıların tamamını uzlaştıracak bir imgeye ulaşmaktır. Sonunda herkes ikna olduğunda her zaman bir baskının temsiliyeti olan *Gerçek İmge*'ye ulaşmış oluruz (bu gerçekliğin imgesidir, dünya böyledir).

Daha sonra seyirci-oyunculardan baskının yok olduğu *İdeal İmge*'yi oluşturmaları istenir (ideal olanın imgesidir, dünyayı olması gerektiği şekilde gösterir); mevcut sorunların çözülmüş olduğu arzu edilen toplumun temsiliyetidir.

Sonra *Gerçek İmge*'ye döneriz ve tartışma başlar. Her seyirci-oyuncu, tek tek, mevcut gerçeklikten, arzulanan gerçekliğe nasıl geçileceğini görsel bir biçimde göstermek için, Gerçek İmge'yi değiştirme hakkına sahiptir; onlar *Olası Geçişin İmgesi*'ni göstermelidirler.

Seyirci-oyuncular kendilerini hızlı ifade etmelidirler (böylece kelimelerle düşünmeyip, kelimelerini somut temsiliyetlere dönüştürmeye çalışacaklardır); amaç seyirci-oyuncuların kendi imgeleri ile düşünmeleri ve heykeltıraşlar gibi elleri ile konuşmalarını sağlamaktır. Daha sonra 'heykeller'in kendilerinden bu baskıcı gerçekliği ağır çekimle veya kare kare değiştirmeleri istenir. Her 'heykel' (oyuncu) bir rolü oynuyormuş gibi davranmalı kendi kişisel karakter özelliklerini asla sergilememelidir.

İmge Tiyatrosu Örnekleri

1 sevişme

İsveç'te, on sekiz yaşında bir genç kız, baskının bir temsiliyeti olarak, üzerinde bir erkekle en geleneksel sevişme pozisyonunda yerde sırtüstü uzanmış, bacakları açık bir kadın sundu. Seyirci-oyunculardan *ideal imge*'yi oluşturmalarını istedim. Bir adam yaklaştı ve pozisyonu tersine çevirdi: Adam altta kadın üstte. Ama genç kız itiraz etti ve kendi imgesini oluşturdu: Erkek ve kadın, bacaklarını birbirlerine dolayıp yüz yüze oturuyorlardı; bu ona göre, iki insanın, iki 'öznenin', iki özgür insanın sevişmelerinin temsiliyetiydi.

2 aile

Portekiz'de, biri, ülkenin iç kesimlerinde yaşayan bir aile betimledi; masanın başında oturan bir adam, yanında ayakta duran ve ona yemek servisi yapan bir kadın ve masanın etrafında oturan çeşitli insanlar. Lizbonlu genç

bir adam neredeyse aynı imgeyi tekrar yaptı ama bu sefer masada oturanlar sağ tarafı boş bırakarak masanın sol tarafına toplanmışlardı. Herkes –aile reisi hariç– gözlerini karşıdaki bir noktaya dikmişti: Bu bir televizyondu. Aynı konu Amerika'da şöyle gösterildi: Ana karakter bir koltuğa oturmuştu; diğerleri hepsi elinde bir tabakla ya koltuğun kenarına ilişmiş ya yere oturmuş ya da yüzükoyun uzanmış televizyon seyrediyorlardı; masa odanın köşesinde bir yere atılmış ve sadece üzerine yiyecek konulan bir yer olarak kullanılıyordu. Fransa'da da aynı tabloyla karşılaştık, tek fark, her karakterin kendine ait bir yerinin olmasıydı; biri yere uzanmış, uyuklarken televizyon seyrediyordu, birisi kapıya yaslanmış, televizyonu daha iyi görebilmek için boynunu uzatmıştı... Tüm temsiliyet türleri aile türlerinin hepsine denk düşüyordu: Baba evin reisi, televizyon merkez, ailenin diğer bireyleri tamamlayıcı veya değil vs. Bu tür imgelerin sunumlarından sonra her zaman seyircilerden *İdeal İmge*'yi oluşturmalarını isteriz.

3 göçmenler

İsveç'te bir göçmen, göçmenlerle ilgili bir sunum önerdi. Bu temanın farklı dışavurumları şunlardı: Kollarını uzatmış yardım isteyen bir adam, köpek gibi çalışan bir başka adam, ümitsiz ve bitkin bir ifadeyle yerde yatan genç bir siyahi kız. Daha sonra yedi İsveçliden, kendilerini göçmenlerle nasıl ilişkilendirdiklerini vücutları ile göstermelerini istedim. Yedisi de dayanışmayı imleyen davranışlar sergilediler: Kollarını açmak, kucaklamak, yardım etme isteğini ifade eden ileri doğru uzatılmış bir el. Daha sonra göçmenleri tekrar sahneye çıkardım ve iki gruptan da resimlerini önce hareketsiz heykeller olarak, peşinden de ağır çekim sahneler olarak birleştirmeyi denemelerini istedim. Yoğun ve açıkça görünen çabalarına rağmen hiçbirinin bir diğeriyle fiziksel temas kurmaması çok sıra dışıydı –yardım talebi ve teklifi birleşmiyordu, ayrı kalmışlardı. Egzersizi devam ettirdim ve izleyenler sunulan yardımın tamamen kurmaca olduğunu gördüler. Egzersizi daha da uzattığımda bu durum açıkça gözlemlendi. Ve şaşkın seyirciler yerde yatan ve

yardım isteyen genç siyahi kıza hiçbir yardım elinin uzanmadığını fark edebildiler. Yani biz yardım etme *arzusunu* görebiliyorduk, *eylemini* değil.

Sonra İsveçli katılımcılardan biri yardım etmek istediğini ve bunu duruşuyla gösterdiğini söyledi. Ama her nedense elini genç siyahi kıza uzatma arzusu göstermemişti. Katılımcı, ancak kendi yardım talebi gerçekse –en azından egzersizin güvenilirliği ve gerçekliği içinde– genç kızın da gerçek olacağını egzersizin sonlarına doğru anladığını daha sonra itiraf etti. Çünkü egzersiz hakikiydi, gerçekti ve bu gerçeklik içinde o hiçbir şey yapmadı. Bir başka deyişle eğer arzusu gerçek olsaydı, orada yatan genç kıza gerçekten yardım etmiş olacağının farkına vardı.

4 yaşlılık

Yine İsveç'te biri, yaşlılık konusunu ele almayı önerdi: Gençler, dalgın, ölümü bekleyen, yolda karşıdan karşıya geçmek için yardım isteyen, trafiği aksatan ve benzeri şeyler yapan üretken olmayan yaşlı insanlar betimlediler. Sonra bu gençlerden, yaşlı insanlarla ilişkiye geçmelerini ve *İdeal İmge*'yi göstermelerini istediğimde; hepsi başlangıçta kendisini, yaşlı bir insana yemek yedirirken, karşıya geçmesine yardım ederken, banyo yaptırırken vs. gösterdi. Ya gençler öyle veya böyle hastabakıcı gibi davranıyorlar ya da yaşlı insanlar önceden olduğu gibi fayda sağlamayan ve üretken olmayan biçimlerde gösteriliyordu. İlk *Gerçek İmge*'yi tekrar oluşturmalarını ve ağır çekimde *Olası Geçiş İmgesi*'ni göstermelerini istedim. Yavaş yavaş, aslında çok yavaş bir şekilde, bu tutum değişti: Biri, ardından diğeri ve sonunda tüm gençler, yaşlıları sadece etrafı seyreden insanlar olarak değil, üretken ve yaratıcı faaliyetler içinde, örneğin çocuklara bakan, kitap okuyan, resim yapan, öğreten ve benzeri şekillerde gösterdiler.

5 İşsizlik

Fransa'da işsizlik konusu önerildi. Genel olarak, tüm sahnelerin birbirine benzediğini söyleyebiliriz: Daktiloda yazı yazan bir kadının önünde başlayan ve hiç bitmeyen bir kuy-

ruk. Kadının yanında diğer çalışanlar. Kuyruktaki herkesin yüzü asık. Danimarka'da da aynı konunun, neredeyse aynı şekilde resmedildiğini gördüm; tek fark şuydu ki kuyruktaki insanlar gülümsüyorlardı ve politik broşürler dağıtıyorlardı; öyle görünüyor ki Danimarka'da Sosyal Güvenlik sistemi daha cömert ve işsizler, eski maaşlarının yüzde doksanına varan oranlarda işsizlik maaşı alabiliyorlar; bu durumdan faydalanarak, politikayı da kapsayan, birçok faaliyete katılabiliyorlar. Portekiz'de ise aynı konu daha kapsamlı bir şekilde ele alındı: Aynı kuyruk, aynı kadın ama onun yanında üç adamın üzerine çıkmış üç kadın tarafından oluşturulmuş bir piramit figürü. En tepedeki de elinde bir ekmek tutmakta. Bu imgenin hareketli bölümünde ekmek bir polise verildi, o da ekmeği fırının biraz ötesinde sırtüstü yere uzanmış yemek yiyen bir adama verdi. Adam, polise, somundan bir parça verdi ve polis bu parçanın yarısını kendisi için saklayıp kalanını o ekmeği üreten insan piramidine verdi. Karşıda, piramide katılıp çalışmaya başlamak ve ekmek parçalarını almak için sırada bekleyen erkekler ve kadınlar vardı. (İmge Tiyatrosu ile ilgili daha fazla egzersiz için ileriki bölümlere bakınız.)

GÖRÜNMEZ TİYATRO'NUN İLK DENEYİMLERİ

Öncelikle bir noktanın anlaşılması gerekir: Görünmez Tiyatro, tiyatrodur; seyirci-oyuncuların müdahaleleri ile, koşullara göre, kaçınılmaz olarak değiştirilecek yazılı bir metni olmalıdır.

Seçilen konu, geleceğin seyirci-oyuncuları için derin ve gerçek bir sorun niteliği taşıyan yakıcı öneme sahip bir mesele olmalıdır. Bu başlangıç noktası olarak alınarak küçük bir oyun oluşturulur. Oyucular kendi rollerini geleneksel bir tiyatroda geleneksel bir seyirciye oynuyormuş gibi oynamalıdırlar. Ancak oyun hazır olduğunda ne bir tiyatro mekânında ne de tiyatro seyircisi önünde oynanacaktır. Avrupa deneyimlerimiz sırasında; Paris metrosunda, Stockholm'de feribotlarda ve lokantalarda, hatta konferansların yapılmakta olduğu bir tiyatronun sahne-

sinde bile gösteriler yaptık.

Tekrarlıyorum: Görünmez Tiyatro'da oyuncular, gerçek oyuncular gibi oynamalıdırlar, yani yaşamalıdırlar.

Görünmez Tiyatro Örnekleri

1 cinsel taciz

Bu görünmez oyun Paris Metrosu, Vincennes-Neuilly hattında üç kez oynandı. Seçtiğimiz tiyatro salonu, her zaman için, trenin ortasındaki birinci mevkiden bir önceki vagondu.

1'inci Aksiyon

Grup (iki oyuncu dışında) birinci durakta bindi, sahne düzenlemesi ikinci durakta yapıldı. Kadın oyuncular orta kapıların yanında ayakta durdular; bir oyuncu –Kadın Kurban– kapı yanındaki koltuğa bir Tunuslu ile birlikte oturdu; bir anne ve çocuğu az ilerdeydiler ve diğer oyuncular da vagonun değişik noktalarına dağılmışlardı. İki istasyon boyunca anormal hiçbir şey olmadı; gazete okudular ya da diğer yolcularla küçük sohbetler yaptılar vs.

2'nci Aksiyon

Üçüncü durakta bir başka oyuncu –Saldırgan Erkek– vagona bindi. Kadın Kurban'ın karşısına oturdu, eğer orası dolu ise yanında ayakta durdu. Bir süre geçtikten sonra, bir bacağını kadının bacağına sürtmeye ve kadın da bu duruma hemen itiraz etmeye başladı. Baskıcı, hiçbir şey yapmadığını ve bunun bir kaza olduğunu söylüyordu. Hiçbir seferinde tek bir yolcu bile genç kadını savunmadı. Kısa bir aradan sonra Baskıcı işine geri döndü ve bu sefer sadece bacağını sürtmekle kalmayıp, açıkça kadının kalçasını da ellemeye başladı. Kadın çok sinirlendi ama kimse onu desteklemedi. O da kalkıp ayakta bekleme pahasına vagonun diğer tarafına gitti. Tunuslu da taraf tutmak için bir fırsat yakalamış oldu... Baskıcı'nın tarafını. Bu, ikinci aksiyonu bitirdi.

3'üncü Aksiyon

Beşinci istasyonda yakışıklı bir genç oyuncu, yani grubu-

muzun en yakışıklısı (ne yazık ki hiçbirimiz birer James Dean değildik) olan Erkek Kurban bindi. Kapının yanındaki iki kadının arasına zorlukla yerleşti. Feminist ve Kız Arkadaşı bu genç adamın yakışıklılığı ile ilgili çene çalmaya başladılar. Bir süre sonra Feminist, Erkek Kurban'a saati sordu, o da yanıtladı. Kadın daha sonra hangi istasyonda ineceğini sordu. O da şöyle yanıtladı:

— Bakın, neden böyle sorular soruyorsunuz? Ben size bir şey sordum mu? Ben size hangi istasyonda ineceğinizi sordum mu?

— Eğer sormuş olsaydınız, mutlaka söylerdim; République'-de iniyorum ve eğer sen de istersen, birlikte inebiliriz.

Kadın konuşurken, bu sıra dışı sahneye inanmakta zorlanmakta olan yolcuların sabit ve aşağılayıcı bakışları altında adamı okşuyordu. Adam, kadından kurtulmaya çalıştı ama kadın ona iyice sarılmıştı.

Çok yakışıklı bir adam olduğunun farkında mısın? Biliyor musun, seni öpmemek için kendimi zor tutuyorum.

Adam kaçmaya çalıştı ama yüksek sesle kendisini öpmeye hakları olduğunu ileri süren Feminist ve Kız Arkadaş'ın arasında kısılmış kalmıştı. Ve nihayet yolcular bir tepki verdiler... kadınlara karşı.

Birçok yolcu çoktan olaya müdahale etmişlerdi. Erkek Baskıcı, Erkek Kurban'ı savunmak için atıldı. Kadın Kurban, birkaç dakika önce kendisi taciz edildiğinde kimsenin kendisini savunmadığını, eğer bir erkeğin bir kadını taciz etmeye hakkı varsa, bir kadının da çekici bulduğu bir erkeği 'ellemeye' hakkı olması gerektiğini söyleyerek Feminist'in tarafını tuttu.

4'üncü Aksiyon

Kadın Kurban, Feminist ve Kız Arkadaş'ı, Erkek Baskıcı'yı ceza olarak çırılçıplak soymakla tehdit edip saldırdılar ama o gözden kayboldu. Diğer oyuncular vagonda kalıp yolcuların söylediklerini dinlediler ve konuyu yavaş yavaş Paris Metrosu'nda veya başka bir yerde yaşanan cinsel taciz olaylarının barbarlık olduğuna getirdiler.

Anne, vagondaki herkesin neler olduğunu anladığından emin olmak için, Oğul'a neler olduğunu sordu. Çocuk olanları seyretmişti ve yorumunu annesine (herkesin duyabileceği şekilde) yüksek sesle sanki bir 'radyo yayını' yapıyormuşçasına aktardı.

Bu sahne sırasında çok güzel anlar yaşandı. Mesela yaşlı bir kadın şöyle bağırıyordu:

— Kadın kesinlikle haklı; genç adam gerçekten oldukça yakışıklı.

Ya da erkek 'hakları'nı şiddetle savunan adam:

— Bu doğanın kanunu; erkekler böyledir ve bundan kurtuluş yoktur.

Ona göre, erkek üstünlüğü doğanın kanunuydu, ama aynı hareketler bir kadın tarafından yapıldığında bu bir cinsel sapkınlıktı. Daha kötüsü, bir başka adam, eğer kadın cinsel tacize uğruyorsa, "Mutlaka bir şey yapmıştır; her zaman kadınların hatasıdır!" diye ekledi.

Bir seferinde bu garip teoriyi destekleyen iki adamdan birisinin yanında karısı oturuyordu. Tunuslu bu fırsatı kaçırmadı:

— Öyle mi düşünüyorsunuz? Metroda erkeklerin kadınları elleme hakkına sahip olduğunu mu düşünüyorsunuz?
— Evet öyle düşünüyorum; bizi tahrik ediyorlar!
— O zaman izin verirseniz, tam olarak karınıza yapmak üzere olduğum şey de buydu.

Ve sanki kadını okşayacakmış gibi yaptı.

Büyük bir kavganın eşiğindeydik! Tunuslu, özür dileyip ineceği istasyona gelmeden önce inmek zorunda kaldı.

Bu piyesin başka 'gösterim'lerinden birisinde o kadar büyük bir kargaşa oldu ki Metro bir sonraki istasyonda durdu ve tüm yolcular izlemeye geldi. Ancak o sırada sahnede olan oyuncular (Erkek Baskıcı, Kadın Kurban, Feminist ve Kız Arkadaş) metronun durmasına hazırlıklı

değildiler, senaryolarının sadece o istasyona kadar olan bölümlerini yazmışlardı; dolayısıyla en az beş dakika boyunca daha önceden üzerinde düşünülmüş bir plan olmaksızın ve kadınların Baskıcı'yı soymasını sabırsızlıkla bekleyen seyirci-oyuncular/yolcular önünde doğaçlama yapmak durumunda kaldılar...

Bu sahnede, piyesin teması yeterince açıktı: Ne kadın, ne de erkek hiç kimse cinsel taciz yapma hakkına sahip değildir. Yine de bu piyesin politik bir boyut kazanması için elli grubun beş yüz kez oynaması gerekir! Bu durumda, benzer tacizler bitebilir veya azalabilir ve belki de saldırganlar, kendilerinin de saldırı kurbanı olabilecekleri olasılığı nedeniyle endişe duyabilirler.

2 Kraliçe Silvia'nın bebeği

Stockholm'deki Skeppsholm Festivali sırasında oyuncular ve seyirci-oyunculardan oluşan birçok karma grupla çalıştım. Onlara Paris deneyimi ile ilgili her şeyi anlattım ve onlar da bizzat kendileri Metroda bir Görünmez Tiyatro yapmak istediler. Birçok sahne hazırladık ve festivalde birden çok oyunun sergileneceği gün olan 10 Temmuz 1977'yi kendimize 'açılış günü' olarak seçtik.

Fakat haber çabuk yayıldı; 'atölye grubu' halinde prova yaptığımız halde (her grup otuz kişi ile sınırlandırılmıştı) birçok insan ne planladığımızı biliyordu. Sonuçta ertesi sabah, İsveç basınının önde gelen gazetelerinden biri olan *Svenska Dagbladet,* Stockholm Metrosu'ndaki Görünmez Tiyatro 'prömiyer'ini benim fotoğrafımla birlikte manşetten duyuruyor ve yolculara bu yeni tiyatro biçimine farkında olmadan kendilerini kaptırmamalarını tavsiye ediyordu.

Tiyatro Salonu'nu değiştirmeye karar verdik. Stockholm (Stockholm, adalar yığını) bir adalar grubudur; merkezde on dört olmak üzere toplamda 24.000'den fazla sayıda adadan oluşur. Feribotlar önemli ve etkili birer ulaşım aracıdırlar. Bu nedenle bir feribotta oynamaya karar verdik.

O sırada Kraliçe Silvia'nın bebeğinin doğmak üzere olduğu bir dönemdi. Grup bana 'prensin' –ki sonradan bir prenses olduğu öğrenildi– doğacağı hastanede yapılan ye-

nilemelerin maliyetiyle ilgili genel bir hoşnutsuzluk duygusunun olduğunu aktardı; dört doktor tam zamanlı olarak kraliyet loğusalığını izlemek ve ilgilenmekle görevlendirilmişti! İsveç Milli Sağlık Servisi, dünyadaki en iyilerden birisi olabilir ama birçok İsveçli bu alandaki eksikliklerden yakınmaktadır.

1'inci Aksiyon

Genç, (sahte göbekli) bir Hamile Kadın, Bayan Arkadaş'la konuşur ve ona, Kraliçe Silvia'ya ve onun, tahtın varisinin doğumuna yönelik heyecanlı bekleyişine duyduğu hayranlığı anlatır. Sıradan bir yolcu kılığındaki oyuncu ise bu görüşe katılmadığını söyler. Harcamalar, ücretler, kraliyet ailesinin yararları, cumhuriyet ve kraliyet karşıtlığı, sağlık ve sosyalizm vb. konularda çeşitli ayrıntılar ortaya atılır.

2'nci Aksiyon

Genç Hamile Kadın doğum sancılarının belirtilerini hisseder. Hemen Doktor rolünü oynayan oyuncu ortaya çıkar ve yardım teklif eder. Kadın bu yardımı reddeder:

— Siz birdenbire nereden çıktınız doktor?
— Hastaneden eve dönüyorum. Bütün gece çalıştım. Bugün beş doğuma katıldım ve benim açımdan bir doğum daha yaptırmak çok önemli bir olay değil.
— Yardımınızı istememenin nedeni de kesinlikle bu. İlk çocuğumun doğumunda benimle ilgilenen doktor o kadar yorgundu ki bir an önce işini bitirmek için sezeryanla doğum yaptırdı, daha fazla orada kalmak istemiyordu. [Bu arada bunların 'hamile'yi oynayan oyuncunun başından gerçekten de geçtiğini söylemeliyim]. Bu kez benimle ilgilenecek kişinin Kraliçe'nin dört doktorundan biri olmasını istiyorum; bildiğiniz gibi son birkaç haftadır etrafta dolanarak vakit geçiriyorlar bu talihliler yeterince dinlenmiş olmalılar. Beni oraya kim götürecek? Birinin beni Kraliçe'nin dört doktorundan birine götürmesini istiyorum.

Sahne devam etti ve oyuncular, yolcularla parçamızın konusu olan İsveç Sağlık Sistemi hakkında tartışmaya başla-

dılar. Yolcuların en azından yarısı tartışmaya katıldı; geri kalanlar da bu tartışmayı dikkatle dinlediler.

3'üncü Aksiyon

Djugarden-Slussen hattında yolculuk yedi dakika sürüyordu ve bu da tam olarak 'gösteri' süresine eşitti. Feribot iskeleye yanaştığında mürettebat çoktan telsizle hastaneyi aramıştı ve bizim Hamile Kadın için bir ambulans bekliyordu. Oyuncular bunu öngördükleri için biz de çıkışta bir araba bekletiyorduk. Hamile kadın ambulansa binmeyi reddetti iskelede süren tartışmalar eşliğinde arkadaşlarının arabasına bindi.

3 ırkçılık I: Yunanlı

Bu parça, açık havada kurulmuş olan iki farklı lokantada oynandı. Oyuncular tarafından ele alınan tema, yabancılara karşı oldukça fazla önyargının olduğu İsveç'te açıkça büyük önem taşıyordu. 'Köpek Göz', (yerel nüfusun çoğunluğunun mavi gözlü olduğu bir ülkede) gözleri mavi olmayanlara takılan bir lakaptı.

1'inci Aksiyon

Karı ve Koca masada oturmuş yüksek sesle tartışmaktadırlar. Kadın adamı (başka) kadınlarla aşırı ilgilenmekle, ev işlerine yardım etmemekle, oğullarına yeteri kadar ilgi göstermemekle vs. suçlamaktadır. Adam da 'erkek haklarını' bahane etmeye çalışır.

2'nci Aksiyon

Genç bir kadın, Koca'nın Metresi, içeri girer ve başka bir masaya oturur. Adam, karısının tüm itirazlarına rağmen masada onu yalnız bırakarak metresinin yanına oturmaya gider. Bunu aşk sözcükleri ile dolu bir diyalog izler.

3'üncü Aksiyon

Oturacak yer arayan genç bir Yunanlı girer. Kadın, onu oturması için yanına davet eder. Kadın'ın kendisini baştan çıkarma çabası onu hayrete düşürür.

4'üncü Aksiyon

Koca, karısının yanında birisinin olduğunu görüp yanına döner ve Yunanlı'yı defetmeye çalışır. Ona milliyetçilik temelli saldırır. Kadın, Yunanlı'nın kendisiyle kalması için ısrar eder. Garson da olaya müdahale etmeye zorlanır, çünkü Koca, Yunanlı'nın lokantadan çıkarılmasını, Kadın da kocasının dışarı atılmasını istemektedir. Genel tartışma. Koca'yı kudurtan karısının başka bir erkekle oturması değil, birlikte oturduğu adamın bir... Yunanlı olmasıdır. Bu gerçeği orada bulunanlara açıkça bildirir.

Bu senaryonun oynandığı her iki durumda da halkın katılımı çok ateşliydi. İkincisinde olayı aktaracak olan İsveçli bir gazeteci ile oturuyordum. Bizden biraz uzaktaki masada onun arkadaşları oturuyordu. Söylediğine göre kendilerini ırkçılık karşıtı olarak tanımlıyorlardı. Şimdi gözlerinin önünde bu ırkçı sahne oynanıyordu, tam önlerinde. Buna rağmen olaya karışmak istemeyen yegane kişiler de gazetecinin arkadaşlarıydı. Onlar istisnaydı; tartışma oldukça hararetliydi. Tartışmadaki tek başlık ırkçılık değildi, diğer bir konu da evli bir kadının kocasından öç alma hakkıydı.

4 Irkçılık II: Siyahi Kadın

Bu piyes bir feribotta oynandı.

1'inci Aksiyon

Grup bir kez daha Slussen vapuruna bindi ama bu kez ters yöne, hayvanat bahçesinin bulunduğu Djugarden'e doğru gidiyordu. Feribot tıka basa doluydu. Bu Skeppsholm gösterilerinin en çarpıcı, en şiddetli olanı ve en cesur tepkilerin oluşmasına yol açanıydı.

İlk hareket olarak bir Siyahi Kadın oyuncu, her yerden görülebilecek stratejik bir noktaya oturur. Bir İtalyan Erkek, bir Erkek Memur ve Ayyaş bir kadın biraz ötede oturmakta ya da ayakta beklemektedirler. Ayyaş (mükemmel bir oyuncu) feribota binen ilk insanlardan biridir. Elinde bir kutu bira ile gelen her yolcuyu gösterişli bir biçimde selamlar. Bazılarıyla sevimli bir şekilde çene çalmakta,

diğerlerini kışkırtmakta ve davranışlarıyla genel bir nefret uyandırmaktadır.

2'nci Aksiyon

Feribot hareket eder. Birkaç dakika sonra, İtalyan gelir ve Siyahi Kadın'a orada ne işi olduğunu sorar: O, yani siyahi bir kadın, oturmaktadır. Oysa kendisi, beyaz bir adam ayaktadır. Irk hakları konusunda şiddetli bir tartışma. Sinirlenen Siyahi Kadın kalkar ve İtalyan oturur; bir İtalyan gazetesi okumaya başlar. Herkesle birlikte sahneye tanık olan Ayyaş, İtalyan'ın yanına gelir.

3'üncü Aksiyon

Ayyaş, İtalyan'ın kalkıp ve yerini kendisine vermesi için ısrar eder.

— Burasının beyazların ülkesi olduğunu söyledin -haklısın, burası beyazların ülkesi ama beyaz İsveçlilerin; sen İtalyansın. O koltuktan defol.

Memleketler, ırklar ve insan haklarıyla ilgili yeni tartışmalar. Sonunda İtalyan oradan ayrılır.

4'üncü Aksiyon

Memur, Ayyaş'ın yanına gelir. Kalkmasını ve yerini kendisine vermesini ister, çünkü kadın İsveçli olsa da ayyaş ve üretken olmayan birisidir. Onun kitabında, oturulacak yerle ilgili öncelik sadece ırk veya milliyet sorunu değil, aynı zamanda sınıfsal bir sorundur da; o beyazdır, İsveçlidir ve bir beyaz yakalıdır. Genel isyan.

Oluşan toplam etki sıra dışıydı. Kalabalık bir grup ayyaşı savunuyor, ırklar, milliyetler ve sınıfların farklılıklarına taraf olan veya karşı çıkan birçok insan aynı anda tartışıyordu.

5'inci Aksiyon

Bir oyuncu, Siyahi Kadın'ı yerine geri dönmesi için ikna etmeye çalışır. Kadın bu 'sadaka'yı reddeder. Etrafta oturan farklı oyuncular ayağa kalkıp önyargıya karşı tartışma

başlatırlar ve örnek verirler: 'Ayağa kalkıyorum çünkü ben bir Brezilyalıyım!' 'Ayaktayım çünkü ben bir Hintliyim!' 'Ayaktayım çünkü fakirim' vs.

Sonuç inanılmaz ve harikaydı. Tartışmanın etkisiz kalması tamamen bir yana, feribotun tüm kalabalıklığına ve sıkışıklığına rağmen protesto amacıyla boşaltılmış bir çok boş koltuk görmek şaşırtıcıydı.

Gösteriden sonra, memuru oynayan ve iyi bir kariyere sahip olan profesyonel oyuncu, bana hiçbir açılış gecesinde bu kadar gergin olmadığını ve korkmadığını söyledi. Ama aynı zamanda nadiren bir gösteride bulunmaktan bu kadar memnun olduğunu da itiraf etti.

5 Stockholm sokaklarında piknik

Brezilya'nın Sao Paulo kentinde on beş yıl yaşadım. Orada yollar üst üstedir; yani üçüncü katta yaşayan insanlar pencerelerinden baktıklarında arabaların egzoz borularını görürler; birinci veya ikinci katta yaşayanlar arabaların üzerlerinden geçtiğini görürler. Bu yüzden bana göre Stockholm güzel bir kent. Fakat orada yaşayanlar için durum böyle değil. Kentin yayalar için değil araçlar için planlandığını söylüyorlar. Böylece bu durumu tema olarak seçtiler ve aşağıdaki oyunu sahneye koydular.

1'inci Aksiyon

Bir aile (Baba, Anne, Oğul, Kız) kaldırımın ortasına üzerinde çiçekler, fincanlar, bir termos çay, bisküviler vs. duran bir masa kurdular ve çay içmeye başladılar. Üç araba dolusu oyuncu yakınlarda bir yere park edip onları seyretmeye başladı.

2'nci Aksiyon

İki oyuncu, 'oradan geçenler' rolünü üstlendiler ve kaldırımın masa kurup çay içmek için değil insanların yürümesi için yapıldığını söyleyerek yakınmaya başladılar. Kısa bir tartışmadan sonra aile pes etti.

— Madem ki yayalar için ayrılmış olan kaldırımda çay

içemiyoruz o zaman biz de yolun ortasında içeriz.

3'üncü Aksiyon

Üç araba birlikte yol almaktadır; aile, onlara durmalarını işaret eder; arabalar durur. Trafiği tamamen durduracak şekilde yolu tıkarlar. Aile üzerinde çiçekler, kupalar, termos, bisküviler vs. olan masalarını yolun ortasına kurarlar ve tam bir İngiliz soğukkanlılığıyla çaylarını içmeye başlarlar. Arabalardaki oyuncular normal sürücüler gibi davranarak aileden şikayetçi olurlar; onlara göre yol arabalar için yapılmıştır, ailelerin çay içeceği bir yer olarak değil.

4'üncü Aksiyon

Aile ve sürücüler arasında bir yarış başlar. Her iki taraf da seyirci-oyuncuların kendi amaçlarını desteklemesini sağlamaya çalışırlar.

Birkaç dakika içinde yol, korna çalan otobüs, taksi, araba ve motosikletlerle ağzına kadar dolmuştu. Oyuncular onları, birlikte çay içmek için ikna etmeye çalışıyorlardı. Bazıları kabul etti. Diğerleri sinirlendi:

— Neden gidip çayı evde içmiyorsunuz?
— Çünkü sizinki gibi güzel bir arabamız yok. Çünkü vaktimiz yok; sadece bir saatlik öğle tatilimiz var, Stockholm'de çalışıyoruz ve Salsjöbaden da yaşıyoruz, orası da buradan tam bir saat uzaktal Çünkü... vs.

Tartışma kızıştı. Oyuncular hazırlanmış olan metnin dışına çıkarak doğaçlama yapma hevesiyle yanıp tutuşuyorlardı. Seyirci-oyunculardan gelen müthiş yanıtlar sonucunda doğaçlama on beş dakika daha devam etti, ki bu türden tiyatro etkinlikleri ve içinde bulunduğumuz koşullar göz önüne alındığında bu süre oldukça uzundur. Tartışma yoğunlaşmış ve hızlanmıştı... ta ki polis gelene kadar.

Prova Edilmemiş Aksiyon: Polis

Görünmez Tiyatro hemen hemen her zaman önemli bir sorunla karşı karşıyadır: Güvenlik. Görünmez Tiyatro

kurgusal sahneler önerir. Ama, geleneksel tiyatro ayinlerinin hafifletici etkisi olmaksızın, bu kurgu gerçeklik olur. *Görünmez Tiyatro, gerçekçilik değildir; gerçekliktir.*

Olan her şey, gerçeklikte olur: Paris Metrosu'nda bir delikanlıyı öpen genç kadın, Stockholm feribotunda doğumu beklerken doğum sancıları çeken anne, yerinden edilen siyahi genç kız, İsveçli bir koca ile karısı hakkında tartışan bir Yunanlı, yolun ortasında çay içen bir aile; bunların hepsi de gerçekliktir, prova edilmiş olsalar bile.

Aile gerçek bir aileydi, çay ve tost gerçek çay ve tosttu, ve gelen polisler de gerçekti. İki araba ve bir polis minibüsü ile geldiler. Stockholm polisi bir kamera ağı kurmuştu, böylece kentin tüm stratejik noktaları sürekli bu görünmez gözün gözetimi altındaydı. Görünmez Tiyatro da, görünmez polis merkezine bağlı görünmez kameralar tarafından görülmüştü...

Eğer sahne belirlenmiş olduğu gibi aksaydı, oyunun kahramanları şimdiye kadar eşyalarını toplayıp sakince, 'Allahın inayetiyle' oradan ayrılmış olacaklardı. Ama hem oyuncuların, hem de seyirci-oyuncuların heyecanı sonucu (bir daire oluşturup otobüs ve taksilerin korna seslerinin ritmine uyarak dans edecek kadar ileri gitmişlerdi) polis gösterişli girişini yapacak zamanı buldu. Komiser oyuncuları tutuklamak istedi, ama kimin oyuncu olup kimin olmadığını nasıl ayırt edebilirdi? Ve sonunda dekorun herhangi bir yerine dokunan (sandalyeye oturan, bir fincan çay içen, hatta bir dilim kek yiyen) herkesin oyuncu olduğuna karar verdi. Birçok oyuncu –oradan geçmekte olan çok hoş iki bayan da dahil– tutuklandı ve telsizle kayıtları soruldu, ama arananlar listesinde isimleri olmadığı için hemen tekrar serbest bırakıldılar.

Etkisi kaybolmasın diye, Görünmez Tiyatro'nun tiyatro olduğu kamuya asla açıklanmamalıdır. Ancak bu özel durumda polise açıklamaktan başka çaremiz yoktu. Fakat içimde hâlâ anlamadıklarına dair bir his var.

6 dinleyicilerin çocukları

Festivaldeki son konuşmamda 700'e yakın yetişkin ve en az

50 tane ele avca sığmaz çocuk vardı. İsveç'te çocuklara karşı inanılmaz anlayışlı bir tutum var; çocuklar istediklerini yapmakta serbestler. Gösteriler sırasında sahneye çıktılar, hatta bir müzikal sırasında mikrofondan bile konuştular; onlara hiçbir şey yapılmadı, en ufak bir azarlama bile.

Bu son konuşmada amacım Görünmez Tiyatro'yu açıklamak ve oynadığımız piyesleri anlatmaktı. Ama oyuncuların daha iyi bir fikri vardı; çocuklarla ilgili bir Görünmez Tiyatro sahnesi hazırladılar. Sonuç mükemmeldi.

1'inci Aksiyon

Oyuncular, dinleyicilerin arasına dağılmışlardı. Görünmez Tiyatro hakkında konuşacağım zaman ellerimi başımın üzerine koyarak işaret vermem kararlaştırıldı. O an geldi ve ellerimi başımın üzerine koydum. Bir oyuncu ayağa kalktı ve İsveççe (konferans İngilizce yapılıyordu) söylediklerimle ilgili tek bir kelime bile duyulmadığı için çocukların oradan çıkarılmasını istedi ve bu da orada bulunan diğer insanların sinirlerini bozdu.

2'nci Aksiyon

Bir kadın oyuncu, çocukları ve o çocukların hiçbir şey anlamasalar bile konferansa katılma hakları olduğunu savundu. Bir erkek oyuncu, bir çocuğu dışarı atmaya çalıştı, bir başkası çocuğa arka çıkarak atılmasını engellemeye çalıştı. Salonun değişik yerlerinde dinleyicilerin doğal katılımlarına karışan bir sürü önceden hazırlanmış diyalog duyulmaya başladı. İngilizce olarak neler olduğunu sordum. Burada bir kez daha patlamaya hazır bir durum oluştu, öyle bir durum ki tiyatrodaki herkesin katılımını içeriyordu.

3'üncü Aksiyon

Benim tarafımdan verilen başka bir işaretle tüm oyuncular aynı anda sahneye çıktılar. Onları geleneksel tiyatrodaki gibi seyircileri selamlamaya davet ettim. Ancak o zaman dinleyiciler bir Görünmez Tiyatro sahnelemesine dahil olduklarının farkına vardılar ve o anda Görünmez Tiyatro'nun ne anlama geldiğini kavradılar. Başka bir şey söylemeye gerek yoktu...

FORUM TİYATROSU

Görünmez Tiyatro'da seyirci, eylem sırasında hiç farkına varmadan bir *başkahraman*'a,[1] bir seyirci-oyuncuya dönüştürülüyordu. Gördüğü gerçeğin kahramanıydı. Çünkü onun kurgusal kökeninden habersizdi.

Bu nedenle daha da ileri giderek, seyirciyi, mantığının tamamen bilincinde olduğu dramatik bir olayın katılımcısı kılmak gerekliydi. Ayrıca onları katılıma cesaretlendirmek için oyunlar ve egzersizlerle önceden ısıtmak gerekiyordu; heykel yapılan İmge Tiyatrosu oyunları, seyircileri cesaretlendirmeye dair özsel bir araçtır.

Avrupa'ya gelmeden önce, birçok Latin Amerika ülkesinde sayısız Forum Tiyatrosu yapmıştım ama atölye ortamında, asla bir 'gösteri' olarak değil. Burada, Avrupa'da bu kitabı yazarken birçok Forum Tiyatrosu parçasını gösteri olarak gerçekleştirdim.[2] Latin Amerika'da seyirciler genellikle küçük ve homojen gruplardı, seyirci-oyuncular hemen hemen her zaman bir fabrikanın işçileri, bir mahallenin sakinleri, bir kilisenin cemaati, bir üniversitenin öğrencileri vs. idi. Burada bir 'atölye' forumunun yanı sıra, birbirini hiç tanımayan yüzlerce insan için gösteriler yaptım. Bu, burada geliştirmeye başladığım ve çok olumlu sonuçlar elde ettiğim yeni bir Forum Tiyatrosu türüdür.

---

[1] Başkahraman (*protagonist*): Yunancada "birinci" anlamına gelen *protos* ve "oyuncu" anlamına *agonist* sözcüklerinden meydana gelmiştir. Psikodrama uygulamalarında kendi yaşantısını sahneye taşıyan kişiler için kullanılan bu terim Boal tarafından da yaklaşık olarak aynı anlamda kullanılmaktadır. Çeviride bu kavramın teknik bir anlam ima etmesini engellemek ve taşıdığı ikili anlamı verebilmek için "başkahraman" sözcüğü tercih edilmiştir. İngilizcedeki *hero* sözcüğü ise "kahraman" olarak çevrilmiştir. Benzer şekilde *antagonist* sözcüğü *protagonist*'in karşısındaki oyuncuyu ima edecek biçimde "karşı kahraman" olarak çevrilmiştir — *çevirmenin notu.*

[2] Şimdi 1991'de, düzinelerce ülkede yüzlerce gösteriye katıldım; son olarak Paris'te Massy'de Ezilenlerin Tiyatrosu Buluşması (Mart-Nisan 1991) on yedi ülkeden bu yöntemi çalışan yirmiden fazla grubu bir araya getirdi —*Augusto Boal'in notu.*

Bununla beraber, Latin Amerika'da yaptığım Forum Tiyatrosu piyeslerinin 'gerçekçi' bir biçimi vardı. Burada, Avrupa'da ise 'sembolist' sahneler yaptım, tıpkı Portekiz'de tarım reformu ile ilgili örnekte olduğu gibi. (İleriki bölümlere bakınız)

Oyunun Kuralları

Forum Tiyatrosu bir tür mücadele veya oyundur; ve her oyun veya mücadele biçiminde olduğu gibi kuralları vardır. Bunlar değiştirilebilirler ama tüm oyuncuların aynı girişim içinde olduğundan emin olarak, önemli, verimli tartışmalar üretilmesini kolaylaştırmak için varlıklarını sürdürürler.

Dramaturji

1) Metin her karakterin doğasını açıkça ortaya koymalı, hepsini kesin olarak tanımlamalıdır ki seyirci-oyuncular kolayca her birinin ideolojisini tanıyabilsin.
2) Başkahraman tarafından ileri sürülen orijinal çözümler forum aşamasında tahlil edilecek en azından bir tane politik veya sosyal hata içermelidir. Bu hatalar iyi tanımlanmış durumlar içinde dikkatle prova edilmeli ve açıkça aktarılmalıdır. Çünkü Forum Tiyatrosu ne propaganda tiyatrosu, ne de eski didaktik tiyatrodur. Hepimizin, bizlerin, oyuncuların ve seyircilerin birlikte öğrenmemiz anlamında pedagojiktir. Oyun –ya da 'model'– bir hatayı, bir yanlışı göstermelidir ki seyirci-oyuncular yeni çözümler bulmaya ve baskıya karşı koymanın yeni yollarını keşfetmeye kışkırtılabilsin. Biz iyi sorular ortaya atıyoruz ve seyircilerin de iyi cevaplar sunmasını bekliyoruz.
3) Amaç somut durumları (tiyatro ortamında) tartışmak olduğu sürece piyes 'gerçeküstücü' veya 'akıldışı' olanlar dışında (gerçekçi, sembolist, dışavurumcu vb.) her janrdan seçilebilir, tarz önemli değildir.

Sahneleme

1) Oyuncuların, üstlendikleri rollerin ideolojilerini, işlerini, sosyal işlevlerini, mesleklerini vs. rahatça gösterebilmek için fiziksel oyunculuk tarzları olmalıdır. Karakterlerin evriminde bir mantık dizgesinin olması ve bir şeyler yapıyor olmaları önemlidir. Aksi takdirde seyirciler yerlerinde oturup 'forum'u tiyatrosuz yapma eğiliminde olacaklardır; bir radyo forumu gibi sadece sözle (hareketsiz).
2) Her gösteri, kendi özel konusu için en uygun ifadeyi bulmalıdır; bu ya halkın genel eğilimleri ve rızasıyla ya da sunum veya ön araştırma sırasında bulunmalıdır.
3) Her karakter 'görsel' olarak öyle sunulmalıdır ki konuşma metinlerinden bağımsız olarak tanınabilir olsunlar; kostümler de seyirci-oyuncular tarafından telaşa kapılmadan, kolaylıkla giyilip çıkartılabilecek şekilde olmalıdır.

Gösteri Oyunu

Gösteri, oyuncu ve seyirci-oyuncular arasında oynanan sanatsal ve entelektüel bir oyundur.

1) Başlangıç olarak gösteri geleneksel bir oyunmuş gibi oynanır. Dünyanın belirli bir imgesi sunulur.
2) Seyirci-oyunculara, başkahraman tarafından geliştirilen çözümlere katılıp katılmadıkları sorulur; büyük bir olasılıkla hayır diyeceklerdir. Daha sonra seyircilere oyunun ilk seferinde oynananla tamamen aynı biçimde ikinci kez oynanacağı söylenir. Oyuncular, piyesi tekrar aynı sona ulaştırmaya çalışacaklar, seyirciler de geçerli ve olası yeni çözümler olduğunu göstererek bu sonu değiştirmeye çalışacaklardır. Bir başka deyişle oyuncular belirli bir *dünya görüşünü* savunacaklar ve sonuç olarak dünyanın olduğu gibi kalması ve olayların eskisi gibi devam etmesini garanti altına almak isteyeceklerdir... Ta ki bir seyirci-oyuncu müdahale edip *var olan* dünya görüşünü, *var olması gerekenle* değiştirene kadar. Seyirci-oyuncular arasında belirli oranda gerginlik

yaratmak hayati öneme sahiptir; eğer kimse dünyayı değiştiremezse olduğu gibi kalacaktır, eğer kimse oyunu değiştiremezse aynı şekilde sonlanacaktır.

3) Seyircilere, başkahraman bir hata yaptığında daha iyi bir çözüm üretmek için atılacak ilk adımın onun yerine geçmek olduğu bildirilir. Tek yapmaları gereken oyun alanına girip 'Dur!' diye bağırmaktır. O anda oyuncular hemen oldukları yerde pozisyonlarını değiştirmeden durmalıdırlar. Seyirci-oyuncu gecikmeden, ilgili sözü, hareketi veya anı (hangisi en kolaysa) belirterek oyunun nereden başlayarak devam etmesini istediğini söylemelidir. Oyuncular daha sonra oyuna tarif edilen noktadan başlar, seyirci artık bir başkahramandır.
4) Yer değiştiren oyuncu oyundan hemen ayrılmaz; sahne kenarında bir tür koç veya taraftar gibi durur, seyirci-oyuncuları yanlış yapmaya başlarlarsa onları düzeltir ve onları cesaretlendirir. Örneğin; Portekiz'de, patronu oynayan oyuncuyla yer değiştiren bir köylü 'Yaşasın Sosyalizm' diye bağırmaya başladı. Yer değiştirdiği oyuncu da ona genel olarak patronların coşkulu sosyalizm taraftarlarından olmadığını açıklamak durumunda kaldı.
5) Seyirci-oyuncu, Başkahramanla yer değiştirip yeni çözümler geliştirmeye başladığı andan itibaren diğer oyuncular kendilerini baskının ajanlarına dönüştürürler veya zaten öyleyseler baskılarını arttırırlar ki seyirci-oyuncuya gerçeği değiştirmenin ne kadar zor olduğu gösterilsin. Bu, (yeni çözümler bulmaya, dünyayı değiştirmeye çalışan) seyirci-oyuncuların (onları engellemeye çalışan, dünyayı olduğu gibi kabul etmeye zorlayan) oyunculara karşı oynadıkları bir oyundur. Elbette forumun amacı kazanmak değil; öğrenmek ve hazırlanmaktır. Seyirci-oyuncular, düşüncelerini eyleme dökerek 'gerçek hayat'taki durumlara hazırlanırlar. Oyuncular ve seyirciler de aynı şekilde, oynayarak, eylemlerinin olası sonuçlarını öğrenirler. Baskıcıların cephaneliği keşfedilir ve ezilenlerin olası taktik ve stratejileri öğrenilir.
6) Eğer seyirci-oyuncu pes ederse oyundan çıkar ve oyuncu tekrar rolü devralır; piyes hızla bilinen sona doğru

ilerler. Bu sırada başka bir seyirci-oyuncu sahneye yaklaşıp 'Dur!' diye bağırabilir ve tekrar nereden başlamak istediğini söyler, oyun bir kez daha o noktadan başlayacaktır. Yeni bir çözüm denenecektir.

7) Seyirci-oyuncu nihayetinde bir noktada oyuncular tarafından uygulanan baskıyı kırabilir. Oyuncular arka arkaya veya hep birlikte pes etmelidir. Bu noktadan sonra seyirciler istedikleri kişinin yerine geçip belki de oyuncuların farkında olmadıkları yeni bir baskı şeklini göstermeye çağrılırlar. Durum, seyirci-oyuncu/başkahramanın seyirci-oyuncu/ezene karşı oynadığı oyun halini alır. Böylece baskı, ona karşı mücadelenin yollarını (eylemleri yoluyla) tartışan seyirci-oyuncuların dikkatli incelemesine maruz bırakılır. Sahne dışındaki bütün oyuncular koçluk veya taraftarlık görevine devam ederek kendi seyirci-oyuncusuna yardım ve tavsiye vermeyi sürdürür.

8) Oyunculardan biri de, jokerlik veya oyun liderliği gibi yardımcı işlevleri çalışmalıdır. Oyunun kurallarını açıklamak, yapılan yanlışları düzeltmek ve her iki tarafı da oyunu sürdürmeye motive etmek ona bağlıdır. Aslında seyircilere, eğer dünyayı değiştirmezlerse kimsenin onlar için değiştirmeyeceği ve her şeyin kaçınılmaz olarak aynı kalacağı –bu olmasını isteyeceğimiz son şeydir– açık bir şekilde anlatılabilirse forumun etkisi daha güçlü olacaktır.

9) Bu araştırmanın sonucunda ortaya çıkacak bilgi, zorunlu olarak belirli sosyal grupların, zamanın bu belirli anında ulaşacakları en iyi bilgidir. Joker, konferansın başkanı değildir, gerçeğin yöneticisi değildir; jokerin görevi biraz daha fazla bilenlerin bunu anlatma şansına sahip olmalarını sağlamak, biraz cesaret edenleri biraz daha cesaretlendirerek ne yapabileceklerini göstermelerini sağlamaktır.

10) Biten 'forum', 'gelecek için bir eylem modeli'nin kuruluşunu önermektedir ve bu model ilk kez seyirci-oyuncular tarafından oynanır.

Forum Tiyatrosu Örnekleri

1 halk kürsüsünden tarım reformuna bakış

Portekiz'de, 25 Nisan 1974'ten sonra insanlar tarım reformunu kendileri ele aldılar. Bir yasanın çıkarılmasını beklemeksizin üretim yapılmayan toprakları sahiplenip üretime başladılar. Biz yazım aşamasındayken, hükümet toprakların halk tarafından bu şekilde ele geçirilmesine karşı çıkarak (onları hiç kullanmamış olan) eski sahiplerine iadesini öngören bir tarım yasası çıkarma girişimindeydi.

1'inci Aksiyon

Sahne bahçedeki iki bankta geçer. Bir adam, Mülk Sahibi, boylu boyunca iki banka uzanmış tembellik yapmaktadır. Jose Afonso'nun Eurovision Şarkı Yarışması melodisi olan ve 50 yıllık faşist Salazar-Caetano diktatörlüğünün devrilmesi sırasında askeri harekatın başlangıcının işareti olarak kullanılan 'Grandula Vila Morena' şarkısını söyleyen kadınlı erkekli yedi kişi girer. Yedi kişi, banklara rahat bir şekilde yerleşmiş olan Mülk Sahibi'ni bankların birisinden kaldırırlar; o kalkmasına rağmen kendileri tek bankta hâlâ sıkışmaktadırlar çünkü çok kalabalıktırlar.

2'nci Aksiyon

Başka popüler şarkılar söyleyerek işlerine başlarlar, toprağı işlediklerini gösteren mim hareketleri yapmaktadırlar. Kamu malı olan bankları ele geçirme girişimini daha da ileri götürmenin gerekliliğini tartışırlar. Bir bankı tek başına işgal eden Mülk Sahibi'nin üretimsizliğine karşı çıkarlar, ama görüşler bölünmüştür: Bazıları onu atmak isterken, bazıları da, yeterince ileri gittiklerini, yeteri kadar toprak elde ettiklerini düşünmektedir.

3'üncü Aksiyon

Bir polis, ortak banklarının 20 santimetresini boşaltmalarını emreden bir kararla gelir ('geri dönüş yasası'). Taraflara ayrılırlar; bazıları kabul etmekten yanadır, diğerleri değildir, çünkü şimdi verilecek bir taviz gittikçe daha çok toprağı kazanmaya çalışacak olan karşıt güçlerin zaferini

onaylamak olacaktır. En sonunda pes ederler.

4'üncü Aksiyon

Polis tarafından korunan mülk sahibi bankın boşaltılmış olan tarafına oturur. Diğer yedi kişi de geri kalan yere sıkışırlar. Mülk sahibi diğerlerinin ışığını engelleyen büyük bir şemsiye açar. Yedi kişi karşı çıkar. Polis, mülk sahibinin eylemini sürdürme hakkı olduğunu çünkü toprağa sahip olunsa da havaya olunamayacağını ifade eder. Grup bölünür; bazıları mücadele etmek ister, diğerleri ise elde ettikleriyle az da olsa mutludurlar ve ne pahasına olursa olsun barış istemektedirler.

5'İnci Aksiyon

Polis hiç kimseye ait olmayan 'toprak'larda ortak bankı ikiye ayıracak bir duvar yapılması gerektiğinde ısrar eder; açıkçası, maksat bu duvarı önceki sahibinin değil de yedi kişinin yerleştiği tarafta yapmaktır. Daha çok tartışma, bölünme ve taviz. Yedi kişiden biri mücadeleyi bırakıp gider, sonra ikinci, üçüncü ve dördüncü.

6'ncı Aksiyon

Polis yerleşimcilerin çoğunun yerleşilen toprağın boşaltılmasından dolayı yerleşimin anlamsızlaştığını söyler. Sonuç olarak, son üç kişi de banktan atılır ve kamuya ait banklarının eski sahibi her iki bank üzerindeki haklarını geri kazanır.

Forum

Bu sahne Porto ve Vila Nova de Gaia'da oynandı. Gösterinin ilk gününde, açık havadaki meydanda binden fazla insan vardı. 'Model' oynandı ve 'forum' başladı. İkinci gösterimde birkaç seyirci-oyuncu, mülk sahibinin karşı saldırısına yönelik direnişin nasıl olması gerektiği doğrultusundaki görüşlerini oynadılar. Ama en güzeli seyirciler arasından bir kadının karşı çıkış ettiği andı. O sırada sahnede, aralarında, kullanılacak en iyi taktikleri –rol dahilinde– tartışan erkek seyirci-oyuncular vardı; sonunda hepsi de hemfikir olduklarına ve forumun faydalı olduğuna karar verdiler.

Bu noktada seyirciler arasındaki kadın şöyle dedi:

— Siz şimdi orada baskıdan bahsediyorsunuz. Hepsi çok güzel; sahnedekiler, biraz önce can düşmanları olan oyuncular karşısında azıcık bile ezilmiş görünmeyen seyirciler arasından çıkmış erkeklerdir. Bu sırada hâlâ ezilenler ise biz kadınlarız çünkü hâlâ eskisi gibi eylemsiz biçimde oturup erkeklerin oynamasını seyrediyoruz.

Daha sonra bir erkek seyirci, bir çok kadını, değişik rollerle duygularını ifade etmeleri için sahneye davet etti. Kadınlar sadece bir tek erkeğin, Polis'i oynayan oyuncunun sahnede kalmasına izin vererek öneriyi kabul ettiler. Kadının dediğine göre:

— Polis bir numaralı ezen olduğundan bu rol kesinlikle bir erkek tarafından oynanmalıdır.

2 halk bir gizli polisi yargılıyor

Salazar ve Caetano döneminde çalışan özel gizli polis teşkilatı *(Pides)* oldukça gaddar ve baskıcıydı. Bu model, kendisine işkence yapanları bir pazar yerinde görüp anımsayan birinin onları yakalamaya çalıştığı anı gösteriyordu. Sahne üzerinde olaya şahit olanlar arasında görüş farklılıkları vardı: Bazıları adaletin hâlâ eski kurumlarca dağıtılması gerektiğine inanıyorlardı. Dolayısıyla sahnede bir Asker göründüğü anda ona itaat etmeye ve onu otoritenin somutlanmış görüntüsü olarak görmeye eğilimliydiler: ilk hata. Daha sonra Asker durumu inceliyor ve askeri yetkililerce Gizli Polis'e verilmiş olan 'güvenlik belgesi'ne göz atıp, her ne kadar eski bir işkenceci olsa da, onun gitmesine izin veriyordu: ikinci hata. Çünkü hiçbir güvenlik belgesi halkın isteklerinin yerine geçemez, onlardan üstün olamaz.

Forum

Bu sahnenin versiyonlarından birisinde, bir 'halk mahkemesi'ni canlandırdık. Ama kısa bir süre içinde foruma katılan seyirci-oyuncular bizim amaçladığımız şeyden ne kadar uzak olduğumuzu gösterdiler. Çünkü halk mahkeme-

lerinde burjuva davalarındaki karakterleri bulamazsınız. Örneğin savunma avukatı yoktur; ifadeleri dinleyen, sonra da yargılayan, suçlayan ve ceza veren insanların oluşturduğu bir jüri vardır. Vila Nova de Gaia'da izleyenler özellikle hazırlanmıştı. Grubun temsili jürisi Gizli Polis'i temsil eden seyirci-oyuncuya o kadar sinirlendi ki tepkileri fiziksel saldırıya dönüştü. Zavallı seyirci-oyuncu doktora gidip alnına iki dikiş attırmak zorunda kaldı. Forum Tiyatrosu kimi zaman şiddete dönüşebilir; bu her ne pahasına olursa olsun engellenmelidir; katılımcıların fiziksel güvenliği garanti altına alınmalıdır.

3 İşte lider, evde köle

Paris'te, bir bankanın elektronik muhasebe departmanı çalışanlarının grevi sırasında işyerinde sendika lideri, ama evinde köle olan bir kadınla ilgili Forum Tiyatrosu yaptık.

1'inci Aksiyon

Çok fazla iş. Bir sürü müşteri. Banka kapanır kapanmaz sendikacı bayan yoldaşlarını organize etmeye çalışıyor, yoğun telefon görüşmeleri yapıyor, randevular ayarlıyor, mitingler düzenliyor vs. Herkes onun tavsiyelerini dinliyor.

2'nci Aksiyon

Sendikacı'nın Koca'sı içeri girer. Düdüğünü çalar. Kadın bir iki dakika direnir ama sonunda arkadaşlarını yüzüstü bırakarak Koca ile eve gider.

3'üncü Aksiyon

Evde. Zevksiz ev işleriyle rahatsız edilmek istemeyen ve iş sonrası uğraşları için hazırlanmakta olan Koca'nın her şeyiyle ilgilenir. Kadın oyun oynamakta olan sürekli bakıma muhtaç çocuğuyla ilgilenir, onu yıkar vs. Sahne şu saptamayla biter; kadın ailesi için tam anlamıyla bir köledir.

Forum

Foruma, başkahramanın yerine geçen ve baskıyı kırmaya çalışan birçok kadın katıldı. Aynı zamanda kadının ban-

kadaki iş arkadaşları da baskıcılara dönüşmüş ve kadını kocasına teslim olmaya zorlamışlardı. Kadın, kocası ve iş arkadaşlarına rağmen işine devam etmek istese de, bu sefer de, yöneticisi gelip onu işten attı. Bu durum kadın seyirci-oyuncunun olası en iyi direniş biçimini önermesine kadar sürdü; Koca'yı içeri almamak! Bu noktada Koca'yı oynayan oyuncu pes etti ve telefon etmek, duygu sömürüsü yapmak veya yalan söylemek gibi diğer baskı şekillerini deneyen seyirci-oyuncularla yer değiştirdi.

Evdeki sahne sırasında çok ilginç bir durum ortaya çıktı: Sendikacıyı oynayan seyirci-oyuncu kendisini işine öylesine kaptırmıştı ki, ne kızıyla ne de kocasıyla hiç ilgilenmedi. Banyodaki küçük kız önceleri "Anne, anne, anne..." diye bağırırken şimdi "Baba, baba, baba..." diye bağırmaya başladı. Sonunda çocukla ilgilenen ve ev işlerini yapan koca oldu!

4 Crédit Lyonnais'de işe dönüş

Aynı gün, aynı seyirci için, bir grev sonrasında işe dönüşle ilgili bir dizi olayı anlatan bir sahneyi sergiledik. Sahne, bir Grev Kırıcı'nın portresine odaklanmıştı. Oyuncular tarafından oynanan versiyonda, grev kırıcı tamamen izole olmuştu, aforoz edilmişti: Kimse onunla konuşmak istemiyordu, herkesten kötü muamele görüyordu.

Forum başladığında iki şey bizi çok şaşırttı. Öncelikle gerçekten o bankada çalışan seyirci-oyuncular bizim olaya bakış açımızı çürüttüler. Bizim 'banka' olarak ortaya çıkardığımız şeyin daha çok bir varoş postanesine benzediğini göstererek sahneyi tekrar yönettiler.

İkincisi, seyirci-oyuncular bizim yaptığımızın doğrudan doğruya tam tersini yaptılar; Grev Kırıcı'yı dışlamak veya yüzüstü bırakmak yerine, tam tersine onu kendileriyle beraber olmak ve kolektif bir sorumluluk benimsemek için ikna etmeye çalıştılar.

5 nükleer enerji santrali

İsveç'te, nükleer enerji ve nükleer santral inşası konusundaki anlaşmazlık hayati bir tartışmaydı. Hatta bazıları,

Başbakan Olaf Palme'nin, nükleerleşmeyi artturacak politikalar izleyeceğini açıkladığı için vurulduğunu bile söylediler. Muhalifleri aksini söylediler, ama sonra onlar da aynı yolu izledi...

1'inci Aksiyon

Eva işte, bürosundadır. Bu sahnede arkadaşlar, Patron, günlük sorunlar, üzerinde çalışılacak yeni projeler üretme aşamaları, zor bir yaşamın her günkü eziciliği gösterilir.

2'nci Aksiyon

Eva evdedir; kocası işsiz, kızları müsriftir, paraya ihtiyaçları vardır. Bir kadın Arkadaş'ı gelir ve dışarı çıkarlar. Doğrudan nükleer enerji santralleri karşıtı bir gösteriye giderler.

3'üncü Aksiyon

Tekrar bürodadır. Patron, keyifle ıslık çalarak gelir: Yeni bir proje kabul edilmiştir. Herkes haberi kutlar! Şampanyalar patlatılır! Doyasıya eğlenilir... Ta ki patron işin ne olduğunu –bir nükleer enerji santrali için soğutma sistemi geliştirilmesi– açıklayana kadar. Eva ikiye bölünmüştür; işe ihtiyacı vardır, çalışma arkadaşlarına destek olmak ister; ama onun için etik bir problem oluşmuştur. İşi kabul etmemek için tüm nedenleri sıralar, çalışma arkadaşları da kendi karşı nedenlerini sıralarlar. Sonuçta Eva pes eder ve işi kabul eder!

Forum

Bu piyeste başkahramanın bir hata yapacağı ve kahramanlaşamayacağı kesindir. Eva pes ettiğinde izleyenler neredeyse ağlayacaktı. Bu etkiyi yaratan Eva'nın hayır demesi için nedenler aranırken verilen mücadelenin –oyuncu/ezenlerin, seyirci-oyuncu/ezilenlere karşı giriştiği oyunun– sağladığı olağanüstü yoğunlaşmaydı. Bir seyirci-oyuncu pes ettiğinde ve yenildiğini anladığında, oyun her seferinde Eva'nın 'Evet'ine doğru yön alıyordu. İzleyenlerdeki tutku her seferinde daha da artıyordu. Ta ki birisi 'Dur' diyene kadar; sonra sahne duruyor ve yeni bir seyirci-oyuncu 1.,

2. veya hatta 3. aksiyondan başlayarak bir çözüm bulmaya çalışıyordu. Her şey analiz ediliyordu: Kocanın işsizliği, kızların tüketim çılgınlığı, Eva'nın kararsızlığı. Bazen analizler sadece psikolojikti, o zaman da başka bir oyuncu gelip sorunun politik tarafını göstermeye çalışıyordu.

Nükleer Santralleri savunmalı mıyız, yoksa onlara karşı mı çıkmalıyız? İnsan bilimsel 'gelişmeye' karşı olabilir mi? Eğer bilim bizi nükleer silahlanmaya götürüyorsa buna 'gelişme' denebilir mi?

'Nükleer atıkların' yok edilmesi sorunu: Bu da kesinlikle kâr amaçlı olmayıp insan merkezli olan bir sosyal sistem içinde daha tatmin edici bir şekilde çözülebilir.

Şimdiye kadar iki kez buna benzer piyeslere katılma olanağı buldum. İlki ABD'deydi. Vietnam'da kullanılmak için Napalm üreten bir kasabanın sakinleri için benzer bir metin oluşturuldu. Amerika'daki örneğin sonunda kasabalılar, kapatılmasının ekonomik yıkıma neden olacağı gerekçesiyle fabrikayı kabul ettiler. Kimin için yıkım? İkincisi Lizbon'da yine benzer bir modeldi: Akciğer kanseri oluşumunu ciddi oranda arttıran bir rafineri... Fakat ekonomi için önemli. Burada da vatandaşlar işsiz yaşamaktansa, kirlilikle yaşamak yönünde bir karar verdiler.

Bu örnekte, Forum Tiyatrosu'nun işlevi çok açıktır: İbsen'in *Bir Halk Düşmanı* oyununda, belirli bir duruma karşı kahramanca bir direniş sergileyen ana karakter Stockman'ın yaptığının tam tersidir.

Kim olaylar karşısında kahramanca direnebilir? Karakter, kurgu... Benim seyirci-oyunculardan istediğim karakter olmaları değil, kahramanca karşı koymalarıdır. Sanıyorum şu yeterince açık: Eğer Stockman bir kahramansa ve yalnız kalmayı seçip, ahlaki değerlerinden ve prensiplerinden ödün vermiyorsa, bu işe yarar bir örnek olarak kullanılabilir. Ama bu 'kathartik'tir; Stockman kahramanca bir tutum içindedir ve benim onun bu tutumuna sempati duymamı ister. Beni istem dışı olarak kahramanca davranmaya iter.

Forum Tiyatrosu'nda tam tersi bir işleyiş devrededir. Karakter pes eder ve ben, onun yaptıklarını düzeltmeye,

ona mümkün olan doğruları göstermeye, eylemlerini doğru yöne çevirmeye çalışırım. Oyunun kurgusal ortamında böyle yaparak kendimi gerçekte de böyle davranmaya hazırlarım. Kurgusal olarak gerçeklikle yüzleşirim. İlerde karşılaşacağım –işsizlik korkusu, çalışma arkadaşlarımın görüşleri gibi– sorunlardan haberdar olurum ve eğer Forum Tiyatrosu'nda tüm bunların üstesinden gelebilirsem, gerçekte böyle bir durumla karşılaştığımda onun üstesinden gelmek için daha iyi bir donanıma sahip olurum. Forum Tiyatrosu *katharsis* yaratmaz: Dünyayı değiştirme arzusunu uyarır.

Ezilenlerin Tiyatrosu'nun tüm bu biçimleri, somut ve belirli politik durumların etkisiyle geliştirilmiştir. 1971'de Brezilya'da diktatörlük, halkın popüler tiyatro yapmasını imkânsız kılınca, biz de halk tarafından kolayca gerçekleştirilebilecek tiyatro teknikleri, yani Gazete Tiyatrosu[3] teknikleri üzerinde çalıştık, böylece onlar kendi tiyatrolarını kendileri üretebileceklerdi. Arjantin'de son seçimlerden önce (1973) baskılar azaldığında (ama asla yok olmadılar) trenlerde, lokantalarda, marketlerde ve alışveriş kuyruklarında Görünmez Tiyatro yapmaya başladık. Peru'da belli koşullar oluştuğunda Forum Tiyatrosu'nun çeşitli biçimleri üzerine çalışmaya başladık, bu sayede seyirci-oyuncular, gerektiği zaman sergilemeleri gerekecek olan başkahraman işlevini üstlenebileceklerdi; insanların yakın gelecekte oynayacakları birer rolleri olduğunu düşünüyorduk. Bu 1973'teydi.

Aslında tüm bu tiyatro biçimleri, geleneksel ve kurumsal tiyatronun bizi engellemesi, tıkaması sonucunda bir zorunluluk olarak ortaya çıktı. Forum Tiyatrosu'nu geleneksel bir sahnede, önceden ilan edilen bir zamanda, dekor ve kostümle, kolektif veya bireysel yazılmış hazır bir metinle sahnelemek, yapmak isteyeceğim bir deneydir.[4]

---

[3] Gazete Tiyatrosu için bkz. Augusto Boal, *The Theatre of the Oppressed*, London, Pluto Press, 1979 [*Ezilenlerin Tiyatrosu*, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, 2014]

[4] 1978'de bunu yazdığımdan beri birçok ülkede benzer deneme-

Birinci sahnesinde dansçıların dansettiği, ikincisinde seyircilere nasıl dans edildiğini gösterdikleri bir dans gösterisi izlemek harika olmaz mıydı? Birinci sahnede oyuncuların şarkı söylediği, ikincisinde hep birlikte şarkı söylediğimiz bir müzikal görmek harika olmaz mıydı?

Harika olacak bir başka şey de birinci sahnede biz oyuncuların kendi dünya görüşümüzü sunduğumuz ve ikinci perdede seyircilerin yeni bir dünya yaratabildiği bir tiyatro olurdu.

Önce tiyatroda kurgusal olarak yaratsınlar ki sonra dışarıda, gerçekte yaratmak için daha hazırlıklı olsunlar.

Bence illüzyonistler böyle olmalı: Önce bizi sihirleriyle büyülemeli, sonra da bize numaralarını göstermeliler. Oyuncular da böyle olmalı: Yaratıcı olmalıyız ve halka nasıl yaratıcı olacaklarını, nasıl sanat yapabileceklerini göstermeliyiz ki hep beraber o sanatı kullanabilelim.

GODRANO DENEYİMİ (YA DA EN SON SEYİRCİ-OYUNCU/BAŞKAHRAMAN!)

Godrano, Sicilya'da, Palermo'dan kırk km. uzaklıkta küçük bir köydür. Godrano'da birçok şey yok; otel, hastane, süpermarket, sinema, tiyatro; hatta benzin istasyonu veya gazete bayii bile. Eğer gazete okumak istiyorsanız arabayla on dakika uzaklıktaki Villa Frati'den almalısınız.

Godrano'nun sahip olduğu tesisler arasında bir bar, bir kilise, bir ankesörlü telefon, iki kasap, iki manav, evet unutmadan bir de carabinieri (polis merkezi) sayılabilir.

Godrano, Busambra bölgesinde, aynı adı taşıyan bir dağın eteklerindeki Busambra Vadisi'nde kurulmuş. Ve dağın tam ortasında bir yarık, bir uçurum var. Tüm bölgede hüküm süren yerel mafya, anlaşamadığı işçileri ve köylü liderlerini bu uçuruma atıyor.

---

ler yaptım. Hatta 1984'te Paris'te bir Forum oturumunda Bertolt Brecht'in *The Jewish Wife*'ını yönettim. Benzer bir şekilde İsviçre'nin Lausanne kentinde Sofokles'in *Antigone*'si bir Forum Tiyatrosu olarak sahnelendi —*Augusto Boal'in notu.*

Birçok mafya varmış. İlk mafya olan Salvatore Giviliano'nun mafyası, bir devrim öncesi popüler örgütlenme biçimiydi. Bunlar silahlanan insanlardı, ayaklanan insanlar, ama ideolojisi, iktidarı ele geçirmek için bir stratejisi olmayan insanlar. Bu yüzden yenildiler. Sonra insan karşıtı mafya ortaya çıktı; balık mafyası (sahilde) on bir kiloluk bir kutu sardalyeyi bin lirete alıp pazarda aynı malı kilosu altı yüz liretten satıyordu. Ve yollarına çıkanlar uyarılıyorlardı, evleri yakılıyordu. Eğer ikinci bir direnç görülürse kesin çözüm uygulanıyordu: Balıkçı, Busambra uçurumuna atılıyordu. İnşaat mafyası, sebze mafyası, hayvan yemi mafyası gibi birçok mafya vardı.

Çünkü Godrano aslında binden biraz az yaşayanı ve sekiz binden biraz fazla ineğiyle kırsal bir '*paese*'dir. Neden bu kadar çok inek? Neden kişi başına sekiz inek? Çünkü Avrupa Ortak Pazarı İtalya'yı eti dışardan almak zorunda bırakmış. Bu yüzden Palermo'da yenen et (sadece kırk km. uzakta) Godrano'dan yaya gelebilecekken dışardan uçakla geliyor. Palermo'yu yabancı inekler besliyor ve Godrano'nun inekleri uzun yaşayıp, yaşlanıyorlar ve ecelleriyle ölüyorlar. Üstelik bunlar kutsal inek de değiller.

Godrano'nun iki binin üzerinde nüfusu varmış, fakat yarısı göç etmek zorunda kalmış. Almanya, İsviçre, İsveç, Arjantin, Brezilya'ya, nerede akrabaları, arkadaşları ya da umutları varsa oraya gitmişler. Fakat gidenlerden hiçbiri bu küçük 'paese'lerini düşünmeden yapamamış. Bu nedenle Godrano'da inşaat faaliyetleri sürüyor; çok az insan ve çok fazla ev var; bir gün göç edenler geri dönecekler...

1977'de Godrano böyleydi, barış içinde bir köy. Son derece mutsuz bir köy.

Godrano'da Feminizm

Godrano'da herkes mutsuzdu ve en mutsuzların arasında kadınlar ve kızlar geliyordu. Herkes eziliyordu ama en çok evli veya evlenme yaşına gelmiş kadınlar eziliyorlardı. Öğleden sonraları köyün zaten sayıca az olan sokaklarında gezinirdim ve neredeyse her evin önünde, oturmuş bir

şeyler ören kadınlara rastlardım. Kendilerinin ya da kızlarının çeyizini hazırlıyor olmalıydılar. Çeyize *corredo* diyorlardı ve *corredo* bir İtalyan geleneğiydi. Ama Sicilya'da durum ülkenin diğer bölgelerindekilerden daha berbat ve yabancılaştırıcıdır.

Örneğin, bana aktarıldığına göre damadın ailesinin düğünden önce gelinin ailesiyle 'değerlendirme' olarak bilinen iş için toplanması normal ve bugün bile yaygın bir durum. Baba, anne, amca, teyzeler, kardeşler hatta bazen ailenin yakınları bu olay için bir araya gelirler ve gelinin ailesi *corredo*'nun içeriğini sergilemeye başlar.

— Bu elbise yirmi bin liret.
— Mümkün değil, bu kadar etmez. Bunun daha kalitelisini yarı fiyatına Paolitti'de gördüm.
— Ama değeri bu.

Tartışma ve pazarlıklar kabaca anlaşıncaya kadar sürer ve bir sonraki nesneye geçilir. Geleneğe göre, bu seçkin topluluk önünde gerdek gecesi giyilecek gecelik, mendiller, nevresimler, havlular, halılar ve abajurlar bir geçit töreni yaparlar.

Herkes hem fikir olunca tüm bu yığındakilerin listesi, her aileye birer tane verilmek üzere, iki kopya halinde yazılır. Sonra, bu andan evliliğe kadar *corredo*'nun tüm parçaları bir iki hafta süresince sergilenir; tüm dostlara ve aileye açık bir sergidir bu.

Damattan bir *corredo* beklenmez. Bu da basit bir formüle indirgenecek olursa 1 gelin + 1 çeyiz = 1 damat anlamına gelir.

İşte size eşitlik.

Bir başka ayrıntı: Gelin mutlaka bakire olmalıdır. Yakın zamana kadar (bugün de devam ettiğini söyleyenler var) Sicilya'da birçok yerde, gerdek gecesinin sabahında damadın kanlı çarşafı dışarı asarak tüm meraklılara gelinin bakire olduğunu göstermesi adetti; hiç kimse damadın bakire olup olmadığını sormaz.

Şimdi birçok yerde adetler gelişip, değişiyor ama hâlâ bir çoğu maalesef kadın karşıtı. Örneğin, sabahın dördünde

tüm aile yeni evlilerin yatak odasına kahvaltı getirme bahanesiyle dalıyor. Bu arada da son haberleri alma fırsatı buluyorlar; her şey yolunda gitti mi? Bu işten yüzlerinin akıyla çıkabildiler mi?

Yine Polis

İki Palermo gazetesi benimle yaptıkları röportajları yayınladılar. Peşi sıra Palermo'daki *carabinieri*'nin komutanı telefonla Godrano'daki garnizon komutanını aradı ve bir 'yabancı'nın varlığını neden tespit etmediklerini sordu. Bu olaydan sonra *carabinieri* her hareketimizi takip etmek için büyük özen gösterdi. Köy meydanında bir gösteri yapmaya hazırlandığımızı fark edince de yasaklamaya karar verdiler. Bir sürü git-gel, iki ileri, bir geri; pek çok tartışma oldu. Sonunda Palermo'dan onay gelirse gösteriye izin verilebileceğine karar verdiler. Bu ise en az 3 günlük bürokratik işlem gerektiriyordu. Bir diğer zorluk daha vardı; gösterinin bizi yargılayabilecekleri yazılı bir metni yoktu.

Carabinieri'nin şefi itiraz noktalarını şöyle açıkladı: "Her şey söylendi ve bitti, bu adam bir yabancı; şunu anlamalıyız, yabancılar halkı infiale sürükleyebilir. Onun ne gibi düşünceleri olduğunu kim biliyor ve düşüncelerini ortaya koyarak Godrano halkına zarar verip vermeyeceğini kim söyleyebilir?"

Beni ağırlayan dostlar Ezilenlerin Tiyatrosu teorisini en ince ayrıntılarına kadar anlattılar ve polisler de dikkatle dinledi. Onlara, benim düşünceleri zorla benimsetmekle azıcık bile olsa ilgilenmediğim ve sadece yeni bir çalışma biçimi getirdiğim açıklandı. Düşüncelere gelince, kaynağı ben değil Godrano'nun sakinleri olacaktı.

— Yani bu Forum Tiyatrosu aracılığıyla buranın şu anki halkı kendilerini ifade edecekler mi demek istiyorsunuz? Yani insanlar her düşündüklerini söyleyecekler, ne isterlerse o konuda konuşacaklar ve kendilerini özgür kılacak hareketleri deneyerek yapacaklar öyle mi?
— Evet.
— Halkın kendisi mi?

— Kesinlikle.

İtiraf etmeliyim ki bu noktada polis memuru çok hoş bir aydınlanma anı yaşadı.

— O zaman bu düşündüğümden çok daha tahrip edici ve çok daha tehlikeli olacak. Kesinlikle imkânsız.

Tek çözüm *Sindaco* (Belediye Başkanı ve aynı zamanda Meclis Başkanı) ile konuşmaktı. *Sindaco* kültür ve düşünce özgürlüğü adına tüm sorumluluğu üstlendi de biz de çalışmalarımıza dönebildik.

Ezilenler ve Ezenler

Cumartesi günü geldiğinde hepimiz meydandaydık. Tüm kasaba gösteriden haberdar edilmişti; birçoğu katıldı, bazıları seyretmekten mutluydu, ama yine de bazıları uzaktan, pencerelerinden veya kapı eşiklerinden seyretti.

Birkaç nedenden dolayı mükemmel bir denemeydi. Her şey bir yana, hem ezilenlerin hem de ezenlerin aynı anda seyirciler arasında bulunduğu ilk Forum Tiyatrosu'ydu. Latin Amerika'da ve Avrupa'da birçok Forum Tiyatrosu yaptım, fakat orada yalnızca ezilenler vardı. Godrano'da ise taraflar yüz yüzeydi.

1 aile

İlk olarak biraz egzersiz yapıp oyun oynadık. Sonra ilk sahneye başladık.

1'inci Aksiyon

Giuseppina, 20 yaşında genç bir kadın. Akşam yemeğinden sonra dışarı çıkmak istiyor. Anne'den izin istiyor. Anne, Baba'nın iznine bağlı olduğunu söylüyor. Giuseppina Erkek Kardeşler'den birinin kendisine eşlik edeceğini söylüyor. İki kadın akşam yemeğini hazırlıyorlar.

2'nci Aksiyon

Baba her şeye ve herkese kızgın bir şekilde eve gelir; ha-

yat pahalılığı, annenin çocukları doğru yetiştirmemesi, çocukların boş işlerle uğraşması, kurmaya çalıştıkları kooperatifte hiçbir ilerleme olmaması. Oğlanlar girer. Giuseppina'ya karşı her biri farklı türden bir baskı uygular. İlki, sert olan, kadınların yerinin evleri olduğu ve ne kadar aptal ve cahil olurlarsa o kadar iyi oldukları düşüncesindedir. Daha genç olan ikinci, kız kardeşinin en küçük suçlarını bile saymaya çalışır: Komşunun oğluna baktı vb. Üçüncüsü ise sevimli çocuğu oynar; kız kardeşi onun uygun gördüğü şekilde davranırsa ona eşlik edecektir. Giuseppina o akşam çıkıp çıkamayacağını sorar, fakat her nedense hepsi de o kadar meşguldür ki: Biri futbol oynayacaktır, diğeri kağıt, üçüncüsü ise o sırada müsait değildir.

3'üncü Aksiyon

Baba, kızının yürüyüşe çıkmasını yasaklar. Üç Erkek Kardeş dışarı çıkıp istediklerini yaparlar, çünkü onlar erkektir. Giuseppina ise bulaşığın başına döner çünkü o bir kadındır.

Forum

Forumun başlangıcını oluşturacak olan modelin oynanmasından hemen sonra bazı çok erkeksi tepkiler oluştu. İki koca, karılarına hemen kalkıp evlerine gitmelerini emretti. Kadınlar ise reddedip sonuna kadar kaldılar. Sahneye çıkmaya kalkacak kadar cesur olmasalar da kocalarının isteklerine karşı gelip orada kalacak kadar cesurdular.

Diğer erkekler bunun ciddi bir sorun olmadığını ve ciddi konuları tartışmamız gerektiğini söylemeye başladılar. Kadınlarsa karşı çıkıp kendileri söz konusu olduğu sürece bunun önemli olduğunu söylediler.

Sonra tam sahnenin ortasındaki yemek masasında forum başladı. Üç genç kadın Guseppina'nın yerine geçmeye karar verip baskıyı kırmaya çalıştı. Fakat baskıcılar iyi yönlendirilmişti ve sonuç olarak her seferinde kadınlar kendilerini bulaşığın başında buldu. Söylemek istedikleri her şeyi söylemişlerdi ama sonuçta yenildiler. Derken dördüncü genç kız geldi ve kendince tek çözümün ne olduğunu

gösterdi: Güç. Baba otoritesine karşı gelerek yürüyüşe çıktı; diğerleri de bunun bir çözüm olduğunu kabul ettiler. Kendi kızı olmayan *Sindaco* tiyatronun bu yeni biçimine hayran olmuştu.

Daha sonra forumun ikinci bölümü başladı; seyirciler şimdi oyunculara ve izleyenlere yeni baskı şekillerini göstermek için diğer karakterlerin yerine geçmeye de teşvik ediliyordu. Şişman bir adam birden ortaya çıktı ve kendi çözümünü oynadı: Çocuklarına evden çıkmalarını emretti ve sonunda karısını da dışarı atarak:

— Evet sen de git ve kendi erkek arkadaşını bul!

Böylece gerici düşüncesinin kökenini açığa vurdu: Eğer kızı bir 'günah' işlerse bunun nedeni Anne'nin *putana* (orospu) olmasıdır. Kadınlar bunu şiddetle reddetti.

Bu sahnenin forumundan sonra seyirci-oyuncu bir genç kız şöyle bir yorum yaptı:

— Burada, meydanda, herkesin önünde bazen evde bile cesaret edemediğimiz şeyler söyledik. Fakat anne-babalarımız için tersi geçerliydi; evde tekrar ve tekrar söylediklerini burada diğer insanların önünde bir kez bile söylemeye yürekleri yok.

Yemek odasının, sokağın ortasına taşınmasının da başka etkileri oldu. Önemli bir diğer an da, başkahramanın yerine genç bir adamın geçmesiydi. Burada şöyle bir gözlem yapabildik: Giuseppina'nın yerini genç bir kadın aldığında, o hemen oradaki tüm diğer genç kadınlarca deneyimlenen bir özdeşleşme hissini harekete geçiriyordu. Tersine, genç adamın gösteriminde özdeşleşme yoktu. Genç kızlar onu izlediler, ama onunla özdeşleşmediler.

Bu özdeşleşmeme durumunun pratik sonuçları nelerdir? Erkek oyuncu (başlangıçta seyirci de olsa) kadınlar söz konusu olduğu sürece hâlâ bir erkek oyuncuydu; diğer yandan kadın seyirci-oyuncu ise onlardan biri, sahnedeki bir kadındı, tüm kadınlar adına orada duruyordu.

Bunu açıkça şu saptama takip etti, eğer bir *oyuncu* özgürlük eylemini oynuyorsa bunu seyirciler yerine yapıyor,

bu durumda diğerleri için *katharsis* durumu oluşuyordu. Ama aynı şeyi bir *seyirci-oyuncu* sahneye gelip yaptığında bunu seyirciler adına yapıyor ve dolayısıyla diğerlerinde *katharsis* değil *dinamikleştirme* oluşuyordu.

Tiyatro için *katharsis*'ten kaçınmak yeterli değildir. İhtiyacımız olan, dinamikleştirme oluşturan bir tiyatrodur.

Sonuçta eğer erkekler mutlu olmadılarsa, kadınlar fazlasıyla memnundu. Ertesi gün Guiseppina'nın annesine gösteriyi nasıl bulduğunu sorduğumuzda:

> — Sansasyonel olduğunu düşünüyorum. Tüm arkadaşlarım kızımın performansına hayran oldu. Kendi evlerinde de durumun tıpa tıp aynı olduğunu söylediler. Sorunlar aynı. Bir arkadaşım birlikte çözüm aramamız gerektiğini söyledi...

2 kooperatif: oyuncuyu yalanlayarak kendi rolünü üstlenen gerçek karakter

Hazırladığımız ikinci gösteride, sıra dışı bir şey oldu; bir oyuncunun canlandırdığı karakter bizzat seyircilerin arasındaki bir karakteri oynuyordu: *Sindaco*!

Bu durum şöyle ortaya çıktı: Godrano'da çobanlar bir kooperatif kurmak istemişlerdi, böylece sürülerini satacak bir pazarın varolmaması sorununa bir çözüm bulabileceklerdi. Çobanlar, *Sindaco*'yu kendilerine yardım etmemekle ve kooperatifin işlerini yapmasına engel olmakla suçlamışlardı. Sahneyi kendileri hazırladılar ve canlandırdılar.

1'inci Aksiyon

Kooperatifin üç üyesi *Sindaco*'nun rolü hakkında tartışır, çok önemli olduğunu düşündükleri kararları ve önlemleri almasını talep etmek için konuyu onunla da görüşmek isterler. Herkes kabul eder.

2'nci Aksiyon

Sindaco yanında bir uzman ile gelir. Konuyla ilgili, bilgili bir arkadaş olduğu için onu seçtiğini söyler. Üç ortak bu olayla ilgilenecek kişinin, kendileriyle ilgili hiçbir şey bilmeyen bir

yabancı değil, sorunla ilgili daha fazla şey bilen Godrano'lu birisi olması gerektiğini söyleyerek karşı çıkarlar. *Sindaco* kendi fikrini savunur ve sonunda istediğini kabul ettirir.

3'üncü Akslyon

Uzman planını açıklar, kooperatif merkezi, koşulları uygun olmayan *paese*'den başka bir yerde kurulmalıdır. Ortaklar bir kez daha karşı çıkarlar ama *Sindaco* ve uzmanın kurnazca dil oyunları karşısında yenilirler.

4'üncü Akslyon

Sindaco bürokratik işlemler için gerekli bir belgeye üçünün de imza atmaları için ısrar eder. Ortaklar kabul etmez, ama sonunda maalesef pes edip imza atarlar.

Forum

Forumun başlangıcında gerilim yüksekti. 'Suçlanan' orada seyircilerin arasındaydı. Oyuncu-*Sindaco* konuşurken seyirciler *Sindaco-Sindaco*'nun yüzünü görebiliyorlardı. Gerçek *Sindaco* gülümsüyor ve bunları bir şaka olarak görmeye çalışıyordu; oysa seyirci-oyuncular çok ciddiydiler. Birisi "Dur!" diye bağırdığında oyuncu değişecek ve seyirci-oyuncu konuyla ilgili kendi doğrularını ve varolan otoritelerin kendi davranışlarını gösterecekti. Bir seyirci-oyuncu gözlerinde yaşlarla eğer kooperatif varolsaydı ve istenildiği gibi çalışsaydı Almanya'ya göç etmek zorunda kalmayacağını haykırdı. Bir başkası kooperatifin çalışmaması durumundan *Sindaco*'nun kazanç sağladığını söyledi. Bir başkası –teatral eylem içinde– *Sindaco*'nun kooperatiften ihraç edilmesini önerdi.

Sindaco'da oradaydı ve her şeyi dinliyordu, suçlamaları zorlukla hazmederek savunmasını hazırlıyordu.

Derken kaçınılmaz an geldi. *Sindaco* sinirli bir şekilde "Dur!" diye bağırdı ve kendini oynayan oyuncunun yerine geçti. Bu olay Sicilya'da, Pirandello'nun doğduğu yerde oldu; ama bu durumun oluşmasını sağlayan motivasyonlar farklıydı. Metafizik hiçbir şey yoktu, her şey olabildiğince somuttu. Buradaki dürtüler politikti; *polis*, kendi yönetimi-

nin icraatlarını tartışmak, hükümetine meydan okumak ve ona saldırmak için orada, meydandaydı.

Çok şaşırtıcı bir olaya tanık olduk; *Sindaco* teatral oyuna girdi; ama bunu hemen daha iyi bildiği bir parlamento oyununa dönüştürmeye çalıştı.

— Pekala, şimdi ciddi konuşalım isterseniz. Şimdiye kadar tiyatro yaptınız ve önemli konularla oynadınız. Şimdi ciddi konuşacağız.

Sindaco ne istiyordu? O açıkça kendi oyununu oynamak istiyordu. Yerel politikada, konuşmak için *istediği zaman istediği kişiyi* seçmek *onun* keyfine kalmıştı; olayları yönlendiriyor, başlatıyor veya kesebiliyordu ve kimse ona karşı çıkmaya cesaret edemiyordu. 17 yıldır bu konumdaydı.

Oysa Forum oyununda, *teatral demokrasi* vardı; burada herhangi bir seyirci-oyuncu "Dur!" diye bağırabilir ve onu susturabilirdi. Köylüler bunu anladılar ve biri şöyle dedi:

— Hayır, ciddi konuşmayacağız, tiyatro konuşacağız!

Bu oyunda tüm karakterler eşitti. Tabii ki *Sindaco* bu demokrasiden hoşlanmadı. Çünkü doğru olmayan bir şey söylemeye başladığı anda birinin "Dur!" diye bağırdığını duyabilirdi ve o kişi sahneye çıkıp onu yalanlayabilir, karşıt kanıt sunabilir, karşıt fikri savunabilirdi.

Bunu herhangi biri yapabilirdi; bu, teatral demokrasiydi. Herhangi biri. Aptallıktan uzak genç bir kız en ateşlilerden birisiydi; en çok o karşı çıktı, *Sindaco*'yu en ağır o suçladı. Her şeyi orada meydanın ortasında herkesi gözü önünde yapıyordu. O kadar sık ve çok konuşuyordu ki şöyle bir tepkiyi doğurdu:

— Bayan, kızınızı alıp buradan götürün, çenesini kapamasını ve *Sindaco*'yu suçlamaktan vazgeçmesini söyleyin; çünkü bir kelime daha ederse Godrano'da asla koca bulamaz.

Anne cevap verdi:

— Ne olmuş? Kolaylıkla Palermo'da evlenebilir.

Sindaco teatral oyun yerine kendi politik oyununu oynayabilmek için her şeyi deniyordu ama her yol ağzında aynı haykırışı duyuyordu: "Dur!". Sonunda tepesi attı ve bağırmaya başladı:

— Bu benim kooperatifim. Eğer kendiniz yönetmek istiyorsanız, başka bir tane kurun.

Belli ki bu imkânsızdı.

Gösteri akşam dokuzda başlamıştı ve sabah saat ikide hâlâ meydanı dolduran birçok insan derin tartışmalar içindeydi. Forum Tiyatrosu yalın ve basit bir foruma dönüşmüştü. Çok uzun sürdü. Tam ertesi güne kadar sürdü. Hatta Villa Frati'deki, Mizzoivzzo'daki başka *pease*'lere de ulaştı; çünkü oralardan gösteriyi izlemeye gelen köylüler, Forum Tiyatrosu fikrini oradaki insanların problemlerinin de tartışılabilmesi için beraberlerinde götürmek istiyorlardı. Meydanda, 'forum'da.

Bu bölümde Forum Tiyatrosu'nda hiçbir zaman bir fikrin empoze edilmemesi gerektiğini vurgulamaya çalıştım. Forum tiyatrosu vaat etmez, dogmatik değildir, insanları yönlendirmeye çalışmaz. En iyi şey, seyirci-oyuncuları özgürleştirmesidir. En iyisi onları uyarmasıdır. En iyisi onları 'oyuncu'ya dönüştürmesidir. Oyuncu: oynayan kişi.

2

OYUNCUNUN ÇALIŞMASININ YAPISI

DUYGUNUN ÖNCELİĞİ

1956 yılında, 1971'de Brezilya'yı terk etmek zorunda kalana kadar sanat yönetmenliğini yaptığım Sao Paulo Arena Tiyatrosu'nda çalışmaya başladım. O sıralarda Brezilya tiyatrosu, oynanan her oyuna tamamen önceden oluşturulmuş biçimleri zorla benimsetmeye alışmış İtalyan yönetmenlerin egemenliğindeydi. Bu eğilimle mücadele etmek için oyuncularla birlik oluşturarak, Stanislavski'nin çalışmalarının metodolojik bir incelemesini yürüteceğimiz bir oyunculuk laboratuarı oluşturduk. O zamanlar duygunun her şeyden üstün tutulması ve dizginlerinin, oyuncunun rolle ilgili yorumuna son halini vermesine izin vermek için serbest bırakılması ilk prensibimizdi.

Ama eğer oyuncunun yegane enstrümanının (bedeninin) kas sistemi mekanikleşmiş, otomatikleşmiş ve olanakların %90'ına duyarsız bir hale gelmişse, nasıl olur da duygular kendini bu enstrümanla 'özgürce' ifade edebilir? Yeni keşfedilen bir duygu, oyuncunun mekanik davranış kalıpları tarafından yönlendirilme riski taşır; duygu, halihazırda alışkanlıklarla duygusuzlaştırılmış belirli bir etki ve tepki dizgesi olan beden tarafından engellenebilir.

Oyuncunun bedeninin mekanikleşmesi nasıl meydana gelir? Tekrar yoluyla. Duyuların, duyumları kaydetmek, seçmek ve sıralamak için muazzam bir kapasitesi vardır. Örneğin, göz sonsuz sayıda rengi seçebilir, dikkatini çeken ne olursa olsun: Bir yol, bir oda, bir resim, bir hayvan vb. İnsan gözü tarafından farkları ayırt edilebilen tonları olan binlerce yeşil vardır. Aynı şey işitme ve sesler için; tüm di-

ğer duyu ve duyumlar için de geçerlidir. Araba kullanan birisi akıp geçen sonsuz duyumu görür. Bisiklete binmek oldukça karmaşık yapıda kas hareketi ve dokunsal duyum içerir; ancak duygular bu hareket için en gerekli olan uyarıları seçer. Her insan davranışı, en basitinden –örneğin yürümek– en karmaşığına kadar duyuların seçme yeteneğine sahip olması *nedeniyle* yapılabilen oldukça karmaşık işlemlerdir; tüm duyumları alımladıkları halde onları belirli bir hiyerarşi içinde bilince aktarırlar ve bu yaşamımızda durmadan tekrarlanır.

Bir insan alışık olduğu yaşam çerçevesinden ayrılıp bilmediği bir kenti veya ülkeyi ziyaret ettiğinde bu daha iyi ortaya çıkar; insanlar farklı giyinirler, başka bir ritimle konuşurlar, sesler ve renkler aynı değildir, yüzler farklı şekillenmiştir. Her şey mükemmel, şaşırtıcı, fantastik görünür. Ama birkaç gün sonra duygular yine seçmeyi öğrenir ve rutin yeniden başlar. Ormanda yaşayan (Güney Amerikalı) bir yerli kente gelirse veya bir kentli ormanda kaybolursa neler olacağını hayal edelim. Yerliye göre ormandaki sesler son derece doğaldır, duyuları onlar arasından seçim yapmaya alışıktır; ağaçların rüzgarda çıkardığı sesle, yapraklar arasından sızan güneşin parlaklığıyla yönünü/yolunu bulabilir. Tersine, biz kentlilere doğal ve rutin gelen şeylerse, o büyük kentin yarattığı duyumları seçmeyi beceremeyen bir yerliyi çıldırtabilir. Bakir bir ormanda kaybolursak bizimde başımıza aynı şey gelecektir.

Bu seçme ve yapılandırma işlemi her zaman mekanikleşme ile sonuçlanacaktır; çünkü duyuları hep aynı şekilde seçer.

Çalışmalarımıza başladığımızda henüz *sosyal* maskeleri hesaba katmamıştık; o zamanlar en yalın fiziksel biçimi ile mekanikleşmeyle ilgileniyorduk; örneğin, her birey bedenini, sürekli aynı hareketleri tekrarlamak, böylece kendisini fırsat doğan her durumda özgün eylem sergileme olasılığından vazgeçirmek yoluyla bu hareketleri olabildiğince etkin yapabilecek şekilde mekanikleştirir. Sürekli tekrarlanan kas hareketlerinin yüzde bazı belirtiler bırakması nedeniyle ilk belirtiler ortaya çıkar.

Tutucu, tüm duygu ve düşüncelerini mekanikleştirmiş –sağcı veya solcu– bireyden başka nedir ki? Her insan gibi oyuncu da belirli mekanizmalara göre etki ve tepki verir. Bu nedenle işe oyuncunun 'mekanikleşmesini bozma', onu yeniden akort etme (ya da akordunu bozma) ile başlamalıyız ki oynayacağı karakterin mekanizmalarını oluşturabilsin. Oyuncu, tanıma alışkanlığını, kaybettiği duygu ve duyumları algılamayı yeniden öğrenmelidir. Çalışmalarımızın ilk aşamasında, yaklaşık olarak Stanislavski'nin önerilerini izleyerek duyumsal egzersizler yaptık. Aşağıda, bunların örnekleri sıralanmıştır.

Kas Egzersizleri

Oyuncular, bedenlerindeki tüm kasları rahatlatırlar ve dikkatlerini her bir kas üzerinde yoğunlaştırırlar. Sonra birkaç adım atıp eğilip yerden bir nesneyi (herhangi bir şey) kaldırırlar. Bunların tamamını çok yavaş ve her kas yapısını hatırlayıp, hissederek yapmaya çalışmaları bu hareketlerin başarılı olmasını sağlayacaktır.

Daha sonra aynı hareketi tekrarlarlar; ama bu kez bir nesne kullanmadan, hayali olarak onu yerden alıyormuş gibi yaparken bir önceki harekette kaslarda meydana gelen tüm kasılma ve gevşemeleri hatırlamaya çalışırlar. Nesne çeşitlenebilir (bir anahtar, bir sandalye, bir çorap) veya egzersiz karmaşıklaştırılabilir: ilk önce giysilerle, sonra giysisiz giyinmek ve soyunmak ya da yere sırt üstü yatıp eller ve ayaklar havada iken *bisikletsiz* bisiklete binmek.

En önemli şey oyuncuların, kaslarının ve sonsuz çeşitlilikteki hareketleri *yapabileceklerinin* farkına varmalarıdır. Diğer egzersizler: Çeşitli şekillerde yürümek, gülmek vb. Amaç taklit etmek değil, her hareketi kendi mekanizması içinden bakarak anlamaktır. Falanca kişinin o şekilde yürümesinin nedeni nedir?

Duyumsal Egzersizler

Oyuncular bir kaşık bal yer, peşinden bir fiske tuz ve şeker tadarlar, sonra, aynı şeyi özgün uyarıcılar olmadan ye-

niden yapalar. Tatları anımsamaya, daha doğrusu tekrar deneyimlemeye ve bal, tuz, şeker vb. tadılmasıyla oluşan tepkileri fiziksel olarak ifade etmelidirler. Bu egzersiz mimiklerle ilgili olmaktan çok (bal için gülmek, tuz için suratını buruşturmak) aynı duyumları hatırlayarak yeniden yaşamakla ilintilidir. Aynı şey kokular için de yapılabilir

Bir başka örnek: Bir şarkı çalarız ve birkaç oyuncu dikkatle melodiyi, ritmi, tempoyu dinlerler. Daha sonra zihinsel olarak, hep birlikte, aynı müziği, aynı ritim ve tempoda, müzik olmaksızın duymaya çalışırlar. Benim hareketimle birlikte zihinsel olarak 'dinlemekte oldukları' parçanın ortasından söylemeye başlarlar; eğer örtüşürlerse bu özgün konsantrasyonlarının ve anlaşmalarının doğruluğunu gösterir.

Bellek Egzersizleri

Bunların basit olanlarını her gün yaptık. Hepimiz uyumadan önce o gün olan olayları dakika dakika ve sırasıyla en ince detayına kadar –renkler, yüzler, hava durumu– neredeyse gördüğümüz her şeyi fotoğraf olarak yeniden görselleştirerek ve duyduklarımızı yeniden işiterek vb. hatırlamaya çalışırdık. Sıkça oyunculara tiyatroya geldiklerinde dünden beri neler yaşadıkları sorulurdu; onlar da grubun geri kalan bölümüne detaylı bir rapor aktarırlardı. Egzersiz, birçok oyuncu aynı etkinliğe katıldığında –festival, toplantı, gösteri, oyun, futbol karşılaşması– daha ilginç bir hal alırdı. Yorumlar karşılaştırılabilirdi ve farlılıklar varsa, gerçeklerin nesnel bir yorumuna ulaşmaya gayret eder veya anlatılardaki farklılıkların nedenlerini anlamaya çalışırdık. Bellek egzersizleri daha da eski olaylarla ilgilenebilirdi. Örneğin, her oyuncudan evlendikleri günü ayrıntılı bir şekilde anlatmaları istenebilirdi: Nasıl geçti, kimler katıldı, hangi müzikler çalındı, yemekte ne vardı, ev nasıl görünüyordu vs. Veya bir arkadaş cenazesi ya da 1950'de Maracana'da Uruguay'a karşı oynayan Brezilya'nın dünya kupasını kaybettiği gün maçı hangi radyo istasyonundan takip ettin? Orada mıydın? İnsanlar ağladılar mı? O gece nasıl uyu-

dun? Rüya gördün mü? Ne gibi rüyalar? Ve benzeri. Bellek egzersizlerinde önemli olan şey somut ayrıntılara yer vermektir. Bu egzersizlerde aynı derece önemli olan bir başka şey de kesinlikle sistemli bir şekilde, tercihen günün belirli bir zaman diliminde, her gün rutin olarak tekrarlanmasıdır. Bunun tek amacı belleği geliştirmek değil, aynı zamanda farkındalığı arttırmaktır; herkes bilir ki gördükleri, duydukları, hissettikleri her şeyi hatırlamak zorundadırlar ve böylece dikkat, konsantrasyon ve analiz güçleri gelişir.

İmgelem Egzersizleri

Bu türden birçok egzersiz daha sonra açıklanmıştır ("karanlık oda", "bir hikâye anlatmak" vb. İleriki bölümlere bakınız.)

Duygu Egzersizleri

Oyuncunun hissettikleri ve dışa vurduğu nihai biçim arasında bir duvar vardır. Bu duvar oyuncunun kendi mekanizmaları tarafından oluşturulmuştur. Oyuncu, Hamlet'in duygularını hisseder ama istemeden de olsa Hamlet'in duygularını kendi üslubuyla gösterecektir; kendi fizyonomisi, kendi ses tonu vb. Ama oyuncu binlerce gülümseme şeklinden birini, oyuncuya göre Hamlet'inki olabilecek olanı, binlerce kızma şeklinden birini, oyuncuya göre Hamlet'inki olabilecek olanı seçecek durumdadır. Bu seçimi olanaklı kılabilmek için oyuncunun 'maskesi' olan mekanizmalar duvarını yıkmakla işe başlamalıdır. Sao Paulo burjuva tiyatroları ise aksine, her oyuncunun karakterlere yapıştırılacak olan üslup ve klişelerini (oyuncunun 'etiketleri'ni) güçlendirirdi. 'Starlar' her zaman kendilerini oynayacaklardır; 'starları'.

Biz tersini istedik; oyunculardan, karakterin kişisel özelliklerini filizlendirebilmek için, kendi kişisel özelliklerini, sıfırlamalarını istedik. Bu egzersizler oyuncunun 'kişilik' diye anılan özelliklerini –kalıbını, şeklini– ortadan kaldırılarak, kalıbı ve şekliyle karakterin 'kişiliği'nin doğmasına yardımcı olmayı amaçlar. Fakat kişi bu yeni kalıba

nasıl ulaşır?

Başlangıç noktası karakterin duygularını samimi bir şekilde hissetmektir ki bu duygular oyuncunun rahatlamış bedeninden seyirciye 'ulaşmak' için en uygun ve etkili yolu bulsunlar, seyirciler de onları hissetsin.

Duygu egzersizleri Arena Tiyatrosu'nda rutinleşti; oyuncular herhangi bir yerde ve her yerde, sahnede, büroda, sokakta, lokantada bu şekilde çalıştılar. Her oyuncu, her gün bu atölye çalışmalarından en az iki ya da üç tane yapardı.

Üstelik duygu egzersizlerini yapmak ve seyretmek büyüleyicidir. Tiyatro grubu olarak geçirdiğimiz evrimin belirli bir aşamasında duyguya gerektiğinden oldukça fazla önem verdik (düşüncenin önemi henüz tarafımızdan yeterince bilinmiyordu).

1960'dan itibaren, Stanislavski diğer Brezilyalı tiyatro grupları tarafından da yaygın olarak kullanılmaya başlandı. Bazen 'Coşku belleği' ile ilgili Stanislavskiyen öğreti hakkında merak uyandırıcı durumlar ve sorgulanabilir açıklamalar oluyordu. Bahia'da bir üniversite tiyatrosunda Kuzey Amerikalı bir yönetmenin Stanislavski'yi öğretmek ve Stanislavskiyen teknikle bir oyun sahnelemek için davet edildiğini hatırlıyorum. Tennessee Williams'ın *Arzu Tramvayı* adlı oyununu seçmişti. Yönetmen, Stanley Kowalski ile yaşanan korkunç kavganın ertesinde Blanche Dubois ve Stella arasında geçen sahne üzerinde bir 'laboratuar' çalışması yapmaya karar verdiğinde provalar bir hayli ilerlemişti. Sahneye girebilmek için hiçbir yol bulamamışlardı. Çalıştılar, çalıştılar, her şeyi değiştirdiler, doğaçladılar; imkânsız, hiçbir ilerleme yok; sıra sahneyi almaya geldiğinde hâlâ inandırıcılıktan tamamen uzaktı. Sonunda yönetmen coşku belleği doğaçlamasına başvurmaya karar verdi ve bir kez daha sonuç alınamadı. Yönetmen Stella rolünü oynayan kadın oyuncuya şöyle bir açıklama yaptı:

— Bak, sorun şu: Stella kız kardeşini korumak için kocasıyla saç saça, baş başa kavga eder. Ama kocasını ağlarken görünce onun bu kadar kırılgan olmasına şaşırır; adam onu kollarına alıp yatak odasına taşır, o gece

boyunca sevişirler ve bu tutku dolu gecenin ardından uyuyakalır... Tamam, bizim üzerinde çalıştığımız sahne ertesi gün başlar. Bu seksle dolu harika gecenin ardından uyanır, açıkçası biraz yorgundur fakat durumundan hoşnuttur ve etrafına sürekli mutluluk gülücükleri saçar. O mutlu bir kadındır. Ve senin performansında rastlayamadığım özellik de tam olarak bu. Hadi bir şey deneyelim; bir coşku belleği egzersizi. Hayatındaki en güzel geceyi, seksle dolu bir geceyi, anımsamaya çalış çünkü sahnede eksik olan bu.

Zavallı kız bir an tereddüt ettikten sonra itiraf etti: 'Ben bir bakireyim efendim.'

Hiç kimse ne söyleyeceğini bilemedi. Böyle bir durumda Stanislavski'nin coşku belleği tekniğinin kullanılamayacağı ortaya çıktı. Sonra bir erkek oyuncu şu öneride bulundu:

— Önemli değil. Onu çok fazla mutlu eden bir şeyi hatırlayabilir... Sonra da duygu aktarabilir... Bu denemeye değer.

Yönetmen oyuncunun önerisini kabul etti, egzersiz yapıldı ve sahne inanılmaz iyi bir şekilde aktı. Genel bir hoşnutluk ve coşku havası oluştu; kıza bunu nasıl yaptığı soruldu; bir anda bu kadar duygusal, bu kadar mutlu, bu kadar çekici görünmeyi nasıl başarmıştı? Dürüstçe yanıtladı:

— Cinsellik ve Stanley'nin yatakta ne kadar harika olduğu üzerine konuştuğumuz sırada, Hapoan sahilinde güneşli bir öğleden sonra Hindistan cevizi ağaçları altında koşarken üç top dondurma yediğimi hatırlıyordum.

Buna benzer uç noktada 'aktarımlar' nadiren olmaz, çünkü hiçbir oyuncu karakterin hayatındaki olayları tam olarak aynı şekilde yaşamamıştır; sadece yaklaşık veya benzer durumları yaşamıştır. Bu durum da aktarımın değişik derecelerde olması kesinlikle kaçınılmazdır.[1] İnsanlar ya-

[1] 'Aktarım' kelimesi arada bir bağlantı olmasına rağmen burada standart psikanalizde kullanıldığı anlamıyla kullanılmamıştır.

şadıkları ve karakterin koşulları ile *benzerlik* gösteren belirli koşullarda, belirli zamanlarda hissettikleri duyguları anımsarlar. Bunlar kesinlikle aktarılması ve kahramanın duygularına göre değiştirilmesi gereken bütünüyle benzersiz durumlardır. Ben hiçbir zaman hiç kimseyi öldürmedim ama bunu yapma arzusunu hissettim; bu arzumu hatırlamaya ve bunu Hamlet'in amcasını öldürürkenki arzusuna dönüştürmeye çalışırım. Aktarımın değişik derecelerinin olması kaçınılmazdır ama Robert Lewis tarafından aktarılan olaydaki kadar ileri gidilmesi gerektiğine inanmıyorum: Tanınmış bir oyuncu, silahını çekip şakağına dayadığı, parmağı tetiğin üzerinde ateş etmeye hazır bir şekilde beklediği ve ağlarken varlığının boşunalığını uzun uzun anlattığı bir büyük *patos* sahnesinde kendisini izleyenleri korkuyla ağlatıyordu. Oyuncunun performansı, o denli kahrediciydi ki kendisi bile kahroluyordu; seyirciler onu ağlarken görünce ağlıyorlardı, hıçkırdığını duyunca hıçkırıyorlardı.

Lewis ona hem seyirciler hem de kendi üzerinde böyle bir etkiyi, böyle bir duygu patlamasını, böyle bir travmatik etkiyi nasıl yarattığını sorduğunda oyuncu şöyle yanıtladı:

— Coşku belleği dostum, Stanislavski'yi okumadın mı? Orada her şey var.
— Ah, evet [dedi Lewis]. Yani kendini öldürmek istediğin bir gün oldu ve sen coşku belleğini kullanıp, bu sonuca ulaştın... Haklı mıyım?
— Ben mi, kendimi öldürmek mi? Ben yaşamı seviyorum dostum. Alakası yok.
— Öyleyse?
— Şöyle oluyor: Tabancayı kendine çevirdiği zaman, hüzünlü, tehditkar, korkunç bir şeyi düşünmem gerekiyor. İyi ya, benim yaptığım da bu. Orada beklerken her seferinde nasıl gözlerimi tavana diktiğimi hatırlıyor musun? İşte sır burada. Fakirken elektriksiz ve ısıtma sistemi olmayan bir evde yaşıyordum ve ne zaman duş

Buradaki temel fark, psikanalitik vaka analizlerinde belirtilenin tam tersine, enine boyuna düşünülmüş, bilinçli bir işlem olmasıdır —*Adrian Jackson'ın notu.*

> almak veya banyo yapmak istesem, suyun buz gibi olduğu geçmişteki bir kışı düşünüyorum. Silahı kafama dayadığımda gözlerimi duş ahizesine doğru kaldırıyorum ve birazdan bedenimden aşağı boşalacak olan soğuk suyu düşünüyorum... Oh, dostum. Nasıl acı çekiyorum, gözlerimden nasıl yaşlar boşalıyor!

Bu türden aşırı örneklerin tersine, coşku belleği egzersizleri özellikle, daha sonra açıklanacak olan 'baskıyı kırma' egzersizlerinin farklı versiyonlarında etkili ve faydalı olabilir.

DUYGULARIN RASYONELLEŞTİRİLMESİ

Kişi, olanları sonradan rasyonelleştirmediği sürece coşku belleği egzersizleri veya benzer herhangi bir duygu egzersizi çok tehlikeli olabilir. Oyuncular duyguları deneyimleme riski aldıklarında pek çok şey keşfederler. (Bazı uç noktada örnekler vardır; iyi tanınmış bir oyuncu Blanche Dubois rolünde duygularına kendini o kadar kaptırmıştır ki sonu bir akıl hastanesine kapatılmak olmuştur.) Bu duygu egzersizlerini bırakmamız gerektiği anlamına gelmez; aksine bu egzersizler yapılmalıdırlar, ancak amaç sadece hissetmek değil deneyimi 'anlamak' olmalıdır. Bir insanın neden duygulandığını, bu duygunun doğasının ne olduğunu, sebeplerinin neler olduğunu bilmeliyiz; kendimizi sadece nasıl ile sınırlamamalıyız. Olguyu deneyimlemek istiyoruz; ama her şeyden önce bu olguyu yöneten kuralları bilmek istiyoruz. Sanatın rolü de budur; sadece dünyanın nasıl olduğunu göstermez, bununla birlikte neden böyle olduğunu ve nasıl değiştirilebileceğini de gösterir. Umarım kimse dünyanın olduğu durumdan memnun değildir; dünya dönüştürülmelidir.

Duygunun rasyonalizasyonu, yalnızca duygunun yok olmasından sonra ortaya çıkmaz, duyguda her zaman mevcuttur, duygu yaşanırken de ortaya çıkar. Düşünme ve hissetme arasında bir eşzamanlılık vardır.

Kendi hayatımdan bir örnek vereyim; hayatımın en güçlü duygularından birini babam öldüğünde yaşadım.

Ölünün başında tutulan nöbet, cenaze ve yedinci gün ayini süresince derin ve gerçek bir üzüntü duymakla birlikte, bu türden ritüellerde bulunabilecek ilginç şeyleri gözlemlemeyi ve yorumlamayı ihmal etmedim. Tabut çiçeklerinin nasıl isteksiz ve donuk bir şekilde değiştirildiğini, çiçekleri değiştiren adamın 'böylelikle tabut daha güzel görünür' dediğini hatırlıyorum. Bize başsağlığı dileklerini sunan ve her birinin yüzünde az ya da çok bize, aileye karşı duyulan şefkatin bir yansıması olan insanların yüz ifadelerini de hatırlıyorum. Belki de o günkü dördüncü veya beşinci cenazesinde bulunan rahibin yüzündeki yorgun ifadeyi hatırlıyorum. Bunların hepsini hatırlıyorum çünkü olanlar karşısında üzüntümden bir şey kaybetmeksizin her şeyi olduğu gibi gözlemledim.

Bu örneği kendi yaşamımdan verdim fakat aynı şey herkesin başına geliyor veya gelebilir. Belki de meslekten gözlemci olan yazarlarda daha sık rastlanan bir durumdur. Dostoyevski sıra dışı bir örnektir. *Budala*'da yazar kahramanın sara nöbetini engin detaylarla ve inanılmaz bir şekilde tarif etmiştir. Dostoyevski kendisi de saralıydı ve nöbetleri sırasında duygularını ve duyumlarını nesnel bir şekilde tarif edebilecek kadar kendine hakim olmayı başarmıştı.

Bu durumda yazar duygularını onları hissettikten sonra tarif etmişti. Ama Proust'un durumu daha da sıra dışı ve şaşırtıcı olup daha az gerçek değildir; ölmek üzere olduğunu duyumsadığında *A la Recherhce du Temps Perdu* adlı uzun romanının *La Prisonnière* adlı beşinci bölümünde, Bergotte'nin ölümünün tasvirini düzeltmek için hizmetçisine bir yazarın –kendisi!– ölümü hakkındaki notları dikte etti. Ve olayların, bunların bir sonraki baskıda nereye girmesi gerektiğini söyleyecek kadar bilincindeydi. O anda, gerçekten ölmekteyken daha önceden dile getirdiği kurgusal ölümü düzeltti.Ve yazarın şiddetli acısını tarif etmeyi bitirdiği an öldü.

Burada gerçek eş zamanlılık mı yoksa hızlı akıl-duygu gidiş gelişleri mi olduğu çok az fark eder. Önemli olan hatayı bulmak ve temel olanın 'duygulanmak' olduğunu düşünen

oyuncuyu düzeltmektir. Eğer bir oyuncu provalar sırasında gerçek bir duyguyu hissedemeyeceğini düşünüyorsa, yanlış yolda olduğu konusunda bazı şüpheler vardır. Ancak kontrolünü kaybeden bir oyuncu da istenilenden uzak bir noktadadır. Kontrolü çok sık kaybetmek yanlıştır, salt göstermeciliktir. Bir oyuncu, Othello'yu oynadığı sırada gösterdiği şiddetle ünlü olmuştu. Korkunç duygulandırıcıydı... Ve çok tehlikeli. Karakter tarafından 'ele geçirildiğini' hissettiğinde, bazen gerçekten Desdemona'yı öldürmek isterdi. Birçok kez perde kapatılmak zorunda kaldı. İnsanlar oyuncunun mükemmel duygusal gücü karşısında etkilenmişlerdi. Benim görüşüm ise tam tersine onun oyuncular birliğine ya da polise ihbar edilmesi gerektiğiydi.

Bu durumda duygunun 'kendi içinde' dağınık ve kaotik bir şey olup hiçbir şey ifade etmediğini kesinlikle netleştirmeliyiz. Duygu açısından önemli olan şey ne anlama geldiğidir. Akıl olmadan duygu veya tam tersine duygu olmadan akıl hakkında konuşamayız; ilki kaos, ikincisi salt soyutlamadır.

LA RECHERCHE DU TEMPS PERDU

Proust'tan bahsetmişken, çalışmalarımızın bu aşamasında bize çok faydası olan ve Stanislavskiyen empati tiyatrosu ile bağlantısı olan diğer bir Proustyen bağlamı geliştirmenin tam sırası; *la recherche du temps perdu* (*kayıp zamanın peşinde*; ama İngilizceye genellikle *'rememberence of things past'* –'geçmiştekilerin hatırası'– şeklinde çevrilir) kavramı. Proust'a göre –yaşamda– kaybettiğimiz zamanı keşfetmek sadece bellek aracılığıyla mümkündür. Ona göre binlerce belirsiz koşula bağlı olan her bir deneyim, o deneyim yaşanırken derinlemesine anlaşılamaz. Kendi kişiselliğimiz gerçekliğin nesnelliğinin kölesidir. Eğer bir kadına aşıksak ve hatırlama eylemi sırasında, belleğimiz bu aşk ilişkisini bizim için yeniden yaratmazsa, bu aşk ilişkisi o denli küçük olaylarla dolu olur ki ondan hoşlanamaz ve onu yaşayamayız. Nesnel gerçeklikte aşk, geç kalan bir otobüs, acı veren bir buluşma, parasızlık, yanlış anlamalar vb. ikin-

cil ayrıntılarla yoğrulmuştur. Ama bellek yoluyla tüm yaşananları yeniden keşfettiğimizde gereksiz olanları eleyerek bu aşkı arındırabiliriz. Böylece kaybettiğimiz zamanı tekrar keşfederek yeniden yaşarız... belleğimizde.[2]

Proust'a göre bu, sadece geçmiş bir aşka değil yaşanan tüm deneyimlere uygulanabilir. Kahramanlarından biri olan Swann, çılgınca aşık olduğuna inanmaktadır; ayrılığa kadar aşkın anlaşılmaz acısını duyar. Yıllar geçer ve bir gün kendisini eski sevgilisine dönmüş bulur; bu onu şok etmiştir. Başlarından geçen her şeyi hatırlamaya çalışır, geçmiş deneyimini 'düzene sokar'; kişisel olarak onun tüm bileşenlerini gözden geçirir ve şu sonuca ulaşır: 'Ona, bu kadar yıl boyunca nasıl katlanabilmişim? Benim tipim bile değil...'

Proust geçmişi yönetmek, yaşam diyebileceğimiz şeyin içinden dikkatlice çıkarılmış yaşanmış deneyimleri düzenlemek için öznelliği tamamen özgür bırakır. Bu anlamda Proust, belirli bir yere kadar aynı zamanda 'bellek' –ama şimdiki zamanda, burada ve şu anda!– demek olan Stanislavskiyen tiyatroya yakındır. Bir oyuncu ne zaman bir kahramanı oynasa onu ilk ve son kez oynamaktadır. Tıpkı hayatlarımızın her anını oynadığımız gibi.

Stanislavski'de fazlasıyla Proust vardır; ya da tam tersi. Provalar sırasında oyuncuya, egzersizler (özellikle coşku belleği egzersizleri) yardımıyla, 'Kayıp Zaman'ını düzenlemesi ve karakterinin deneyimlerini öznel olarak anımsaması için zaman ve mekân sağlanmalıdır. Bununla birlikte oyuncu, örneğin tiyatroda geçmişten getirilmemesi, şimdiki zamanda oynanması gereken diğer karakterlerle olan çatışmalar ve sahnelerde canlı deneyimden uzaklaşma riskini taşır. Tiyatro her zaman, şimdi ve burada birbirine karşı koyan karakterlerin çatışmasıdır; dolayısıyla bellek ancak bugüne aktarılırsa önemlidir; bellek şimdiki zaman

---

[2] Bu bağlamda Proust, aktif olmayıp geçmişlerini hatırlayan insanların tiyatro için iyi bir malzeme olacağını düşünen Maeterlinck'e yaklaşır; onun bu düşüncesine katılmıyorum —*Augusto Boal'in notu.*

olursa yani 'hissetmiştim', 'yeniden hissediyorum'a dönüşürse. Tiyatroda anımsamak, aynen veya daha sınırsız bir bilgi ile neyin, nasıl ve neden olduğunu aynen veya daha büyük bir şiddetle yeniden yaşamaktır.

Hayal gücü o kadar zengin bir oyuncuyla çalışmıştım ki o diğer karakterlerin nasıl olması gerektiğini bile hayal ediyor ve sahnede olanlarla ilişkilerinde, oyuncuların o karakterleri sahnelemelerine göre değil, kendi hayalinde onları nasıl gördüğünü temel alarak hareket ediyordu. Bu örnek abartı 1950'lerde ve 60'larda (kesinlikle bu dünyanın Brando'ları veya Dean'ları olmamalarına rağmen) 'Actors' Studio'dan gelen bazı oyunculardan görülebiliyordu. Her söyledikleri kelime için o kadar çok düşünüyorlar, her aşamayı tamamlamak için o kadar çok şey hayal ediyorlardı ki gösterileri inanılmaz yavaş, ikincil aksiyon ve olaylarla dolu olduğu için ağzına kadar doluydu. Hiçbiri gözlüklerine dokunmadan, başlarını çevirmeden, derin bir nefes almadan, gırtlaklarını temizlemeden, sırtlarını oynatmadan, bir yana dönmeden, kaşlarını oynatmadan cevabı evet ya da hayır olan bir soruyu bile yanıtlamıyorlardı. Daha uç bir noktaya gelindiğinde güdülerle yüklenmiş bu tarz bir oyunculuk, bir piyesin biçimini gerçekçilikten dışavurumculuğa kaydıracak etkiye bile sahipti. Gerçek zaman karakterlerin birbirleri ile olan ilişkilerinin nesnel zamanı değil, karakterlerin öznel zamanıydı. Oynayışları dışavurumculuğa eğilimli idi; süre önemliydi, zaman değil.

Bu nedenle oyuncunun yaratımının aynı zamanda temelde diğer oyuncularla olan ilişkilerinin yaratımı olduğunu anlamak önemlidir. Geçmişte Arena'da müthiş duygu gölleri oluştururduk, derin, durgun, duygusal göller; oysa empati, karakterle seyirci arasındaki duygusal bağ zorunlu olarak dinamiktir. Aşırı Proust'çuluk ve öznellik karakterler arasındaki ilişkinin bozulmasına ve yalıtılmış duygusal göller yaratılmasına yol açabilir. Oysa bizim amacımız statik duygular sergilemek değil, değişim içinde nehirler, bir dinamik yaratmaktır. Tiyatro sadece zihinsel durumların sergilenmesi değil çatışma, mücadele, hareket, dönüşümdür. Bir fiildir, sıfat değil. Oynamak bir hareket üretmektir

ve her hareket bir tepki –çatışma– üretir.

Böylece çatışmaya teatralliğin ve diyalektik duygunun kaynağı olduğu için daha çok önem vermeye başladık. Diyalektik duygunun 'alt-akıntı' denilebilecek 'iletinin' aracı olduğunun farkına vardık.

Bunu açıklayayım. İnsanlar 'yaydıklarını' sandıklarından çok daha fazla mesaj gönderebilirler. Aynı zamanda aldıklarını düşündükleri mesajlardan çok fazlasını alabilirler. Bu nedenledir ki iki insan arasındaki iletişimin iki kademesi vardır: Bilinçli ya da bilinçsiz; yani 'dalga' ya da 'alt-akıntı'da; yani bilinç düzeyine ulaşmadan gerçekleşen iletişimde.

Sıkça görünen bir durum oyuncunun aynı rolü art arda gelen iki gösteride aynı şekilde oynamasıdır; birincide seyirciler oyuncuyla tam olarak özdeşleşirler, ikincisinde özdeşleşmezler. Neden? Çünkü ikinci durumda oyuncunun 'alt-akıntı'da aktardığı mesajların 'dalga'da, yani bilinçli olarak aktardığı mesajlarla hiçbir ilgisi yoktur.

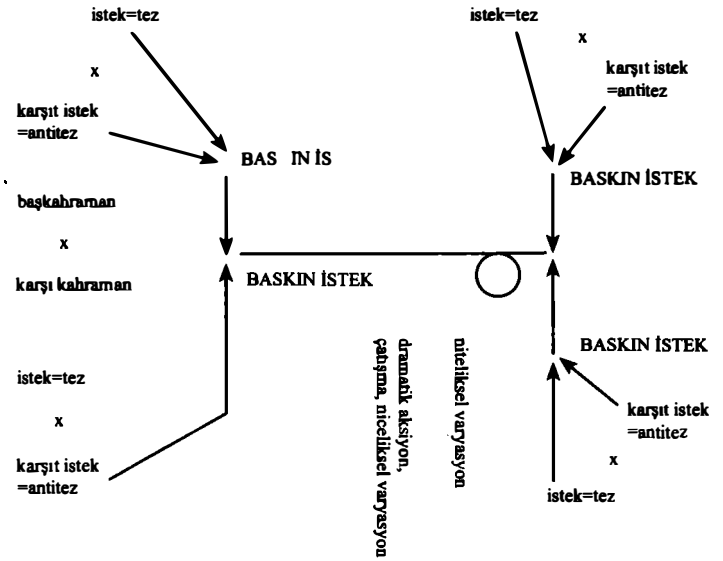
'Dalga' ve 'alt-akıntı' mesajlarına tam olarak tanım kazandıran tek şey, oyuncunun konsantrasyonudur. Oyuncu hiçbir zaman mekanikleşmeye ve aklı rolünde olmadığı halde aynı hareketleri otomatik olarak yapmaya izin vermemelidir. Teatral deneyimde oyuncu kendini tam ve eksiksiz olarak işine vermelidir.

OYUNCUNUN ROLÜ YORUMLAYIŞININ DİYALEKTİK YAPISI

Şimdi o zamanlar izlediğimiz (ve bugün hâlâ sürdürdüğümüz) oynamanın diyalektiğinin unsurlarının her birinin ne anlama geldiğini açıklamam gerekiyor.

İstek

Oyuncu için temel kavram 'karakter olmak' değil 'istektir'. Kişi 'Bu kim?' diye değil daha çok 'Bu ne istiyor?' diye sormalıdır. Birinci soru duygu göllerinin oluşmasına yol açarken, ikincisi aslında dinamik, diyalektik, çelişkisel ve sonuçta teatraldir. Fakat oyuncu tarafından seçilen istek



Şekil 1

keyfî olamaz; aksine bir düşüncenin somutlanması, bu düşünce veya tezin istek terimlerine dönüştürülmesidir. İstek düşünce değil, düşüncenin somutlanmasıdır. Mutlu olmayı soyut olarak istemek yeterli değildir, bizi mutlu edecek şey ne ise onu istemeliyiz. 'Güçlü ve kudretli' olmayı istemek yeterli değildir, somut olarak kesin ve nesnel koşullar altında Kral Duncan'ı öldürmeyi istemeliyiz. Buradan şu formülü elde edebiliriz: *Düşünce = Katı istek* (belirli özel durumlarda).

İstek güdülerin özüdür; Hamlet amcasını evlatlık görevleri yüzünden öldürmek ister; bunu nasıl yaptığı onun karakterizasyonudur. İstek, onun istediği şeydir; karakterizasyon bunu nasıl gerçekleştirdiğidir. 'Karakterizasyon' istekle birleştiğinde dinamiktir.

Bir isteği çalışmak, somut olması gerekli bir şeyi arzulamaktır. Eğer oyuncu sahneye mutluluk, aşk, güç gibi soyut arzularla çıkarsa bunun ona hiçbir faydası olmaz.

Belirli nesnelere sahip olması gereklidir; aşık ve mutlu olabilmek için belirli birisiyle, belirli koşullarda yatmak istemelidir. İsteği teatral kılan, amacın nesnelleştirilmesi ve somutlaştırılmasıdır. Yine de bu amaç ve istek, somut olmasıyla birlikte yüce bir anlama da sahip olmalıdır. Macbeth için Duncan'ı öldürmeyi ve yerine geçmeyi istemek yeterli değildir. Macbeth ve rakipleri arasındaki mücadele, iktidar için gözleri dönmüş birkaç kişi arasındaki psikolojik bir çatışmaya indirgenemez. Oyunun bütünü içinde tartışma konusu olan karakterlerin istekleri aracılığıyla somutlanan daha yüce bir düşünce vardır: Duncan feodal meşruiyeti, Macbeth yükselen burjuvaziyi temsil eder. Birisi doğuştan gelen haklara, diğeri ise Makyavelist kişisel liyakat ve güç haklarına sahiptir. Burjuvazi ve feodalizm arasındaki çatışma bu eserin temel düşüncesidir, karakterlerin istekleri bu temel düşünceyi somutlamaktadır.

Her bir karakterin temel düşünceleri, eserin temel düşüncesi içinden türetilebilir. Örneğin, mevcut durumda, Lady Macbeth'in temel düşüncesi hanedanlık hakları karşısında bireysel (burjuva) *erdem*'in kabullenilmesi gerektiğidir. Karakterlerin temel düşünceleri Stanislavskiyen 'üstün amaç'a uymalıdır; düşünce ve istek, tek ve aynı şeydir; ilki soyut, ikincisi somut durumdur.

Bir kere seçildikten sonra eserin temel düşüncesi ne pahasına olursa olsun kabullenilmelidir ki bireylerin istekleri bu sağlam düşünce yapısı içinde büyüyerek gelişebilsin. Bu düşünce yapısı iskelettir. Yani kişi oyunun –ya da prodüksiyonun– temel düşüncesini oluşturmak zorundadır ve bu noktadan itibaren her karakterin temel düşüncesi ortaya çıkar ki bu temel düşünceler de uyum ve çatışma bütününde buluşurlar *(Temel düşünce=Tez ve Antitez).*

Eğer duygunun hareketlendiricisi olarak 'düşünce eşittir istek' denklemini kabul edersek tüm isteklerin teatral olmadığını da kabul etmemiz gerekir. Daha açık bir şekilde ifade etmek gerekirse tüm düşünceler 'bağlamda' teatraldir, kendi soyut dışavurumlarında değil. Örneğin, iki kere ikinin dört ettiği düşüncesi kendi başına harekete geçirici değildir. Ama aynı düşüncenin bir bağlam içinde,

belirli koşullar bütünü içindeki etkisine bakarak –eğer onu istek terimlerine çevirebilirsek– belirli bir duyguya ulaşabiliriz. Eğer belirlenen durum bir çocuğun aritmetiğin temellerini umutsuzca öğrenimini gösteriyorsa, iki kere ikinin dört ettiği düşüncesi kışkırtıcı olabilir. Tıpkı Einstein'ın bilgi için yoğun istek duyup, $e=mc^2$ formülünü, yani kütlenin enerjiye dönüşüm formülünü bulduğu, böylece 'soyut' bilimsel araştırma bütününün 'somut' olarak taçlandığı o inanılmaz an kadar kışkırtıcıdır.

Özetleyecek olursak, her düşünce ne kadar soyut olursa olsun istek terimlerinin belirli koşullar altındaki somut biçimi olarak kendini ifade ettiği sürece teatraldir. Buradan aşağıdaki ilişki çıkarılabilir: *Düşünce=istek=duygu=teatral biçim*; bir başka deyişle soyut düşünce belirli koşullarda somut isteğe dönüştürüldüğünde, oyuncu da, seyirci için yeterli, geçerli ve tatmin edici bir teatral biçimi kendiliğinden bulabilecek duygunun oluşmasını sağlar. Üslup ve diğer sorunlar daha sonra gelir.

Daha açık olmak gerekirse teatralliğin özü isteklerin çatışmasıdır. Bu istekler aynı anda hem öznel (özneye bağlı) hem de nesnel (nesneye bağlı) olmalıdır. Bu isteklerin hedefleri de hem öznel hem de nesnel olmalıdır. İki örneği inceleyelim: Bir boks maçı isteklerin çatışmasıdır; çünkü iki rakip de tam olarak ne istediğini, bunu nasıl elde edeceğini bilir ve bunun için mücadele eder. Buna rağmen bir boks maçı teatral değildir. Platonun bir diyaloğu, karakterlerin isteklerini yoğun bir şekilde denemelerini önerir; amaçları karşılarındakini kendi düşüncelerine inandırmaktır. Burada da yine isteklerin çatışması vardır. Ama yine bu da tiyatro değildir. Ne boks maçı, ne de Platoncu diyalog tiyatro değildir. Neden? Çünkü birinci durumda çatışma sadece nesnel, ikincisinde ise sadece özneldir. Yine de her ikisinin de teatral olma potansiyelleri aynıdır. Örneğin, boksörün birilerine bir şey ispatlamak için kazanmak istediğini düşünelim; bu durumda önemli olan yumrukların kendisi değil içerdikleri anlamdır. Önemli olan mücadeleyi neyin yücelttiğidir. İkinci durumda söylevin Sokrates'i ölüm cezasını kabul etmeyip kaçmaya ikna etmeye çalışan

bir öğrencisine ait olduğunu düşünün. Eğer öğrencisinin savı gerçekleşirse Sokrates ölmeyecektir, eğer Sokrates'in savı gerçekleşirse zehir içip ölümü kabul edecektir. Bu diyalogda ne kadar felsefe ve öznellik olsa da önemli ve temel bir nesnel gerçek vardır: Sokrates'in yaşamı.

Bu nedenle Boks maçı ve felsefi tartışma eşit 'teatral' potansiyele sahiptirler.

Karşıt İstek

Hiçbir duygu nitelik ve nicelik olarak saf ve değişmez değildir. Gerçeklikte gözlemlediğimiz durum bunun tam tersidir: İsteriz veya istemeyiz, severiz veya sevmeyiz, cesaretimiz vardır veya yoktur. Oyuncunun da sahnede gerçek bir şekilde varolabilmesi için, her isteğinin karşıt isteğini bulması gerekir. Bazı durumlarda bu karşıt istek çok açıktır; Hamlet'in tek istediği şey babasının öcünü almaktır; ama diğer yandan amcasını da öldürmek istemez. Hem olmak ister hem de olmamak (*to be or not to be*). Seyirci için istek ve karşıt istek somut ve çok açıktır. Aynı olgu Julius Caesar'ı öldürmek isteyen ve içten içe Caesar'a duyduğu sevgiden dolayı karşıt isteğiyle mücadele eden Brutus için de geçerlidir. Macbeth kral olmak ister ama konuğuna bir suikast düzenleme konusunda tereddüt yaşar.

Diğer durumlarda karşıt istek bu kadar açık değildir: Lady Macbeth tek bir motivasyona sahip ve içsel çatışmalardan yoksun gibi görünür; tıpkı Brutus'u ikna etmeye çalışan Cassius gibi. Açıklık derecesi ne olursa olsun karşıt istek her zaman var olmalı ve özel provalarda analiz edilmelidir ki oyuncu, karakterini resmetmekle kalmayıp, onu samimi ve derinlemesine yaşayıp gösterebilsin. Bu karakter ne olursa olsun geçerlidir; bir ortaçağ meleğinin Tanrıya olan bağlılığının yorumlandığı bir piyeste bile; meleğin karşıt isteğini çalışın. Oyuncu karşıt isteği ne kadar güçlendirirse istek de o kadar enerjik bir şekilde belirecektir.

Örneğin, Romeo ve Juliet'i ele alırsak: Birbirini bu kadar çok seven, bu kadar çok arzulayan ve bundan daha az karşıt istek duyan iki karakter daha bulamazsınız; bu

katışıksız sevgi, katışıksız istektir. Böyle olduğu halde sahnelerin teatralliğini derinlemesine incelerseniz her zaman bir çatışma olduğunu göreceksiniz; diğerleriyle olan çatışma, kendi içlerindeki çatışmalar ve ikisinin kendi aralarındaki çatışmaları. Juliet'in bülbülü ve Romeo'nun tarlakuşu ile açılan 3. perdenin 5. sahnesini ele alalım. Juliet, Romeo'nun kalmasını ve sevişmeye devam etmelerini ister; o ise yaşamından endişe duyar ve gitmek ister; sonunda Juliet onu ikna eder; şimdi Romeo kalmak istediği halde artık kız onun bunu yapmasını istememektedir.

Bir şeyi tekrar vurgulamalıyım: Eğer bir oyuncu Romeo rolünü oynuyorsa Juliet'i sevmelidir, bu kesin, ama aynı zamanda karşıt istekleri de aramalıdır. Juliet ne kadar güzel olursa olsun, ne kadar tapılası ve sevilesi olursa olsun bazen bir hayli arsız, rahatsız edici ve inatçı küçük bir kızdır. Juliet'in de Romeo için benzer tereddütleri olmalıdır. Karşıt istekleri de olduğu için bu istekler ve karşı isteklerden, etten ve kemikten yapılmış iki kişinin aşkları çok daha şiddetli bir biçimde ortaya çıkmalı ve istekleri daha da güçlenmelidir.

Sadece isteklerle hareket eden bir oyuncu sahnede tam bir salak gibi görünmekten kurtulamaz. Sürekli aynı şekilde durmaktadır. Sever, ve sever, ve sever, ve sever... İnsanlar onu seyredip şöyle düşünürler: "Hım, seviyormuş gibi görünüyor"; beş dakika sonra hâlâ aynı görüntü; ikinci perde, hâlâ hiçbir değişiklik yok. Kim onu daha fazla seyretmek ister? İstek ve karşıt isteğin içsel çatışması dinamiği, gösterinin teatralliğini yaratır ve bu dinamikle oyuncu bir andan diğerine aynı kalmayacaktır çünkü her zaman sürekli bir akış, gitmeli gelmeli değişmez bir değişim durumu içinde olacaktır.

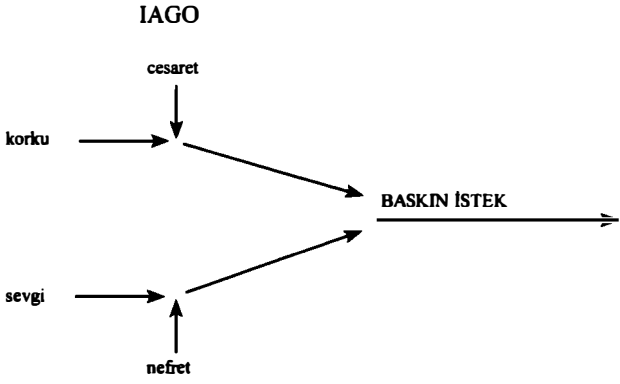
Bu karşıt istek araştırması sadece karakterin isteğinin karşıtını bulmak değildir. Bundan daha fazlasıdır. Örneğin: Iago'nun planlarını fark etmesinden korktuğu için Othello'yu Desdemona'yı öldürmeye ikna etmesi birbirinin karşıtı değildir. Hayır, hepsi bu değildir. Kişi Iago'nun Othello'ya olan sevgisini aramalıdır, nefret de bir sevgidir. Birbirinin zıtı iki duyguyla değil, tek bir diyalektik duy-

guyla karşı karşıyayız. Ve bu nefret duygusunun yanı sıra (sevgiden nefret etmek) diğer duyguların varolmasını engellemez (örneğin korku). Eğer korku da varsa, bu duygu (korku), *eyleme geçmeme* isteği de diyalektik olmak zorundadır; bu noktadan hareketle karşıt istek olarak *eyleme geçme* isteği olan cesareti buluruz. Bunun vektörel ifadesi *Şekil 2*'deki gibidir.

Böylece bir kez daha oyuncunun karakterin istek ve karşıt isteği üzerine çalışmasının önemi ortaya çıkar. Bu içsel çatışma, sahne üzerinde ve içsel olarak kesintisiz eylemde oyuncudan daima canlı ve devingen bir varlık türetecektir. Karşıt istek olmazsa oyuncu aynı ve statik kalacak, teatral olmayacaktır.

Baskın İstek

İstek ve karşıt istek arasındaki içsel çatışmadan her zaman, isteği diğer karakterlerle çatışma içerisinde ifade eden dışsal bir baskın istek doğar. Oyuncular karakterlerinin istek ve karşıt isteklerini ararken her zaman bu isteklerin çatışmasının yapısını oluşturan baskın isteğe referans yapmalıdırlar. Oyuncu içsel isteklerini nesnel bir şekilde dış-



Şekil 2

sallaştırmadan uç noktada geliştirirse karakterini büyük oranda 'öznelleştirme' ve onu gerçekdışı hale getirme riski ile karşı karşıyadır. Eğer oyuncu nesnel gerçekliği unutup karakterin iç dünyasıyla ilgilenirse, istek ve karşıt isteğin çatışmasının önemi karakterler arası (baskın istekler arası) çatışmanın önüne geçerse mevcut, yaşayan, gerçek karakteri değil karakterin otopsisini oynamak zorunda kalır.

Bence oyuncular –önce renklerini seçip sonra bunları tuvalinde karıştıran bir ressam gibi– her istek ve karşıt isteği daha iyi anlamak ve hissetmek için her birini tek tek prova etmelidirler; bu işin temelidir. İstekler –vurguladıkları düşünceler ve ortaya çıkardıkları duygulara ek olarak– oyuncunun renkleridir. Onları kullanabilmek için oyuncunun onları bilmesi ve sevmesi gerekir. Bu kadar çok 'ayrı motivasyon', 'karşıt istek', 'yapay durak', 'karşıt düşünce', 'zıt durumlar' vs. egzersizleri yapmamızın sebebi budur. Bu egzersizlerin amacı bu analizi gerçekleştirmektir. Yine de binlerce küçük istek ve karşıt istekten oluşan, izlenimci bir biçimde resmedilmiş olan bir Çehov karakteriyle uğraşsak bile her an kendini gösteren bir baskın isteğin varolduğunu unutmamalıyız. Eğer baskın istek hak ettiği ağırlığı almıyorsa, oyunun yapısını kurmak imkânsızdır. Karakterler içlerine kapanık olsalar bile kendilerini açmalıdırlar ve bu gibi durumlarda etkileşim esastır.

Aynı oyunun farklı versiyonlarında her karakterin baskın isteği doğal olarak o belirli versiyonun temel düşüncesine bağlı olacaktır; ama tüm diğer 'olası' düşünceler tamamlayıcı istekler olarak karaktere uydurulabilir.

Bu konuyu netleştirecek olan bir örnek. *Hamlet*'in konusu nedir?

Ailevi, psikolojik bir sorun mu, yoksa *coup d'état* (hükümet darbesi) mı?

Temel düşünce nedir?

Ernest Jones, Hamlet hakkında yazdığı kitabında[3] Hamlet'in Kral Claudius'u öldürme kararını bir türlü alamamasını analiz eder. Ona göre Hamlet ve Oidipus ara-

[3] Ernest Jones, *Hamlet ve Oidipus*, New York, Norton, 1949.

sında bir özdeşlik vardır. Hamlet, bilinçaltında, babasını öldürüp annesiyle evlenmek istemektedir. Fakat bu iki eylemi tartışmaya gerek olmayacak biçimde yerine getiren kişi bir başkasıdır. Hamlet hemen bunu yapan kişi olan Kral Claudius'la özdeşleşir. Babasını öldürenin Claudius olduğunu anladığında onu öldürüp intikam almak ister. Ama nasıl? Bu intihar olacaktır. Babasının intikamını alma görevi, bilinçaltında özdeşleştiği bir adamı öldürme korkusuyla karşı karşıya gelir. Ne zaman fırsat doğsa Hamlet bu cinayeti erteler. Ancak trajedinin sonlarına doğru Leartes'in kendini yaraladığı kılıcın zehirli olduğunu ve kaderinin ölüm olduğunu anladığında en ufak bir tereddüt bile duymadan Claudius'u hemen orada öldürmeye karar verir. Sanki şöyle düşünmektedir: "Zaten ölü olduğuma göre diğer ben olan bu adamı yok edeceğim".

Fakat Hamlet ailevi bakış açısından ziyade Fortinbras tarafından kışkırtılan *coup d'état* temel düşüncesiyle ulusal bir açıdan da incelenebilir.

Bu iki temel düşünce –sonsuz başka düşünce vardır– tamamen farklıdır. Seçilen düşünce her karakterin temel düşüncesini ve baskın isteğini belirleyecektir; böylece diğer olası istek ve düşüncelerin karşıt istek halini almalarına yol açacaktır. Hamlet'in annesine duyduğu sevgi *coup d'état* versiyonunda da mükemmel biçimde görülebilir; tıpkı insanların kendilerini ezenlere karşı duyduğu nefretin –bu ezenler arasında Claudius da yer alır– psikanalitik bir versiyonda görülmesinin mümkün olması gibi. Seçilen temel düşünceden yola çıkarak diğer olasılıkları ikinci planda tutarak baskın istekleri belirlemek önemlidir; düşünceleri, istekleri ve duyguları yamalı bohçaya çevirmenin bir anlamı yoktur.

Niceliksel Çeşitleme ve Niteliksel Çeşitleme

Bu fikir dramatik eylemin kendi içsel ve dışsal çatışmaları ile ilgilidir. Bir çatışma oyuncunun, duygu ve isteklerinin varacağı noktadan, yani uğraşacağı krizlerden, kendini olabildiğince uzak tutması sonucu meydana gelen bir hareket içe-

risindeyse teatraldir. Oyuncu başına geleceklere yönelik bir karşı hazırlık yapmalıdır; böylece kat edilecek mesafe mümkün olduğunca büyük, hareketler de mümkün olduğunca geniş olacaktır. Iago'nun sonunda Othello'ya yalan söyleyecek cesareti bulması için baskın isteğin baştan itibaren artarak güçlenen bir korku olması gerekir; çünkü korkudan cesaret doğacak ve gittikçe güçlenecektir. O zaman karşıt istek –cesaret– baskın istek halini alır. Bu kuvvet değişimiyle niceliksel çeşitleme, niteliksel çeşitlemeye dönüşür.

Oidipus, *Kral Oidipus*'un başında şanlı bir kahramandır: Kentini kesinlikle kurtarmak ister. Teressias'ın açıklamalarının ardından isteği *niceliksel* olarak artar ve kendi babasının katili olduğunu öğrendiğinde kriz noktasına ulaşır; böylece *niteliksel* çeşitleme başlar; artık kendini cezalandırmak istemektedir.

Bu daha sonra Arena Tiyatrosu oyuncularımızca kullanılan ve temel ilkelere dayanan sistemlerin bir özetini oluşturdu: (1) Oyunun temel düşüncesi, karakterin diyalektik isteğin terimlerine (istek ve karşıt istek)çevrilmiş temel düşüncesini belirler. (2) İsteklerin çatışmasından aksiyon doğar (niceliksel ve niteliksel çeşitlemeler). Bize göre bu karakterin çekirdeğiydi, onun 'motor'uydu. Egzersizlerimizin açıklamaları özellikle 'duygusal biçimlendirme' ile ilgili olanlar ve metinli veya metinsiz provalar kullandığımız yöntemin daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır. *Arena conta Zumbi*[4] (*Arena Zumbi*'yi anlatıyor) adlı oyundan itibaren kullandığımız ve karakterlerin sosyalizasyonunu nitelendiren (tüm oyuncular tüm karakterleri oynadılar böylece oyuncuların karakterleri özelleştirmeleri ve kendine mal etmeleri durumu ortadan kaldırıldı) joker sistemi için de durum budur; bütün bunlar ileriki bölümlerde 'maske ve ritüel oyunları' ve 'tick-tock' başlıkları altındaki egzersizlerde açıklanmıştır. Kitabın herhangi bir yerinde ayrıntılandırılan genel prova teknikleri herhangi bir üretim yöntemi veya oyunculuk üslubu için kullanılabilir.

---

[4] 1965'te sergilenen bu oyun için bkz. Augusto Boal, *Ezilenlerin Tiyatrosu*.

3

EZİLENLERİN TİYATROSU'NUN CEPHANELİĞİ

GİRİŞ: EZİLENLERİN TİYATROSU'NDAN YENİ EGZERSİZLER VE OYUNLAR SİSTEMİ

Ezilenlerin Tiyatrosu'nun poetikasında, başka durumlarda çok farklı anlamlara gelebilecek çeşitli kelimeler, titizlikle, belli bir yan anlamla kullanılmaktadır. O halde 'ritüel', 'maske', 'baskı' vb. kelimeler gerektiği zaman açıklanacaktır.

Bu kitapta 'egzersiz' kelimesini, onu yapan kişinin bedenini, kaslarını, sinirlerini, diğer bedenlerle ilişkisini, yer çekimini, objeleri, alanı, boyutları, hacimleri, uzaklıkları, ağırlıkları, hızı, bu güçlerin farklı bileşimlerini daha iyi bilmesine veya tanımasına yardımcı olan bütün fiziksel hareketleri, kas hareketlerini (solunum, hareket, ses) belirtmek için kullanıyorum. Egzersizlerin amacı, bedenin ve onun mekanizmalarının, güçten düşmüş ve aşırı güçlenmiş bölümlerinin sağlığa kavuşturma, yeniden yapılandırma, yeniden uyumlu kılma kapasitesinin daha çok farkına varılmasını sağlamaktır. Her egzersiz bireye ait bir 'fiziksel yansıma'dır. Bir monologtur. Bir içe kapanmadır.

Diğer yandan, oyunlar, mesaj gönderen ve alan konumdaki bedenin ifade edebilirliği ile ilgilenir. Oyunlar birer diyalogdur, bağlantıya ihtiyaç duyarlar. Birer dışa dönüştürler.

Aslında önerdiğim oyunlar ve egzersizler çoğunlukla birer 'oyunzersiz'[1]dir; oyunlarda belli bir oranda egzersiz, egzersizlerde belli bir oranda oyun bulunmaktadır. Aradaki

[1] Oyunzersiz: *Gamesercises.* Boal'in oyun (game) ve egzersiz (*exercise*) kelimelerini birleştirerek ürettiği bir terim.

fark tamamen didaktik bir amaçtan kaynaklanmaktadır.

Bu cephanelik Ezilenler Tiyatrosu'nun genel amaçlarına uygun bir şekilde seçilmiştir. Bazı oyunlar (örneğin, çıkış noktası olarak çocuk oyunları) ihtiyaçlarımıza göre uyarlanmış, bazıları uygulamalarımız sırasında icat edilmiştir; bazıları ise Bruegel kadar eskidir.

İkİ Bütünlük

İnsanın bir bütünlük, bölünemez bir bütün olduğu ilkesinden yola çıkıyoruz. Bilim adamları, bireyin fiziksel ve ruhsal aygıtlarının ayrılamaz olduğunu göstermişlerdir. Stanislavski'nin fiziksel aksiyonlar üzerine yürüttüğü çalışmalar da aynı sonucu, yani düşüncelerin, duyguların ve duyuların çözülemeyecek bir şekilde iç içe geçmiş olduğunu doğrulamaya yatkındır. Bedenin her hareketi bir düşüncedir ve her düşünce kendini bedensel bir formda dışa vurur.

Bu kavram onun en açık ifadelerinde kolaylıkla yakalanabilir; yeme düşüncesi tükürük salgılanmasına, sevişme düşüncesi ereksiyona, sevme yüzün gülümsemesine, nefret kasların kasılmasına neden olur gibi. Bu olgu belli bir yürüme, oturma, yeme, içme ve konuşma tarzı ile ilişkilendirildiğinde daha az açıktır. Yine de bütün düşünceler, zihinsel imgeler, duygular kendilerini fiziksel olarak açığa vururlar.

Bu ilk bütünlüktür, fiziksel ve ruhsal aygıtların bütünlüğü. İkincisi ise beş duyunun bütünlüğüdür. Hiçbiri tek başına varolamaz, birbirleriyle bağlantılıdırlar. Bedensel faaliyetler bedenin bir bütün olduğu faaliyetlerdir. Solunum organlarımız süreçte başı çekse de bütün bedenimizle, kollarımızla, bacaklarımızla, ayaklarımızla vb. ile nefes alırız. Bütün bedenimizle şarkı söyleriz, sadece ses tellerimizle değil. Bütün bedenimizle sevişiriz, sadece üreme organlarımızla değil.

Satranç, yüksek zekâ gerektiren zihinsel bir oyundur. İyi satranç oyuncuları maçtan önce fiziksel çalışmalar da yaparlar. Bilirler ki, tüm beden düşünür, sadece beyin değil.

Beş Oyun ve Egzersiz Kategorisi

İzleyen bölümde egzersiz ve oyunları beş farklı kategoride özetleyeceğim. Bedenin dünyayla savaşında duyular acı çeker. Ve dokunduğumuzu daha az hissetmeye, duyduğumuzu daha zayıf duymaya, baktığımızı daha az görmeye başlarız. Uzmanlığımıza göre hisseder, duyar ve görürüz; beden, kendisini, yapması gereken işe göre uyarlar. Bu uyarlama aynı anda hem güçten düşme hem de aşırı güçlenmedir. Bedenin tüm olası mesajları alabilmesi ve gönderebilmesi için yeniden uyumlulaştırılması gerekmektedir. Uzmanlaşmamaya odaklanmış egzersizleri ve oyunları da bu bağlamda seçiyoruz.

Sakatlığı veya çalışmaya katılması durumunda ağırlaşabilecek bir rahatsızlığı olanlar –örneğin bel rahatsızlığı– oyuna veya egzersize katılmamalıdır ya da devam etmemelidir. Ezilenlerin Tiyatrosu'nda kimse yapmak istemediği bir şeyi yapmaya zorlanamaz.

Birinci kategoride amaç hissetmekle dokunmak arasındaki uçurumu kapatmaya yöneliktir. İkincisinde dinlemekle duymak. Üçüncüsünde birden fazla duyuyu aynı anda ortaya çıkarmayı denemek. Dördüncü kategoride baktığımız şeyi görmeye çalışmak. Son olarak duyuların da bellekleri vardır; onları uyandırmaya çalışacağız.

I) DOKUNDUĞUNU HİSSETMEK

Ölüm eklemlerden başlayarak bedeni katılaştırır. (Son yıllarında Chaplin, büyük dansçı, mim ustası artık dizlerini bükemiyordu.) Öyleyse bedenin farklı bölümlerini ayıracak egzersizleri yapmanın bir anlamı vardır; böylelikle bedenin en küçük parçasıyla birlikte; tarsus, metatarsus, parmak, baş, göğüs, pelvis, yüzün sol yarısı, sağ yarısı vs.; merkezi zihinsel kontrol çalıştırılmış olacaktır.

1'inci Seri: Genel Egzersizler

1 artı ve daire

Teorik olarak yapılması en kolay ancak psikolojik ve fiziksel

mekanikleşme nedeniyle pratikte başarılması son derece zor bir egzersizle başlıyoruz. Atölyedeki veya forum oturumundaki katılımcılar bu egzersizi oturdukları yerde veya bir sandalyenin, masanın ya da zeminin üzerinde ayakta durarak deneyebilirler. Hazırlık gerekmediğinden oyuncu olmayanlar da bu egzersizi denemekten korkmazlar. Hareketin doğru bir şekilde yapılmasının neredeyse imkânsız olduğu uyarısı yapıldığı taktirde, başarısız oldukları zaman utanmazlar. Başarı konusunda bir baskı olmadığından bir deneme yapmakta kendilerini özgür hissederler.

Katılımcılardan sağ elleriyle bir daire çizmeleri istenir. Büyük ya da küçük, nasıl isterlerse. Bu kolaydır, herkes yapabilir. Durun. Şimdi de onlardan sol elleriyle bir artı çizmelerini isteyin. Çok daha kolay. Herkes buraya kadar gelebilir. Durun. Şimdi onlardan ikisini aynı anda yapmalarını isteyin... Neredeyse imkânsızdır. Otuz kişilik bir grupta belki bir kişi başarabilir, nadiren iki. Üç bir rekordur!

Çeşitleme

Katılımcılardan sağ ayakları ile bir daire çizmelerini isteyin. Bunu bir dakika kadar yapmalarına izin verin. Ayaklarını unuturlar, hâlâ daire çizmektedir. Sonra onlardan aynı anda ilk isimlerini havaya yazmalarını isteyin... Bu da neredeyse imkânsızdır; ayağın eli izleme eğilimi vardır ve elle birlikte ismi yazmaya başlar.

Egzersizi kolaylaştırmak için, sol ayakla daire çizdirip sağ elle ismi yazdırmaya çalışın. Bu daha kolaydır, kimi zaman başaranlar çıkacaktır.

Neden bu kadar zor? Fiziksel bir engel olmadığına göre tamamen psikolojik mekanizma yüzünden. Öyleyse, çalışarak yapılabilir.

2 Kolombiya hipnozu

Oyunculardan biri el ayasını, parmaklar yukarıyı gösterecek ve aya başka bir oyuncunun yüzünden sadece birkaç santimetre uzaklıkta olacak biçimde ileri uzatır. Bu oyuncu sanki hipnotize olmuş gibi yüzünü ayadan hep aynı uzaklıkta –parmak uçları saç tellerinin başladığı noktada çene

aşağı yukarı bilekle aynı hizada– tutmalıdır. Hipnozcu eliyle bir dizi harekete başlar: Yukarı, aşağı, sağa sola, ileri, geri, eli önce yere dik sonra yatay sonra diyagonal vb. Eşi el ve yüz arasındaki mesafeyi koruyabilmek için bedenini olası tüm biçimlere sokmalıdır. Eğer gerekirse, hipnotik el değiştirilebilir; örneğin, hipnozcu karşısındaki oyuncuyu bacaklarının arasından geçmeye zorlayabilir. Hipnozcunun eli ne takip edilemeyecek kadar hızlı olmalıdır, ne de tamamen hareketsiz kalmalıdır. Hipnozcu karşısındaki oyuncuyu tüm komik, grotesk ve rahatsız pozisyonlara sokmak için çaba sarf etmelidir. Bu yolla eşi bedeninin hiç çalışmayan veya çok az çalışan kas yapılarını bile hareket ettirmiş olacaktır. Bedeninin bazı 'unutulmuş' kaslarını kullanacaktır.

Çeşitleme

İki elle hipnotizma. Aynı egzersiz, bu sefer hipnozcu iki eliyle iki oyuncuyu yönlendirir ve istediği hareketi yapmakta özgürdür; 'lider' iki elini de sürekli hareket ettirmelidir; bu egzersiz aynı zamanda onun da yararınadır. Bir oyuncuyu diğerinin altından geçmeye zorlamak için ellerini birbiri üzerinden geçirebilir. Yönlendirilen oyuncular hiçbir yere dokunamazlar, her beden bir diğerine yaslanmadan kendi dengesini kurmak zorundadır. 'Lider' sert hareketler yapmamalıdır; her ne kadar dengelerini bozmaya çalışsa da o bir müttefiktir, düşman değil. Egzersiz süresince roller değişir ve böylelikle üç oyuncu da 'önder' olma durumunu deneyimler.

Çeşitleme

Eller ve ayaklarla hipnotizma. Önceki versiyonlar gibi, ancak bu sefer 'lider'in elleri ve ayaklarının her birine bir tane düşmek koşuluyla dört oyuncuyla birlikte. Yönlendiren oyuncu istediği her tür hareketi yapabilir; dans etmek, kollarını kavuşturmak, yerde yuvarlanmak, zıplamak gibi. Ayaklara konsantre olmuş oyuncular sadece baş parmağı izlemelidirler.

Çeşitleme

Bedenin herhangi bir parçasıyla. Bu çeşitlemede, oyunculardan biri oluşturulan dairenin merkezine geçer ve hep

aynı yöne doğru ve aynı noktada kalacak şekilde tüm bedenini hareket ettirmeye başlar. Daireyi oluşturan diğer oyunculardan ilk gönüllü ortaya çıkar ve merkezdeki oyuncunun bedeninin bir parçasına –kulak, burun, sırt, kalça, ayak veya neresi olursa– odaklanarak hipnotize olur; artık o parçanın tüm hareketlerini izlemek durumundadır. Sonra ikinci gönüllü gelir ve ortadaki iki oyuncudan dilediğinin bedeninde bir yere odaklanır. Bir üçüncüsü diğer üçünden birini seçerek katılır; bu süreç tüm oyuncular diğerlerinin bedenlerinde seçtikleri bir noktaya odaklanıp hareket etmeye başlayıncaya kadar devam eder. Bu noktada dairenin merkezindeki kişi birkaç tam tur dönebilir; yavaşça, çünkü bu hareket, diğer oyuncular merkezden farklı uzaklıklarda bulundukları için fazlasıyla büyüyecektir. Eğer mekân yeterince büyükse, oyunculardan hipnotize oldukları beden parçasından uzaklaşmalarını ya da ona yaklaşmalarını isteyebilirsiniz.

3 minimum yüzeysel temas

Tüm oyuncular seçenekleri çeşitlendirerek ve tüm olasılıkları deneyerek bedenleriyle zemine en az temas edecekleri konfigürasyonları çalışırlar. Eller ve ayaklar, tek el tek ayak, sadece kalçalar, sırt, göğüs... Egzersizdeki denemelerden biri ya da ötekinde bedenin tüm parçalarının zeminle temas etmiş olması gerekmektedir. (Bu egzersizi uygun bir zeminde yaptığınızdan emin olun; çimen veya yumuşak zemin en iyisidir.)

Bir pozisyondan diğerine geçiş, bu işlemi gerçekleştiren kasların tamamını uyaracak ve oyuncunun olan biteni anlamasına yardımcı olacak kadar yavaş yapılmalıdır.

Oyuncu kendisini yere çeken ağırlığın gücünü hissetmelidir. Gündelik hayatında zamanını oturarak, yatarak veya ayakta durarak geçirmektedir; öyleyse, yerçekimiyle bu pozisyonlarda baş etmeye alışıktır; ama bu kuvvete karşı koyan binlerce pozisyon vardır. Sıradan, gündelik hareketlerimiz nihayetinde bedenimizi mekanikleştirmektedir. Bu egzersiz mekanikleşmeyi ön eleme, yapısızlaştırma ve parçalara ayırma üzerinedir.

Birkaç dakika sonra oyunculardan çiftler oluşturmalarını isteyin. Her oyuncu ortağının bedenine dokunmalı, üzerine eğilmeli, tüm bunları yaparken hem karşısındakiyle hem de zeminle temasını en düşük seviyede tutma işini sürdürmelidir. Oyuncular birbirlerini dengelemek zorundadırlar. İki beden de sürekli ama çok yavaş bir hızda hareket etmeli, her an yeni bir pozisyon, yeni bir düzenleme bulmaya çalışmalı ve bunlar birbirini takip etmelidir.

Daha sonra çiftlerden dört, sekiz hatta belki daha fazla kişilik gruplar oluşturmalarını isteyin.

Bu egzersizde (bütün diğer fiziksel kas iletişimi egzersizlerinde de olduğu gibi) konuşmak, önerilerde bulunmak veya soru sormak kesinlikle yasaktır; burada iletişim sadece kassal ve görseldir, sözel değil. Konuşmak, fısıldayarak bile olsa, egzersizi bozar. Katılımcılar güç gösterisine girmemeli ve diğerlerinin seviyesinin üzerine çıkmaya çalışmamalıdır. Kahramanlık yok. Risk yok. Ancak, başkalarını yapamadıkları veya yapmak istemedikleri şeyleri yapmak zorunda bırakmadan sınırları zorlayacak her şey denenmelidir. Önerileriniz kabul edilse de, edilmese de diğerlerine (kassal) öneriler yapın.

4 İtişme

Bu egzersiz, hepsinden öte bir Forum Tiyatrosu oturumunda oyuncunun *maieutic*[2] aksiyonunun ne olması gerektiğini fiziksel olarak gösterdiği için çok önemlidir.

Oyuncular çiftler halinde, birbirlerini omuzlarından tutmuş yüz yüze bakarlar. Yerde tam ortalarından geçen (hayali veya gerçek) bir çizgi vardır. Tüm güçleriyle itişmeye başlarlar. Kişilerden biri 'rakibi'nin zayıf düştüğünü hissettiği anda çizgiyi geçmemek ve kazanmamak için uyguladığı gücü azaltır. Eğer yorulan kişi itiş gücünü arttırırsa, diğeri de aynı gücü uygular; böylelikle ikisi de toplayabilecekleri tüm gücü kullanmış olurlar. Bir oyuncunun forum oturu-

[2] *Maieutic*: Kişiye, zihninde önceden gizil olarak bulunan kavramları açıkça bilinç düzeyine taşımasında yardımcı olmaya yönelik Sokratik süreç.

munda yapması gereken de budur: Ne araya giren seyirci/oyuncuyu tamamen özgür bırakmak, ne de onu ezmek; sadece tüm gücünü uygulayabilmesi için ona yardım etmek.

Çeşitleme

İki oyuncunun sırt sırta durarak aynı şeyi yapması.

Çeşitleme

İki oyuncunun kalçalarını birbirine dayayarak aynı şeyi yapması.

Çeşitleme

İki oyuncu sırt sırta durup birbirlerinden destek alırlar. Aşama aşama, sırt temasını asla kesmeden yere doğru inerler; sonunda yerde sırt sırta oturur konuma gelene kadar devam ederler. Sonra, ellerini kullanmadan, başladıkları pozisyona gelene kadar aynı şeyi ters yönde yaparlar.

Çeşitleme

Sırt dansı. İki oyuncu sırt sırta verip müzik olmaksızın dans ederler. Her biri diğerinin ne yapmak, nereye gitmek istediğini sezmek zorundadır. Sırt sırta temas kesinlikle kopmamalıdır.

Çeşitleme

Tahterevalli. Çiftler halinde, yüzler birbirine dönük, bacaklar açık ve gergin yerde otururak. Oyuncular birbirlerini kollarından (çok daha zor olan ellerden değil) kavrayıp ayaklarını birbirine dayayarak destek alırlar. Önce diğerinin çekmesiyle biri kalkar, sonra o otururken çekmesiyle birlikte öteki kalkmaya başlar. Öyle zamanlanmalıdır ki belirli bir anda ikisi de hareketin tam yarısını gerçekleştirmiş olsunlar; tıpkı tahterevallide oynayan iki çocuk gibi.

5 hacıyatmaz (başka bir deyişle güven çemberi)

Gruptan, bedenler dik, yüzler merkeze bakacak şekilde bir daire oluşturmalarını isteyin. Sonra bellerini kırmadan, sırtlarını bükmeden, topuklarını yerden kaldırmadan mer-

keze doğru eğilmelerini söyleyin; Pisa Kulesi gibi. Sonra aynı uyarılara dikkat ederek dışa doğru eğilmelerini isteyin (parmak uçlarını kaldırmadan). Sonra bunu birkaç kez tekrarlayın.

Sonra bunu aynı şekilde belden öne doğru eğilmeden ve ayaklarını kaldırmadan sağa ve sola doğru yapmalarını isteyin.

Onlardan bedenlerini kullanarak havada bir daire çizmelerini söyleyin; önce öne, sonra sola, arkaya ve sağa eğilerek. Bunu tam ters yönde de uygulayın: Önce öne, sonra sağa, sonra arkaya ve sola. Bu dönüşleri birkaç kez tekrarlayın.

Bir gönüllüden çemberin ortasına geçmesini, gözlerini kapamasını ve aynı şeyi tekrarlamasını isteyin; ancak bu sefer oyuncu kendisi düşüşü bırakmalıdır. Onun dışındakiler daireyi sıkılaştırmalı, düştüğü zaman onu elleriyle (çok hafifçe dokunarak, ani bir çarpışmadan kaçınarak) desteklemeli ve tekrar merkeze yönlendirmelidirler; oyuncu merkezde asla kalmaz, diğer bir yöne doğru düşmeye başlar ve böylece devam eder. Ortadaki oyuncuyu her zaman en az üç kişinin desteklemesi zorunluluğu çok önemlidir. Sonunda, eğer isterseniz, oyuncuyu doğrudan merkeze itmek yerine, ona daire içinde bir tur attırarak egzersizi tamamlayabilirsiniz.

Çeşitleme

Ortadakinin iki yanında birer kişi olmak üzere sadece üç kişiyle aynı egzersiz. Dıştaki oyuncular yüz yüze bakmaktadırlar. Ortadaki oyuncu kendisini ileriye veya geriye bırakır. Her iki durumda da oyuncunun ayağı yerden kesilmemelidir.

6 düğümlü çember

Hazırlık aşamasında, esnek bir çember kurun: Oyuncular bir daire kuracak biçimde el ele tutuşur ve sonra sadece parmak uçları birbirine değecek hale gelene kadar açılırlar; bu sırada bedenleri mümkün olduğu oranda harekete devam etmektedir. Bir süre sonra tam tersini yapar, olabilecek

en küçük hacmi kaplayacak şekilde ortada buluşurlar.

Tüm bunlar bir ses egzersizi ile birleştirilebilir; oyuncular açılırken kopmak istememe, bir araya toplanırken ise ayrılma arzularını ifade eden sesler çıkarabilirler.

Tekrar el ele tutuşarak bir çember oluşturun. Oyuncular egzersiz süresince kenetledikleri ellerini açmamalılar ya da tutuş şeklini değiştirmemelidirler. İçlerinden biri, komşularını da ardından sürükleyerek ileri doğru hareket etmeye başlar (her zaman yavaşça, şiddetli olmayan bir şekilde ve yumuşak dokunuşlarla) ve bir düğüm atarmışçasına karşısındakilerin ellerinin üzerinden veya altından geçer. Sonra bir başka oyuncu aynısını tekrarlar, sonra bir başkası, sonra aynı anda ikisi veya üçü; ta ki herkes olası tüm düğümleri atana ve başka hareket fırsatı kalmayana kadar. Bu noktada herkes, çok yavaş bir şekilde, şiddetten kaçınarak ve en önemlisi sessizce, sözcükleri kullanmadan başlangıç noktasına dönmeye çalışır, ki bu nadiren başarılır...)

Çeşitleme

Aynı şey gözler kapalı olarak yapılır: Bu versiyon çarpışmaları önlemek için çok daha yavaş yapılmalıdır.

Çeşitleme

Bir çember yerine bir çizgi halinde sıraya girerek.

Çeşitleme

Sıkışık bir daire içinde, herkes karşısındaki farklı iki kişiyle el ele tutuşur. Sonra ellerini bırakmadan düğümü çözmeye çalışırlar.

7 'özne' olarak oyuncu: Yunan egzersizi

Ortada bir, etrafında en az yedi veya sekiz oyuncu. Ortadaki oyuncu harekete başlar ve herkes ona bu hareketi bitirmesinde yardımcı olur. Örneğin, eğer bir ayağını kaldırırsa birisi anında kendini ayağın altına yerleştirir, böylece oyuncu ötekinin üzerinde duruyor olur. Başkahraman dilediğini yapmakta özgürdür ve diğerleri kendilerini ilgili boşluklara

yerleştirerek geriye yuvarlanmasına, yana uzanmasına, havaya tırmanmasına vs. yardımcı olurlar. Başkahraman her zaman yavaş hareket etmeli ve diğerlerine (ki onlar hızlı davranmalıdırlar) sözcüklerle açıklamadığı niyetini keşfetmeleri için yardımcı olmalıdır. Söz konusu niyeti ayırt etme işini kolaylaştırmak için oyuncular başkahramanın bedeninin her noktasına dokunmalı ve aldıkları kas mesajlarını tercüme etmelidirler. En önemli şey başkahramanın hareketlerini yönlendirmekten kaçınmaktır; hareketlerin seçimi tamamen ona kalmıştır. Eğer arzu edilirse, iki veya daha çok eşzamanlı grup oluşturup birkaç dakika sonra başkahramanlardan egzersizin sürekliliğini bozmadan grup değiştirmelerini –yönlendirme olarak kabul edileceğinden grupların başkahramanı değiştirmesini değil– isteyebilirsiniz. Egzersiz başkahramanı nazikçe yere bırakıldığında sona erer. Dikkatli olun; bir kez İtalya'da "Durun" dedim ve oyuncular başkahramanı yere düşürdüler. Bu bir hataydı. Hem de ciddi bir hata.

8 "nesne" olarak oyuncu

Bu egzersize başlamanın iki yolu vardır:

1) Başkahraman bir masanın üzerine çıkar ve kendini geriye doğru, aşağıda bekleyen sekiz oyuncunun (dörder kişilik iki sıra halinde, yüzler birbirine dönük, kafalar geriye yatık, kollar açık, eller ayalar yukarı bakacak şekilde açılmış, gelecek ağırlığı taşımaya hazır; saatleri, bilezikleri, yüzükleri vs. çıkarmayı unutmayın) ellerinin üzerine bırakır.
2) Oyuncu koşar ve sekiz kişinin kollarına doğru atlar. Havadayken sırt üstü döner. Atlamadan önce sesinin en yükse sesiyle "Hop" diye bağırır. Bu sesle birlikte oyuncular yukarıda belirtilen pozisyonu alırlar.

İki durumda da oyuncu, dört çift el üzerinde uzanmış olarak kalır. Bu noktada, bir başka oyuncu kollarını, onuncusu ise ayaklarını tutar. Birbirleriyle konuşmadan başkahramanı üç kez havaya fırlatırlar. Sonra onu havaya kaldırıp (tümünün kolları gergin ve havada) üç tur döndürürler.

Bu da tamamlandıktan sonra, başkahramanın karnı yere bakar pozisyondayken (sırtüstü yapılırsa çok tehlikelidir) sekiz kişi oyuncuyu havaya fırlatırlar, yere çömelip orada yakalarlar. Sonra onu yere yatırıp hepsi iki ellerini de kullanarak, sağa ve sola doğru masaj yapmaya başlarlar. Masaj öyle yapılmalıdır ki kahramanın bedeninin her noktasına aynı yoğunlukla dokunulmuş olsun; ne çok şefkatli ne çok sert. Daha sonraki adımda oyuncu sırtüstü çevrilir ve aynı masaj tekrarlanır. Başına dokunan oyuncu masajı kafa bölgesine, kulaklarına, burnuna, çenesine, saçına uygular.

Bu egzersiz sırasında başkahraman dışındaki on oyuncu masajları kadar tekdüze bir ses çıkarmalı ve başkahramanı rahatlatıp onu uyutmalıdırlar.

9 birini sandalyeden kaldırmak

Bir oyuncu sandalyeye oturur. Öteki oyuncular, çevresini sarıp bedenini sandalyeye doğru bastırmaya başlarlar. Oturan kişi ise ayağa kalkmaya çalışır. Herkes tüm gücüyle bastırmaktadır. Belli bir noktada, atölyeyi yöneten "Şimdi" diye bağırır ve herkes hareketi tersine çevirir; ellerini onun altına yerleştirip onu havaya fırlatırlar.

Çeşitleme

Bir kişi dümdüz yere yatar ve onu çevreleyen diğer kişiler onu yere doğru bastırırlar (sıkıca fakat zarar vermeden). Sonra verilen işaretle, çok hızlı bir şekilde yerde yatan oyuncuyu fırlatmadan havaya kaldırırlar. Ne zaman ki yatan oyuncu havadaki en yüksek konumuna ulaşmıştır, onu taşıyanlar denizin dalgalarını taklit etmeye çalışırlar.

Çeşitleme

Çiftler halinde durulur. Birinin kolları yanda sabit durmakta, eşi onun havaya kalkmasını engellemek için iki eliyle onun sağ kolunu tutmaktadır. Birinci kişi tüm gücüyle kolunu havaya kaldırmayı denerken, diğeri bu hareketi engellemeye çalışır. Bir iki dakika sonra, atölyeyi yöneten "Dur" der ve eşler uyguladıkları gücü azaltırlar; fakat sihirli

bir şekilde güç uygulanan sağ kol şimdi kendiliğinden havaya kalkacaktır.

10 bedenin bir obje ile dengesi

Herhangi bir obje alınır: kalem, top, sandalye, masa, dosya, kağıt vb. Bu objeyi tutmanın olası tüm yolları bulunur. Yalnız bedenin her bölümüyle ilişki kurulmaya çalışılmalıdır; bazen bedene çok yakın tutularak, bazen çok uzak, bazen yukarıda, bazen aşağıda ne yapılmak istenirse ve ne yapılabilirse. Bir posta pulu, bir kalem, bir posta kartı, bir telefon... Elimizde tutabileceğimiz herhangi bir şey. Önemli olan beden-nesne-yerçekimi ilişkisini algılayabilmektir.

11 balon, bedenin bir uzantısı

Atölyeyi yöneten havaya balonlar fırlatır (bir tane, iki tane, üç tane, ne kadar gerekiyorsa o kadar) ve bunları oyunculara doğru yönlendirir. Oyuncular bu balonları bedenlerinin istedikleri bölgesiyle dokunarak havada tutmak zorundadırlar; gövdeleri sanki dokundukları balonların bir parçasıdır; tüm gövdelerini sanki balonlarla birlikte havada uçuyormuş gibi şişirirler

12 sandalye üzerinde yarış

Her biri bir sandalyeye çıkmış, yek sıra halinde arka arkaya dizilmiş duran beş oyuncu. Sıranın önünde boş olan altıncı bir sandalye durmaktadır. Her oyuncu bir sandalye öne ilerler ve boş sandalye en arkada kalır. Sıranın sonunda duran oyuncu sandalyeyi alıp bir önündekine verir ve bu şekilde sandalye elden ele geçerek en öne gelmiş olur. Oyuncular bir sandalye daha ilerlerler... Bu şekilde sandalye sırası her zaman ilerler.

13 sandalyelerle ritim

Her birinde bir sandalye olan beş oyuncu. Her oyuncu sandalyesini ve bedenini kullanarak bir imge yaratır. Atölyeyi yöneten her imge numaralandırır. 1,2,3,4 ve 5. Sonra oyuncular sandalyeleri ile stüdyoda dolaşmaya başlarlar;

atölyeyi yöneten bir numara söyler ve oyuncular hemen bunun hangi imge olduğunu algılayıp bulundukları noktada o imgeyi almak zorundadırlar. Birkaç sefer tekrarlandıktan sonra, atölyeyi yöneten art arda iki numara söylemeye başlar. Oyuncular iki imgeyi birden yapmayı denemek zorundadırlar. Sonra üç numaraya çıkar, sonra dört. Bu şekilde devam eder.

Çeşitleme

Aynı egzersiz sandalyesiz yapılabilir. Bedenler oyuncuların kullanabilecekleri yegane malzemelerdir.

14 müzikli sandalyeler

İyi bilinen bir çocuk oyunudur. Katılan oyuncuların sayısından bir eksik sayıda sandalye, sırtları birbirine bakacak şekilde bir daire halinde dizilirler. Oyuncular hep bir ağızdan şarkı söylemektedirler. Atölyeyi yöneten zaman zaman "Dur" diye bağırır; oyuncuların hepsi oturacak bir yer bulmayı denemek zorundadır, ama her seferinde bir sandalye eksilir. Ayakta kalan her oyuncu bir sandalyeyi alıp oyundan ayrılır; oyun yeniden başlar. Tek bir oyuncu kalana kadar devam edilir.

15 fazlasıyla tasarlanmış hareket

Oyuncular bedenlerini her yöne doğru farklı seviyelerde masanın üzerinde, sandalyede, merdivenlerde, ayakta, yatarak, çömelerek... fazlasıyla önceden tasarlanmış bir biçimde hareket ettirirler. Önemli olan hiçbir şekilde durmamak, hareketler arasındaki geçişi yumuşak yapmak ve bu arada beden, onun kasları ve kassal yapıları üzerine düşünmeyi denemektir. Böylece tüm hareketler, mekanik hareketler engellenerek önceden planlanmış ve ayrıntılandırılmış olur.

16 zorluklar

Bizler hareketleri mekanik olarak yapmaya alışmışızdır; bedendeki ya da nesnedeki ufacık bir değişim her şeyi değiştirecektir. Örneğin, tek eli arkasında duran bir oyuncu

masayı nasıl kurar? Tek bir göz veya tek bir bacak kullanarak, ileriye veya geriye güçlükle hareket ederek ya da parmakları birbirine yapışıkken nasıl giyinir ya da bir kadına sarılır? Bu tür fiziksel eksiklikler ya da çevresel sorunlar ani bir duyarlılık artışı sağlayacaktır.

17 hareketi bölmek

Akıcı bir hareketi onu oluşturan parçalarına bölmek. Önce bir bacak, ara, sonra öteki bacak gibi.

18 koordineli hareketleri ayrıştırmak

Koordineli hareketler kasları güçlendirdiği gibi fiziksel bir maske de ortaya çıkarır. Bu egzersizde oyuncu hareketleri ayrıştırarak çalışır. Her bacağı için farklı bir ritimle yürürken kolları bu zamanlamanın dışında hareket etmektedir. 'Yemek yeme' eyleminde ağzını açarken ellerini eşzamanlı olarak hareket ettirmez, kolları ile bacakları eşzamanlı hareket etmez vb.

2'nci Seri: Yürüyüşler

Bütün gündelik hareketlerimizi mekanikleştiririz. Kendi yürüyüş stilimiz belki de bu hareketlerden en mekanik olanıdır, buna rağmen bulunduğu yere adapte olur. Hepimizin bireysel, kendimize has, her zaman aynı (yani mekanik) bir yürüyüşe sahip olduğumuz doğrudur; ancak doğru olan bir başka nokta da şudur ki yürüyüşümüzü yürüdüğümüz yere uyum sağlayacak şekilde adapte ederiz. Örneğin, Paris metrosunun uzun koridorlarında adımlarımızı hızlandırırız; diğer yandan belli sokaklarda, belli kaldırımlarda yürüyüş hızımız son derece yavaştır. Londra'da, Paris'tekiyle, New York'takiyle, Rio'dakiyle ya da Ougadougou'dakiyle aynı biçimde yürümem.

Yürüyüş biçimimizi değiştirmemiz az kullanılan kas gruplarını güçlendirmemizi ve bedenimizin olanakları konusunda bilinç sahibi olmamızı sağlar. Mümkün olan bazı değişiklikler aşağıda yer almaktadır.

1 ağır çekim

Son ulaşan galip gelir. Yarış başladığı anda oyuncular hareketlerini kesintiye uğratamazlar, amaç hareketi olabildiğince yavaş yapmaktır. Her koşucu adımını atabileceği en uzak noktaya atmalıdır. Bir ayak diğerinin önüne geçirilirken diz seviyesinin üzerinden aşırılmalıdır. Adım atılırken bedenin tamamı da esnetilmelidir; böylece, adım atılırken denge bozulacak ve alınan her santimetre 'en cansız' kasları bile harekete geçirerek yeni bir kassal yapı içgüdüsel olarak ortaya çıkaracaktır. Ayak yere bastığında çıkan ses duyulmak zorundadır. Bu egzersiz dengeyi sağlamlaştırdığı kadar kasları da çalıştırır. Bir başka kural: İki ayak aynı anda yerde olamaz; sağ ayak yere temas ettiği anda sol ayak havaya kalkmalıdır. Her zaman tek bir ayak yere temas edebilir.

2 dik açı

Oyuncular yere oturmuş, bacaklarını gergin, kollarını yere paralel olacak şekilde ileriye uzatmışlardır. Sırtlar diktir. Kalçaları ile *yürümeye* başlarlar, önce sağ, sonra sol; onları ayakları gibi kullanırlar. Oyuncular olabildiğince aynı durmalıdırlar ve bunu bir yarışa dönüştürmemelidirler; bu sadece yavaş bir yürüyüştür. Belli bir mesafe alındıktan sonra aynı hareket geriye doğru tekrarlanır. Ayaklar ve kollar her zaman ileriye doğru uzatılmış ve gergin olmalıdır. Sırt bükülmemeli, bacaklar ve kollarla arasındaki dik açıyı korumalıdır.

3 yengeç

Dört ayak üzerinde sağa ve sola yengeç gibi yürünür, asla düz yürünmez.

4 çapraz bacaklar

Çiftler halinde yapılan çalışmada, eşler yan yana durur. Göğüs hizasından birbirlerine sarılır. İçeride kalan bacaklarını birbirine dolarlar; birinin sağ bacağı, diğerinin sol bacağının altından geçer, bacak her adımda kalkar. Çift-

ler yarışa başlarlar. Herkes eşinin bedenini kendi bacağı gibi düşünmek ve bu bedeni kendi bacağını hareket ettirir gibi hareket ettirmek zorundadır. Dikkat; amaç yürümektir, zıplamak değil. Bacak (oyuncu) yardımcı olmaz, her iki oyuncu bütün işi ortaklaşa yapan eşlerdirler.

5 maymun

Ellerin yerle temasını kesmeden başla yere paralel bir çizgi çizerek yürümek. Maymunlar gibi...

6 dört ayak

Dört ayak üstünde yürüyün, geriye ve ileriye.

7 deve yürüyüşü

Dört ayak üstünde, sağ el sağ ayakla, sol el sol ayakla birlikte hareket ettirilerek yürümek; böylece bedenin önce sağ yanı sonra sol yanı ileriye doğru hareket edecektir.

8 fil yürüyüşü

Önceki alıştırmadaki gibi, tek fark yönlerin değişmesi; sağ ayak sol elle, sol ayak sağ elle hareket eder.

9 kanguru yürüyüşü

Oyuncular çömelir ve ayak bileklerini tutarlar. İleriye doğru bir kanguru gibi sıçraya sıçraya yol alırlar.

10 birbirine yaslanarak yürüme

İki oyuncu yan yana omuzları birbirlerine (birinin sağ omzu diğerinin sol omzuna) değecek şekilde yaslanır ve her biri ayaklarını diğerininkinden olabildiğince uzak tutarak yürürler.

Çeşitleme

Yukarıdaki alıştırmanın aynısı, ama ilk çiftin her iki tarafına birer kişinin geçmesiyle iki çift tarafından gerçekleştirilir.

Çeşitleme

Dört oyuncunun birbirine yaslanarak oluşturduğu küçük

bir daire. Herkes ayaklarını merkezden olabildiğince uzak tutmaya çalışarak boynunu karşısındakine dayayarak dengesini sağlar.

11 ayaklar bağlıyken yürüyüş

Ayaklar birbirine bağlıyken ya da bir çuvalın içindeyken önce ileriye, sonra geriye, sonra yana doğru sıçra.

12 el arabası

Çocukça: Bir oyuncu elleri yere temas edecek şekilde yüzükoyun yere uzanır ve diğeri onun ayaklarını tutar. Yerdeki elleri üzerinde yürür, diğeri onu bir el arabasını itermiş gibi iter.

13 hoşunuza gittiği gibi

Kendi yürüyüşünüzü, ritmini de göz önüne alarak değiştirmeyi deneyin.

3'üncü Seri: Masajlar

Masaj kelimesi bu egzersiz serisinin tasarımını karşılamakta yetersiz kalıyor. Daha iyi bir tanımı şöyle yapmak olabilir: Eşlerden birinin parmaklarıyla ötekinin bedeni arasında kurulan algısal diyalog. Bu diyalog, fazla şefkatli veya şiddet içerir bir şekle bürünmeden yapılmalıdır; ne saldırı, ne okşama. Gerilimleri yok etmek için bütün beden elden geçer; katılımcılar arasında, parmakların uçları ve tüm elin hareketleri aracılığıyla tekrara dayalı hareketleri kullanan, rahatlamaya, kassal gerilimleri, düğümleri çözmeye çalışan bir diyalog gerçekleşir.

1 dairede

Oyuncular birbirlerinin ardı sıra bir daire halinde otururlar. Herkes bir önünde oturan kişinin omzuna elini koyarak bir kol mesafesi açıklık yaratır. Sonra herkes gözleri kapalı bir şekilde eşinin bedenindeki kasılmış noktaları bulmaya çalışır. Boyun, kulak çevresi, baş, omuzlar ve omurga. Bu birkaç dakika devam ettikten sonra herkesten (çarpışmayı

önlemek için) 180 derece dönmesi istenir; böylece herkes ters yöne dönmüş olur. Gruptakilere masaj için bir süre daha verilir. Sonra herkesin arkasındaki kişinin üzerine sırtüstü yatması istenir. Bu arada masaj devam etmektedir, şimdi yüz ve çevresine uygulanmaktadır.

Çeşitleme

Yüz yüze. Aynı alıştırma, iki sıra halinde yüzleri birbirine dönük oturan oyuncular. Herkes eşinin yüz bölgesine masaj yapmaktadır.

2 Geri dönen hareket

Serideki ilk egzersiz gibi; tek fark herkesin, bir oyuncu önündeki kişinin omzunda tekrarlı bir eylem (belli bir ritimde vuruş veya sıkma ya da başka bir şey) başlatana kadar beklemesidir. Bu etkiyi alan kişi aynısını önündeki kişiye tekrarlar. Böylece hareket başlatan kişiye döner. Başlangıç noktasındaki kişi hareketin ritmini veya kendisini (ya da her ikisini) değiştirmekte özgürdür.

3 Dalgalar

Aynı boyda iki oyuncu sırt sırta durmaktadırlar. Biri kalçasını diğerinin bel oyuğuna oturtur ve bu şekilde üzerine yatmaya başlar. Diğeri sırtındaki kişiyi sırt üstü yatar konuma getirecek şekilde yavaşça yere yatar. Bu başarıldıktan sonra küçük devinimlerle aşağı yukarı hareket eder; böylece eşi denizin dalgaları üzerinde hareket eder gibi sakin, gevşek, korkusuz hisseder. Birkaç dakika sonra eşler yer değiştirir.

Çeşitleme

Aynı egzersiz gözlemleyen ve yardım eden fazladan iki kişiyle yapılır. Bu egzersiz hiç de kolay değildir. En sık yapılan hata birinci oyuncunun kalçalarını diğeriyle aynı hizada tutması, onun kalçalarının hemen üzerindeki bel oyuğuna oturtmamasıdır. Diğer bir sorun birinci oyuncudaki güven eksikliği olabilir. Bunu halletmek için çok sakin olmayı gerektiren aynı alıştırma, diğerinin sırtında yere inen kişiye yardımcı olacak iki kişiyle de yapılabilir.

4 yuvarlanan halı

Herkes sırt üstü yere yatar, elleri geriye doğru uzatılmıştır. İlk kişi ayakları sağa bakacak şekilde, ikincisi ise sola bakacak şekilde yatarlar, diğerleri de uygun biçimde onları taklit eder. Ortaya çıkan şudur: Omuzlar yan yanadır ama başlar ters yöndedir. Herkes kollarını havaya kaldırır. Bir kişi havadaki ellerin üzerine oturur. Yerdekiler sanki bir halı yuvarlarmış gibi bu oyuncuyu ilerletirler. Sıranın sonunda geleni tutmak için başka bir kişi beklemektedir. Gelen kişiyi karşıladıktan sonra yere yatar ve yuvarlanan halının ikinci yolcusunu bekler. Herkes halıya binene kadar devam edilir.

İtalyan çeşitlemesi

Herkes sırt üstü yere yatmış, başları aynı yöne bakmaktadır, bedenler aynı yönü gösterir. En baştaki oyuncu diğerlerinin gövdesi üzerinde yuvarlanarak en sona kadar gider. Sıranın sonuna gelince pozisyonu alır ve gelen ikinci kişiyi bekler, sonra da üçüncüyü vb.

Edam çeşitlemesi

Herkes yerde sırt üstü yatmaktadır. Bu sefer birinin başının hizasında ötekinin ayakları durmaktadır. Bu egzersizde yerdekilerin arasında biraz mesafe bırakılmalıdır. Bir kişi en başta yatan üç kişinin üzerine, onlarla dik açı oluşturacak şekilde yatar. İşaret verildiği zaman yerdekilerin hepsi aynı yöne doğru dönmeye başlarlar. Böylece onların üstünde yatan oyuncu da onlarla birlikte yuvarlanarak ilerleyecektir. İkinci bir kişi onu izler vb.

5 sırt masajı

Sırt sırta duran iki oyuncu; her biri sırtını kullanarak diğerine masaj yapmayı dener.

6 İblis

Sinirleri gevşetmek için. Oyuncu bir ayağından ötekine sıçrar ve bedenindeki sudan kurtulmak ya da İblis kovalamak için (varlığına inanılan ülkelerde elbette...) yapılan hareket-

lere benzer şekilde kollarını sallar.

4'üncü Seri: Bütünleşme oyunları

1 adam adama: Quebec stili

Oyuncular eşleşirler. Atölyeyi yöneten oyuncuların birbirine değdirmek zorunda olduğu beden parçalarının ismini söyler. Örneğin: 'Baş-Baş': bir eş başını diğerininkine değdirir; 'avuç-ayak': bir eş avucunu diğerinin ayağına değdirir gibi... Bedensel temas birikimli şekilde devam eder. Yani eşler bedenlerinin parçalarını birbirlerine dokundurduklarında bunu sonraki direktifi yerine getirirken korumak zorundadırlar. Oyuncular seçtikleri herhangi bir yolla, oturarak, ayakta, yatarak temas kurabilirler. Eşlerin birlikte yaptığı ve fiziksel olarak olası sınırlara ulaşılan 4 ya da 5 direktifin ardından atölye yöneticisi 'adam adama' diye bağırır. Eşler ayrılarak farklı birisiyle eş olurlar; sonra süreç yeniden başlar. Farklı farklı insanlar sırayla direktif verebilirler.

2 poitiers ayısı

Bir oyuncu Poitiers (oyunun oynandığı Fransız kasabasının adı) Ayısı olarak gruptan ayrılır. Oduncu olan diğerlerine arkasını dönüp bekler. Oduncular yaptıkları işle meşgul olurlar. Ayı muazzam bir şekilde kükrer ve bunu duyan ormancılar yere yatıp en küçücük bir hareket bile yapmadan kıpırdamadan dururlar. Ayı her birinin başına giderek istediği gibi kükrer, dokunur, gıdıklar, dürter, akla gelebilecek her türlü yola başvurarak onları güldürmeye, hareket ettirmeye çalışır; kısacası amacı onları yaşam belirtisi göstermeye zorlamaktır. Başarıya ulaşırsa hareket eden oyuncu da ona katılır ve hareket etmeyen diğerlerine aynı şeyleri yapmaya başlarlar. Sırasıyla oyuncuların sayısı üçe, dörde çıkar ve böylece devam eder.

Bu son alıştırmanın gerçek ilkesinin tam tersi bir etki yaratması gibi bir gariplik söz konusudur. İlke şudur: Eğer oduncu tüm duyularını duyarsızlaştırırsa, eğer hiçbir şey hissetmeyebilir, hiçbir şey görmeyebilir, hiçbir şey duyma-

yabilirse, eğer 'ölüyü oynayabilirse', Ayı ona saldırmayacaktır; çünkü ayılar ölüleri yemez. 'Hiçbir şey hissetme' komutu tam tersi bir reaksiyonu harekete geçirir ve tüm duygular sıra dışı bir gelişkinlik gösterir; daha çok duyumsarsınız, daha iyi duyarsınız vb. Aşırı duyarlılıktan korkun!

3 sandalye

Oyunculardan biri bir sandalyeye oturur. Bacakları sıkıca birleştirilmiştir. Bacaklarına bir sandalye gibi oturmakta olan ikinci bir oyuncuyu belinden tutmaktadır, ikinci oyuncu benzer şekilde bir üçüncü oyuncuyu belinden tutar. Bu herkes bir diğerinin dizine oturana, son kişinin sandalyeye oturmasıyla tüm bacaklar birleşene kadar sürer. Tüm ekip bu şekilde oturur.

Sonra 'sağ', 'sol' komutlarıyla bitişik bacaklar hareket ettirilir. Sandalyeden kurtulurlar, hiçbiri düşmez, oturma formunu korumaktadırlar. Sıranın en başındaki oyuncu kendini en sondakinin altına 'sokmaya' çalışmalıdır; bu şekilde hâlâ hareket eden bir oturan insanlar zinciri oluştururlar, Bu noktada diğerinin belini tutmayı bırakabilirler, çünkü herkes rahatça oturduğundan diğerini tutmaya gerek yoktur.

Eşleşme sürecini devreye sokmak için, istenirse üç sandalye ile üç insan sırası yapılabilir, ya da dört. Ama yine sıranın başındaki yan sıradaki kendisine en yakın kişiyle birleşmeye çalışmalıdır.

Ya da benzer bir egzersiz bir daire halinde ayakta durularak yapılabilir. Daire çok düzgün ve sıkı örülmüş olmalıdır. 'Bir, iki, üç' diye sayarak herkes yavaşça oturmaya başlar ve sonunda sandalye kullanılmaksızın herkes bir başkasının dizinde oturur hale gelir.

4 bir-dir-bir

Herkesin bildiği bir çocuk oyunudur. Bir kişi ellerini dizlerine dayayarak eğilir. Arkadaşı bacaklarını açarak onun üzerinden atlar ve aynı pozisyonda eğilir. Sonra ilk eğilmiş olan onun üzerinden atlar ve bu şekilde devam eder. Oyun

aynı zamanda birikimli olarak da oynanabilir, böylelikle aşama aşama üzerinden atlanacak kişi sayısı artar.

5 Bruegel oyunu (uzun eşek)

Bu oyun dört yüzyıllıktır. Bruegel'in "Çocuk Oyunları" tablosunda yer alır. 'Anne'[3] adı verilen bir oyuncu sırtı duvara dayalı bir şekilde durur. Beş kişi yüzleri anneye dönük, tek sıra halinde dizilmiş, her biri kafasını önündekinin bacaklarının arasına sokmuş bir şekilde bekler. Böylelikle on bacaklı bir at oluştururlar. Anneye en yakın duran kişi kafasını annenin kollarına dayar. Oyun diğer oyuncuların teker teker koşup, beş kişilik atın sırtına, anneye en yakın noktaya düşmeye çalışarak atlamasıyla başlar. Atladıktan sonra bir daha hareket etmezler. İlk oyuncu atlar ve atın üzerinde kalır veya düşer. Sonra ikincisi aynı şeyi yapar. Beş oyuncu da atladıktan sonra anne atı sallayarak üzerindekileri düşürmeye çalışır.

Bu oyunun birçok çeşitlemesi vardır. Genelde, Portekiz'de, her koşucu geldiğini "Hücum!" diye bağırarak haber verir. Bir başka çeşitlemesinde anne atlama tarzını seçer –bağırarak, gülerek, ağlayarak vs.– ve oyuncular buna uymak zorundadır. Benzer şekilde iki takımla da oynanabilir. Atın üzerinde en fazla atlayıcısı kalan takım oyunu kazanır.

6 büyükannenin adımları (En-de-tura 1 2 3)

Yine çok iyi bilinen oyunlardan biridir. Bir kişi yüzü duvara dönük ve diğerlerini göremeyecek bir şekilde durur. Arkasındakiler söz konusu oyuncudan belirli bir mesafe uzaktadır ve ona yaklaşmaya çalışırlar. Duvardaki oyuncu "1, 2, 3" diye sayar, ister yavaş ister hızlı, ve arkasındakileri görmek üzere geri döner. Döndüğü zaman hareket ettiğini gördüklerini başlama noktasına gönderir. Kazanan duvardakine yakalanmadan ona yaklaşıp sırtına dokunabilendir.

[3] Yastık —*çevirmenin notu.*

7 kırkayak

Herkes bacakları ayrık bir şekilde arka akaya sıra halinde oturur. Atölyeyi yöneten kişi "1, 2, 3, başla!" diye bağırır. Oyuncular aynı anda oldukları yönde dönerler. Herkesin elleriyle yerden destek alarak ayağını önündekinin omzuna koymasıyla tüm sıra aynı anda devrilir; öyle ki bu şekilde sıra bir kırkayağa benzemektedir. Kırkayak yürümek zorundadır. Eğer istenirse, egzersizi daha basitleştirmek için önce üç kişiyle, sonra dört kişiyle ve sonra ulaşılabilecek en fazla sayıdaki kişiyle yapılabilir. Bu yol tercih edildiğinde kırkayak görüntüsü daha iyi oluşmaktadır.

8 elma dansı

İki kişi alınlarının arasına sıkıştırdıkları bir elma ile (ellerini kullanmadan) dans ederler. Amaç elmayı düşürmemektir.

9 yapışkan kağıt

Ortada bir kişi. Diğerleri ya ona, ya da bir başkasına dokunmaktadır. Bedenlerin temas noktalarında bir kağıt parçası vardır. Ortadaki oyuncu hareket etmeye başlar ve diğerleri de onunla birlikte hareket ederler, ancak kağıt parçaları oldukları yerde düşmeden kalmalıdır. Bedenlerin temas eden bölgeleri kafa, omuz, boyun, kalça veya herhangi bir yer olabilir.

10 Paris'in tahta kılıcı

Her birinin önünde liderin durduğu birbirine dönük iki grup. Ellerinde tahta kılıçlar varmış gibi düello yapmaya başlarlar. Liderler altı farklı vuruş şekli söyleyebilir:

1) Karşı grubun liderinin kafasını uçurur gibi; bu durumda karşı taraftakilerin tamamı eğilmelidir;
2) Bacaklarını keser gibi; karşı takım zıplamalıdır;
3) Sol tarafa saldırı; karşı takım sağa zıplamalıdır;
4) Aynı şekilde sağ tarafa saldırı; karşı takım sola zıplamalıdır;
5) Tam orta noktaya saldırı; karşı takımdaki oyuncular sağ tarafta duruyorlarsa sağa, sol tarafta duruyorlarsa

sola sıçramalıdır;

6) Lider kılıcını ileri uzatır; karşı takımdakiler geriye sıçramalıdır.

Oyun atölyeyi yöneten kişinin her lidere sırayla bir hareket yapma talimatını vermesiyle başlar. Liderler oyun süresince birkaç kez değişebilir. Atölyeyi yöneten kişi bir seferde önce iki hareket, sonra üç, sonra dört, sonra beş hareket yapmayı önerir. Sonra atölyeyi yöneten (sık sık değişen) liderlere diledikleri gibi savaşma iznini verir.

11 Amerikan futbolu (ya da İngiliz buldog)

Karşı duvara yaslanan bir kişi dışında herkes aynı duvarın önüne yerleşirler. Atölyeyi yöneten kişi "Başla!" diye bağırdığında herkes –tek başına olan dışında– karşı duvara gitmeye çalışır. Bu oyuncu diğerlerinden birini yakalamaya çalışır. Sonra yakaladığı kişiyle birlikte bir üçüncüyü yakalamaya, üç kişi bir dördüncüyü yakalamaya çalışırlar. Her seferinde bir oyuncu yalnızca bir kişi yakalayabilir.

Çeşitleme

Yukarıdakiyle aynı şekilde, ancak yakalayıcı(lar) sadece dokunarak diğerlerini yakalayabilir ve bu sefer birden çok kişinin yakalanmasına izin vardır. Bu çeşitleme yukarıdakine oranla daha az serttir.

Çeşitleme

Yukarıdaki çeşitleme ile yanı şekilde ancak bu sefer yakalayıcılar el ele tutuşmak durumundadırlar.

5'inci Seri: Yerçekimi

Bu seri oldukça uzundur. Nazikçe, şiddetten ve gerginlikten uzak bir şekilde yapılmalıdır. Her birey, zaten varolan, günün yirmi dört saati bizi yere doğru çeken bu yerçekimi kuvveti üzerinde çalışmak için çaba sarf etmelidir. Çok büyük bir güçten bahsediyoruz; bizim ağırlığımız kadar! Eğer kolumu ileri doğru uzatırsam, onu orada tutabilmek için çok büyük bir güç harcamam gerekir, aksi halde düşer.

Eğer büyük bir güç harcamasam boynum üzerinde dik durması için hiçbir neden olmadığından kafam düşerdi. Özel bir güç harcamasam dilim ağzında durmaz, dizlerim bükülür, göbek deliğim yere değerdi.

Bütün bu bedensel başarılar çabaya gereksinim duyarlar. Ağırlığımıza eşit bir çabaya. Her nasılsa, bu o kadar gündelik çabadır ki onu harcadığımızı fark etmeyiz bile. Bu aşırı çabayı her gün, gün boyunca farkına bile varmadan harcarız.

Fakat biz farkına varmasak bile bedenimiz fark eder, hem de çok yoğun bir şekilde. Hatta bazen 'Kendimi çok yorgun hissediyorum. Oysa hiçbir şey de yapmadım' deriz. Bu doğru değildir. Dilimizin dışarı sarkmasını, dizlerimizin bükülmesini, kafamızın düşmesini engellemişizdir. Bu 'bir şey'dir. Hem de büyük 'bir şey'. Bütün hayatımız boyunca direnç göstermek zorunda olduğumuz kuvvet kadar büyüktür.

Beden, bu kuvvetle savaşabilmek, onu çok daha ekonomik bir şekilde sarf edebilmek için hareketlerini mekanikleştirir ve her zaman kendine en ekonomik yürüyüş şeklini, oturma biçimini, çalışma formunu bulur.

Bu egzersizler söz konusu mekaniklikleri fark etmemize ve kavramamıza yardımcı olur. Bu seride bedenin tüm kasları sürekli olarak harekete geçirilir ve durdurulur, dikkat devreye sokulur. Aynı zamanda, son egzersiz dizisini belirtilen pozitif, yerçekimini yenmeye yönelik özel notları dikkate alarak tamamlamaya dikkat edin. Aksi halde oyuncular bir daha asla hareket edemeyeceklerini sanabilirler.

1 yatay dizi

1) Oyuncu, bedeninin geri kalan kısmını hiçbir şekilde hareket ettirmeden boynunu ve kafasını ileri uzatır.

   Arkadaşlarından birisi onun burnuna dokunup sonra bir anda elini çekerek ona yardımcı olabilir. Burun, parmağı olabildiğince uzağa, çıkabileceği en uzak noktaya kadar takip etmelidir. Hareket, tek bir yatay doğru üzerinde gerçekleştirilmelidir.

2) Oyuncu, yine bedeninin geri kalan kısmını hareket ettirmeden kafasını ve boynunu olabildiğince geri düzleme çeker; yine arkadaşlarından birisinin, hareketin doğrusal ve yatay olabilmesi için, parmağıyla ona yardımcı olması iyi bir fikirdir.
3) Oyuncu yatay düzlemde kalmaya dikkat ederek boynunu sola büker, kafasını sol omzunun üzerine yerleştirir. Diğer bir kişi oyuncunun kulağına parmağıyla dokunarak yardımcı olabilir. Daha basitleştirebilmek için oyuncu ellerini kafasının üzerinde çaprazlayarak avuç içi ile kulağını kapatmaya çalışabilir. Bu yanal hareket bazı Asya dans formlarındaki boyun ve kafa hareketlerine benzemektedir.
4) Aynı işlem sağ tarafa doğru.
5) Bütün bu hareketler doğrusal ve yatay olmalıdır: Burun yere paralel hareket eder. Şimdi de oyuncu boynu ile daire çizmelidir; bu hareket sırasında burnuyla ileride, geride, sağda ve solda olabildiğince uzak noktalara erişmeye çalışmalıdır. Hareketin sadece boyunla yapılabilmesi için gözler belli bir noktaya sabitlenmelidir, kafa her zaman yerden aynı yükseklikte dir, aşağı yukarı hareket edemez.

6-10) Aynı egzersizler göğüs için yapılır. Bütün göğüs kafesi kaldırılmalı ve önden arkaya, sağdan sola hareket ettirilmelidir. Nefes alırken göğüs şişirilir; önerilen nefes alış şekli göğüs kafesi geri giderken nefes almak, ileri giderken vermek şeklindedir. Bu, normalde bir insanın yaptığının tam tersidir.

11-15) Aynı egzersizler kalça için.

16-19) 'Kukla' egzersizleri. Oyunculardan biri arkadaşının gömleğinin yakasından tutar ve diğeri kafasının serbest bir şekilde, bir kuklanınki gibi düşmesine izin verir. Kafanın bağımsız bir tepki vermemesi gerekmektedir; eğer dokunulursa yalnızca yerçekimi kuvvetine cevap vermelidir.

Sonra aynı egzersiz kafa ve sağ kolla birlikte yapılır. Bedenin geri kalan kısmı sabit tutulmalıdır. Sağ kol ve kafa bükülgen olmalı, sadece tutan kişiye

ve yerçekimine cevap vermelidir.

Aynı egzersiz sol kolla da yapılır.

Sonra oyuncu, arkadaşını belinden tutar, bedenin tüm üst bölgesi düşer ve sallanır.

20) Oyuncu bu temeldeki hareketleri kullanarak istediği görüntüyü yaratacak bir doğaçlama yapar. Örneğin, bir daktilonun görüntüsünü yaratabilir. Kafası daktilonun hareketli kasnağıdır ve hayali tuşlar üzerinde gezinen parmakların hareketlerine tepki verir: Parmakları tuşlara basar, kafası soldan sağa doğru hareket eder, sonra hızla başa döner. Büyük harf tuşuna basarsa kafa yükselir, kırmızı tuşuna basarsa kafası sağa çevrilir, vs.

2 dikey dizi

1) Oyuncu yerde oturmaktadır, elleri ve kolları dik açı oluşturacak şekilde açıktır; bu şekilde bedenini 'dikey' düzlemde ikiye bölmüştür. Her bir yarıda tek kol, tek bacak, tek omuz, yarım kafa, yarım kalça ve yarım göğüs vardır. Bu şekilde, önce sağ sonra sol tarafını öne doğru taşıyarak butları üzerinde 'ilerler'. Bedenin iki bölümü ve mümkün olduğunca bağlantısız ve hareketler olabildiğince ayrık olmalıdır.

İleri doğru birkaç 'adım' attıktan sonra kollar ve bacaklar hâlâ açık olacak biçimde hareketi ters yönde tekrarlayarak başladığı noktaya döner.

2) Aynı egzersiz, oyuncu kolları ve bacakları bedene paralel biçimde iki yana açık bir şekilde sırtüstü yatar durumda yapılır.
3) Dümdüz yerde yatan oyuncu hâlâ sadece bedeninin bir yarısını kullanarak sağa ve sola doğru 'yürür'.

3 doğrusal ve dairesel hareketler dizisi

Bu egzersize başlamadan önce onun tüm dinamiğinin, özellikle bölüm sonunda yer alan paragrafta, katılımcılara ritim verilmesinin gerekliliği, nefes alma boşluklarının verilmesi ve tekrar harekete başlayabilmeleri için cesaretlendirilmeleri ile ilgili söylenenlerin bilincinde olmak çok önemlidir.

1) Oyuncu, kollarını, bacaklarını ve başını kullanarak bir robot gibi doğrusal hareketlerle öne doğru ilerler. Hareketler kesintili, belirli bir ritme sahip olmayan beklenmedik ve şaşırtıcı hareketler olmalıdır. Kolların sallanmasına izin verilmez çünkü bu hareketler daireseldir. Bedenin tüm parçaları hareket ettirilmelidir.

   Çoklukla bu egzersizde oyuncular ani ve titrek hareketler yapma eğilimindedir. Bundan kaçınılmalıdır. Hareketler kesinken de nazik ve çeşitlendirilmiş olabilir.

   Hareketlerin doğrusal olması için en kolay yol insanlara bedenlerinin duvarlara, yere veya tavana ya da mekandaki tüm köşegenlere paralel tutulması gerektiği söylenmelidir.

2) Oyuncu yuvarlak (dairesel, oval, spiral, eliptik, vs.) hareketlerle öne doğru ilerler. Aynı zamanda kollar da önden arkaya, yukarıdan aşağı çevrilmektedir. Kafa yerle ilişkisini aşağı yukarı inip çıkan eğriler çizerek tanımlamalı ve asla aynı seviyede kalmamalıdır. Bacaklar ve tüm gövde yukarı aşağı hareket eder. Hareket sürekli, nazik, ritmik ve yavaş olmalıdır.

   Bu hareketleri, kendilerini meydana getirirken hangi kasların aktif veya pasif olduğunu bulmaya çalışarak (hissederek) tekrarlayın. Ancak ve ancak bir hareketi iyice çalıştıktan (kasları hissettikten) sonra ötekine, bir öncekiyle eş derecede yuvarlak olana geçin. Tüm bedenin, kafa, kollar, parmaklar, eller (asla yumruklar sıkılı olmamalıdır), göğüs, bacaklar ve ayakların hareket halinde olması çok önemlidir Egzersiz nazikçe yapılmalıdır, şiddetli değil. Zevkle ve neredeyse şehvetle. Asla acı vermemeli, sadece bedeni ısıtmalıdır.

3) Dairesel hareketleri doğrusal hareketlerle değiştirerek yapın.

4) Bedenin sağ tarafı dairesel hareketler yaparken sol tarafın doğrusal hareketler yapması. Birkaç dakika sonra tarafları değiştirin.

5) Bedenin üst bölgesi yuvarlak hareketler yaparken alt bölgenin doğrusal hareketler yapması. Birkaç dakika

sonra tarafları değiştirin.

6) Oyuncunun kontrol edebildiği ve bağlantısız olarak kullanabildiği tüm beden parçalarının katılımıyla olası tüm çeşitlemeler.

7) İleri doğru gelirken yapmakta olduğunuz bağlantısız hareketleri olabildiğince büyütün; tüm bedenin dikey bölümlenmesini hissetmek için kafanızı ileriye uzatın, kollarınızı ve bacaklarınızı sınırlarına kadar zorlayın, Gergin hareketlerle parmak ucunuzda yürüyün.

Sonra çok yavaş dairesel hareketlere geçin. Bedene karşı kuvvet uygulayın, hareketler kesilene ve bedeniniz küçük bir topa indirgenene kadar tüm parçalarını içeri çekin. Aynı şeyi ters yönde tekrarlayın.

8) Yukarıdaki egzersizlerin tamamını geriye giderek tekrarlayın.

9) Şimdi katılımcılar dizleri kırık bir şekilde, dizlerini düzeltmeden birkaç dakika yürürler.

10) Sonra, katılımcılar diledikleri her hareketi (doğrusal veya dairesel) yanlara veya geriye doğru giderek yapabilirler. Ama asla olağan haliyle, yani ileri doğru değil.

11) Bu noktada savaş başlar. Oyuncular bir yerden bir yere gidebilmek veya yürüyebilmek için gerekenden biraz daha *az* çaba harcamaya başlamalıdırlar, ama biraz daha *az* çaba. Hemen ardından normalden biraz daha fazla çaba harcayarak. Bu iki kuvvetin sınırlarını, kasların durumunu ve yerçekimini incelemeliler. Yerçekimini sadece gerektiği kadar enerji harcayarak dengelemeye çalışmalıdırlar. Her seferinde gerekenden birazcık daha az güç harcarlar; yerçekimine karşı zor kazanılan, yavaşça ulaşılan zafer. Biraz daha az ve biraz daha çok farkından yola çıkarak ama aşamalı olarak daha az enerji harcamak, başarılı olunan her durumda işlemi daha çok emek talep eden, zor bir hale getirir. Öyle olsa bile oyuncular devam etmeye, yürümeye, emeklemeye, sürünmeye çalışmalıdırlar.

12) Sonunda, makul bir zaman geçtikten sonra, herkes etrafta dolanmaktan vazgeçer ve kendini eylemsizliğin kollarına bırakır. Ancak egzersizin bir süre devam

etmesi, oyuncuların anında bırakınamaları, kuvvetin dinamiklerinin çalışılması, kısacası teslim oluş sürecinin aşamalı olması çok önemlidir.

13) Oyuncular yerdedir, bedenleri pes etmiştir. Oyuncunun bedeninin olabildiğince fazla noktası yere temas etmelidir. Bedenin farklı parçalarının ağırlıklarını hissetmeye çalışırlar; parmaklar –asla tüm parmaklar değil, her bir parmak– hissedilmelidir; kafa, çene, vs.

14) Bir süre bedenlerindeki her parçanın ağırlığını hissettikten sonra tekrar hareket etmeye başlarlar; bu sefer hareket tam ters yöndedir. Önce tek bir parmak, sonra bedenin tüm parçaları hareket ettirilir, havaya kaldırılmaya çalışılır; oyuncu hâlâ gerekli olan mutlak minimum gücü, biraz daha fazlasını, az biraz daha fazlasını, biraz daha azını kullanır. Bu sefer çalışma biraz daha yukarı yönelimlidir. El kalkar ve düşer; sonra yeniden kalkar ve yeniden düşer ancak her seferinde biraz daha yukarı. Dizler kalkar ve düşer, kalkar ve düşer ama bu sefer biraz daha fazla yükselmiştir. Ve beden yeniden hareket etmeye başlar fakat geri düşer, sonra tekrar yükselir.

15) Oyuncular bedenlerini hareket ettirirler, kendilerini çok zorlukla kaldırırlar; bu zorlanma gerçektir çünkü gün boyunca savaştığımız yerçekimi kuvveti sorununun üstesinden gelinmeye çalışılmıştır. Sadece gerektiği kadar, bazen daha az, bazen daha fazla güç harcayarak kendilerini kaldırırlar. Ayağa kalkarlar. Yere düşerler ama güçlüdürler ve tekrar doğrulabilecek durumdadırlar.

16) Yürürler. Şimdi yere bakmak yasaklanmıştır, sadece ileri bakabilirler. Şimdi ise ileri bakmak yasaklanmıştır, sadece tavana bakabilirler. Şimdi biraz daha hızlı yürürler, daha hızlı, daha hızlı. Sonra yürürler ve zıplarlar, her seferinde daha yükseğe zıplarlar; herkes daha da yükseğe zıplamaya çalışır, yerden kopmak için daha yükseğe, tavana değebilmek için daha da yükseğe; tekrar tekrar denerler; neredeyse tavana değmek üzeredirler, bu sırada zıplarken bağırmaya da başlarlar; hava-

lanıp, uçmaya çalışırlar; olabildiğince yükseğe zıplarlar, olabildiğince yüksek sesle bağırırlar. Koşu.

Bu egzersizin eksen kabul edilebilecek çok önemli bir anı vardır. Birinci aşamada katılımcılar yerçekimi tarafından yenilgiye uğratılmışlardır. Bu sıkıntıya veya üzüntüye yol açabilir. Hatta belki daha bile fazlası çünkü yere bakmaktadırlar, hayatın bir gerçeğinin farkına varmaktadırlar; sürekli savaşmak zorunda olduğumuz yerçekiminin korkunç gücü. Atalet anına eriştiklerinde dinlenmeleri için izin verilmelidir. Kendilerini toplayabilmeleri için gerekli tüm zaman tanınmalıdır. Ayağa kalkabilmek, kendilerini toplayabilmek, zıplayabilmek ve tavana bakabilmek için yüreklendirilmeleri gerekmektedir. Yerçekiminin çok güçlü bir kuvvet olduğu, ancak kendilerinin yerçekiminden çok daha güçlü bir kuvvete sahip olduklan söylenmelidir. Bu seri enerji patlamaları içinde sona ermelidir (yorgun bir enerji patlaması, evet, ama hep aynı enerji patlaması).

II. DUYDUĞUNU DİNLEMEK

1'inci Seri: Ritim

1 ritim ve hareket çemberi

Oyuncular bir çember oluşturur. İçlerinden biri çemberin ortasına geçer ve istediği, garip ya da bildik olmayan herhangi bir hareketi yapar. Kendi geliştirdiği ritme uygun olarak çıkardığı bir ses bu harekete eşlik eder. Diğer herkes onu taklit eder, yaptığı hareketleri ve sesleri, onunla aynı anda, tam olarak yeniden üretmeye çalışırlar. Önderlik yapan kişi bir süre sonra yavaşça diğer oyunculardan birine yaklaşır onu çemberin ortasına yönlendirir. Ortaya çıkan oyuncu hareketi, ritmi ve sesi yavaş yavaş değiştirir. Herkes bu yeni önderi izler. Sonra bu kişi de üçüncü bir kişiyi ortaya alır, egzersiz bu şekilde devam eder.

Ortaya çıkan kişi gündelik yaşamında yaptığı bir şey olmadığı sürece dilediği beden ritmini yapabilir, dilediği sesi çıkarabilir. Komik duruma düşmekten, abartılı veya

tuhaf olmaktan korkulmamalıdır. Herkes komik olursa, kimse komik duruma düşmez!

Geri kalanlar gördükleri ve duydukları her şeyi titiz bir şekilde –aynı ses, aynı hareketler, aynı ritim– taklit etmeye çalışmalıdır. Eğer çemberin ortasındaki bir kadın ise erkekler yapılan hareketlerin erkeksi bir türevini üretmeye çalışmamalı, algıladıklarını aynen uygulamalıdırlar. Aynı şey kadınlar için de geçerlidir.

Burada neler oluyor? Mekanizma nedir? Basit –bir başkasının hareket edişini, şarkı söyleyişini taklit etmeye çalışırken kendi mekanikleşmişliğimizden kurtulmaya başlarız. O kişinin görüntüsünü naklen yayınlamaktayızdır. Daha da önemlisi (bir sürü oyuncu ortaya çıkacağına göre) kendi varoluşumuzu çok farklı biçimlerde yeniden yapılandırmaya çalışırız.

Olanları karikatürize etmeyiz; çünkü bu bizim, aynı tarzda (bizim kendi tarzımızda) da olsa başka şeyler yapmamızı sağlar. Ortadaki kişinin içini daha iyi kavrayabilmek için dışını anlamaya çalışır ve tam bir kopyasını çıkarırız.

2 ritim ve hareket oyunu

İki takım oluşturulur. Verilen sinyalle birlikte birinci takımdaki kişiler akıllarına gelen ritmik bir hareketi yapmaya başlarlar. Ortaklığı sağlamak için sadece otuz saniyeleri vardır. Eğer bu otuz saniyenin sonunda karşı takım oyuna başlayan grubun bir bütün halinde aynı hareketi aynı biçimde yapmakta olduklarına karar verirse onları taklit etmeye başlar. Karşı takım ilk grubun uyum içinde hareket etmediğini düşünüyorsa, hakeme işaret verirler. Hakem de onların bu düşüncesine katılırsa, düzensiz hareket edenler oyundan çıkar ve kaybetmiş sayılırlar. Ancak hakem aynı fikirde değilse ilk grup ikinci gruptan bir oyuncuyu eleme hakkına sahiptir. Oyun kesintiye uğradığında aynı şekilde yeniden başlanır. Eğer oyun kesintiye uğramamışsa (hakeme herhangi bir işaret gönderilmemişse) ikinci grup ilk grubun hareketlerini taklit etmeye başlar. Onların da uyumlu hale gelebilmek için otuz saniyeleri vardır.

3 ritimler

Sesler, eller ve ayaklar kullanılarak hep birlikte bir ritim kurarlar. Birkaç dakika sonra yavaşça değiştirirler, ta ki yeni bir ritim ortaya çıkana kadar. Bu şekilde bir süre devam eder.

Çeşitleme

Joker "Birleş" emrini verene kadar her oyuncu ayrı ayrı farklı ritimler yapar. Bu anda herkes tek bir ritimde birleşir. Birkaç dakika sonra joker "Dağıl" diye bağırır ve ritim tekrar bağımsız parçalara bölünür. Bu şekilde devam edilir.

Çeşitleme

Verilen işaretle her oyuncu belli bir ritme ve onunla uyumlu bir harekete başlar. Birkaç dakika sonra her oyuncu, diğerleri arasından ritmik yakınlığına göre seçtiği bir ya da daha fazla ritme yaklaşmaya çalışır. Yavaş yavaş, en yakın ritimler homojenleşip tüm grup aynı ritme ulaşana kadar devam edilir. Bu gerçekleşmeyebilir; alt gruplar kendi iyi tanımlanmış ritimlerine ve hareketlerine sahip olduğu sürece de önemli değildir.

4 ritim makinesi

Bir oyuncu ortaya çıkar ve kendisini karmaşık bir makinenin hareket eden bir parçası olarak imgeler. Bedeniyle sesin de eşlik ettiği mekanik ve ritmik bir harekete başlar. Oyuncunun etrafında bir çember halinde oturmuş kişiler onu izler ve dinlerler. Bir başka kişi ayağa kalkar ve bu mekanik aygıta farklı bir hareket ve sese sahip başka bir parça (kendi bedenini) ekler. İkisini izleyen bir üçüncü kişi aynı şeyleri yapar. Böylelikle tüm katılımcılar birleşmiş, bu eş zamanlı, çok parçalı makineyi oluşturmuşlardır.

Herkes makinenin bir parçası haline geldikten sonra joker ilk oyuncudan ritmi arttırmasını ister -makine bir bütün olduğuna göre diğerleri bu değişikliğe ayak uydurmalıdır. Makine patlamaya yakın hale geldiğinde joker, ilk oyuncudan tüm grup kendi zamanlaması içinde hareketi aynı anda bitirene kadar aşamalı bir şekilde yavaşlamasını ister.

Her şeyin iyi gitmesi için, katılımcıların her biri çaba sarf etmeli ve duyduğu her şeyi dinlemelidir.

Çeşitlemeler

Aşk ve nefret. Aşağıdaki küçük değişiklikle aynı egzersiz. Katılımcılar önce bir aşk makinesi hayal etmelidirler, sonra bir nefret makinesi. Ama makinenin bir parçası olarak kalmayı sürdürmelidirler, bir insan olarak değil.

Katılımcıların geldiği tek bir ülkenin farklı bölgeleri ile aynısı. Örneğin, Almanya (Prusya makinesi, Bavyera makinesi, Berlin makinesi), Fransa (Breton makinesi, Paris, Marsilya vs.), Brezilya (Carioca makinesi, Bahia, Minas Gerais). Siyasi partiler: İngiltere'de İşçi, Muhafazakar, Liberal Demokrat, İskoç Milliyetçi, SWP vs. makineleri, Amerika'da Cumhuriyetçi, Demokrat vs. makineleri. Farklı sinema ve tiyatro türleri: sessiz filmler, sirk, opera, pembe dizi, ajitprop vs.

Bir grubun ideolojisinin, siyasi konumunun ritim ve hareket ile açığa vurulması olağandışıdır. İnsanların düşünce şekilleri ve hatalı buldukları şeyler kısa süre içinde görünür hale gelir.

5 Peruvian top oyunu

Bu oyunu anlatmak yapmaktan daha karmaşıktır; özde 'Çince fısıltılar' (kulaktan kulağa) adlı oyunun topla oynanan halidir. Her katılımcı hayali bir topa sahiptir: futbol topu, tenis topu, golf topu, deniz topu, her tür top veya balon. Ellerindeki nesnenin ne tür bir malzemeden yapıldığını hayal ederler ve sürekli tekrarlanan bir ritim içinde onunla oynamaya başlarlar. Bütün bedenleri oyuna katılmıştır ve kendi özel toplarının sesini çıkarmaktadırlar. Odada dolaşmakta olan katılımcılara düzenli, ritmik ve tekrarlı devinimlerini kurabilmeleri için birkaç dakika tanınır.

Birkaç dakika sonra joker "Hazır!" der. Bu anda her katılımcı kendine bir eş bulur ve ikisi bir yandan karşısındakinin topunu, hareketini ve çıkardığı sesi en küçük ayrıntısına kadar incelerken, yüzleri birbirlerine dönük bir şekilde aynı toplarla oynamaya devam ederler. Bu süre eş

zamanlı oyun ve gözlemle geçen birkaç dakikanın ardından sonra joker "Topları değiştirin" der. Herkes bir anda karşısındakinin topunu almalı, ona özgü hareketlere ve sese olabildiğince uyum sağlamalıdır.

Benzer bir zaman aralığından sonra joker yine "Hazırl" der, oyuncular kendilerine başka eşler bulurlar ve "Topları değiştirin" emrinin ardından tekrar değiştirirler. Bu süreç üçüncü defa başka bir eşle tekrarlanır. Sonunda joker "Orijinal topunuza dönün" der ve o andan itibaren oyuncular ellerindeki son topla oynamaya devam ederek oyuna başladıkları topu bulmaya çalışırlar. Orijinal toplarının yerini belirlediklerinde o topa sahip kişiye giderek "O benim topum, çık dışarı" derler. Eğer kişi kendi ilk topunun yerini bulamamışsa dışarı gider ve kenarda bekler. Bulunduğu noktadan topunu aramaya devam eder ve yakalarsa o topa sahip olan kişiye gidip aynı tarzda onu bilgilendirir. Oyun herkes topunu bulana kadar devam eder; ki bu nadiren gerçekleşir.

Eğer oyunun sonunda hâlâ topunu bulamamış kişiler varsa ilk topu kiminle değiştirdiklerini öğrenip oradan diğerlerine geçerek topu izlediği tüm yolu kurana kadar parçaları bir araya getirmeye çalışabilirsiniz. Bu top 'soy kütüğü'nün kurulması da genellikle imkânsızdır; ama, eğer topun geçmişinde yer alan her oyuncudan onunla nasıl oynadığını göstermesi istenirse bu hareketlerin ve seslerin nasıl değiştiğini gösteren yararlı bir örnek olacaktır; daha sonra çeşitli versiyonlar yan yana dizilerek farklılıkları sergilenebilir.

6 alkış serisi

Bir önceki egzersiz gibi bunu da yapmak anlatmaktan daha kolaydır. Bir çember halinde yerde oturan oyuncular ellerini dizlerine vurarak bir ritme başlarlar. Herkes duyduğu ritimleri dinlemeye ve tek, basit bir ritim geliştirmeye çalışmalıdır.

Bu bir kere başarıldığında, bir kişi ellerini yukarı kaldırır ve ritme uygun bir şekilde sol tarafındakine bir alkış gönderir; sonra yine genel ritmi takip ederek dizlerine vu-

rur ve üçüncü olarak sağ tarafındakine bir alkış gönderir. Bu üçüncü kişi ilk oyuncunun sol tarafa gönderdiği alkışı gördüğü anda uyarılır ve sol taraftaki komşusunun üçüncü el çırpışını kendi ilk el çırpışıyla yakalamak üzere hazırlanır. İkincisi dizlerinde üçüncüsü ise sağ tarafındaki kişiye yöneliktir. El çırpmalar her zaman sola, bacaklara ve sağa yönelik devam eder. Sağa ve sola doğru olan el çırpmalar her zaman çifterdir, iki kişi aynı anda el çırpar. Bu grup bir kere uyumlu hale geldikten (ve iyice çalışıldıktan) sonra ritmi sabit tutarak el çırpma hızını arttırabilirsiniz.

Sonra grubun dışından joker zaman zaman "Sağ" veya "Sol" diye bağırır ve alkışlar doğal akışını takip etmek yerine (verilen talimata göre) sağa veya sola yönelir.

Bir sonraki adım jokerin ilk kişiden bir yerine kısa aralıklarla birden fazla alkış göndermesini istemesidir; bu birkaç alkış aynı zamanda icra edilecektir.

Son olarak jokerin "Hadi" demesiyle el çırpışlar sağ ve sol taraf dışındaki her yere gönderilmelidir; herkes diğerlerini izlemeli ve el çırpmaların nereye yönlendirildiğini görmelidir.

7 batı yakasının hikâyesi

Aynı adlı filmdeki çeşitli rutin danslara benzerlik gösterdiği için bu şekilde adlandırılmıştır.

Yüzleri birbirine dönük, bir çizgi halinde dizilmiş iki takım oluşturulur. Sıraların tam ortasında liderler yer almaktadır. Lider ileriye doğru ritmik bir sesin eşlik ettiği ritmik bir hareket yapmalıdır; bunu altı kez tekrarlar. Dolayısıyla altı adım ilerler. Birinci veya ikinci tekrarından sonra takım arkadaşları hareketin ritmini ve sesi kavrayıp, arkasında dizildikleri sırayı bozmadan ona katılırlar. Karşı takım aradaki uzaklığı koruyarak geri çekilir.

Altı tekrardan sonra lider ortadan ayrılır ve sıranın sonuna geçer. Yerine bir başkası gelir, aynı süreci devam ettiren karşı takımın lideriyle yüz yüze kalır; karşı takımın lideri benzer şekilde, takım arkadaşları tarafından kopyalanan, daha gelişmiş bir ritmik hareket ve sesi altı kez tekrarlar. Birinci takım aynı oranda geri çekilir. Oyun, her iki

takımdaki kişilerin hepsi bir kez lider oluncaya kadar ilerleyerek ve gerileyerek devam eder.

8 ritmik Portekiz ayakkabıları

Grup içi eşgüdümü geliştirmek için çok yararlı bir çocuk oyunudur. Oyuncular çember halinde otururlar. Hepsinin önünde bir ayakkabı vardır. Herkesin bildiği bir şarkı veya ninni söylerler. Ritme ve uyuma dikkat ederek belli anlar dışında ayakkabıyı sağ komşularına geçirirler. Örneğin,

York'un	(ayakkabıyı geçir)
Büyük	(ayakkabıyı geçir)
Dükü'nün	(burada ayakkabıyı yanınızdaki kişinin önüne vurun, elinizden bırakmayın)
Vardı	(ayakkabıyı geçir)
On bin	(ayakkabıyı geçir)
Askeri	(ayakkabıyı yukarıdaki gibi yere vurur.)

Eskiden bu oyunu bir yarışma şeklinde oynardık: Önünde birden fazla ayakkabı kalan veya hiç ayakkabı kalmayan biri ayakkabısını da alarak oyundan çıkmak zorunda kalırdı. Bu oyunun şu anki şeklinde önemli olan olası en iyi hali yakalamaktır; bütün bir grubun katılımıyla –böylelikle herkes herkesi kolluyor olacaktır– bireysel yarışma ruhundan çok, grup dayanışması geliştirilmiş olacaktır.

Kesinlikle belli bir kafiyeye sahip şarkı ya da tekerleme söyleme zorunluluğu yoktur. Her ülkenin kendi popüler şarkıları vardır ki bunlar da kullanılabilir. Veya sadece ses kullanabiliriz:

Ta ra TAN
Ta ra TAN
Ta ra ta ta ta ta TAN

Çeşitleme

Zaman zaman joker 'Sol' der ve herkes ayakkabıları sola göndermeye başlar. Sonra 'Sağ', sonra 'Sol' vs. Bu egzersizi daha da zorlaştırmak için değiştirme komutu müzikal cümlenin sonu yerine ortasında da verilebilir.

Kör yapılan çeşitleme

Aynı oyun gözler kapalı olarak oynanır.

Ayakta yapılan çeşitleme

Bu inanılmaz derecede zordur, denemeyin bile! Eğer mutlaka yapmanız gerekiyorsa, riski göze alın. Ayağa kalkın, çok dikkat edin... ve bol şans!

9 İki süpürge

İki süpürge veya sopayı uçlarından tutan, yüzleri birbirlerine dönük iki oyuncu vardır. Eşlerden birinin sağ eliyle tuttuğu sopayı diğeri sol eliyle tutar ve tam tersi. İki sopa da yatay pozisyona getirilir ve bir 'tik-tak' hareketi başlar: Bir sopa yükselir, diğeri alçalır. Tik, tak, biri yükselir, diğeri alçalır.

Diğer katılımcılar bunu uzak bir mesafeden seyrederler, sonra bir bir yaklaşmaya başlarlar; öyle bir ritimle hareket etmelidirler ki sopalardan oluşan geçitten onlara değmeden ve ritimlerini bozmadan geçebilmelidirler. Her katılımcı kendisine en yakın sopa havadayken geçide ulaşmalı ve doğru hızla geçide girmelidir ki diğer sopa havaya kalktığa zaman (ilki yere indiği zaman) duraklamadan çıkabilsin.

Duraksamamak çok önemlidir; bu egzersiz tamamen ritimle ilgilidir. Ritim hızlandırılabilir.

10 dört süpürge

Aynı tik-tak ritmi ama bu sefer dört sopayla. İkisi yukarı aşağı hareket ederken diğer ikisi ileri geri hareket eder. Öyle ki belirli bir anda hepsi ortada buluşur, başka bir anda içinden bir kişinin geçebileceği kare şeklinde bir geçit açılır.

Süreç tamamen aynıdır: Herkes uzaktan seyreder, sonra geçit içinden geçebilecekleri şekilde açılacağı anda dört süpürgenin önünde olmak üzere belirli bir hız ve ritimle ilerler.

11 at nalı ritimleri

Yerde, at nalı formunda bir düzlemde, bir kişi at nalının bir ucundan diğerine gidecek bir ritim başlatır. Sonra diğer

uçtaki kişi başka bir ritim verir ve bu da diğer yönde ilerler. Tüm katılımcılar sağından veya solundan gelecek yeni ritimle eskisini değiştirene kadar iki farklı ritmin arasında kalacaklardır.

12 dairesel ritimler

Aynı çalışma bir daire şeklinde, bütün bedenin hareket edebilmesi için ayakta yapılır. Farklı ritimler kaynağına dönene kadar daireyi dolaşır. Sonra ritmi veren değişik bir ritme geçer.

13 büyük şef

Yerde, dairede. Bir kişi odadan çıkar. Grup 'büyük şef'i seçer. Seçilen kişi daire içerisinde ritimdeki ve ritmik hareketlerdeki değişikliği yapacaktır. Dışarıda bekleyen kişi tekrar içeri alınır ve büyük şefin kim olduğunu bulmaya çalışır.

14 orkestra ve şef

Her oyuncu veya birkaç oyuncudan oluşan bir grup ritmik veya melodik bir ses çıkarır. Şef onları dinler. Şef batonunu kullanarak veya bir jestle onları işaret ettiğinde aynı sesi çıkarmalı; onlardan ses çıkarmalarını talep etmediği zaman sessiz kalmalıdırlar. Bu şekilde şef kendi müziğini besteleyebilir. Herkes bir kez şef olma hakkına sahiptir.

15 takımlar halinde ritim diyaloğu

Birer lideri olan iki takım oluşturulur. Oyun başlar: Bir lider belli bir ritmi karşı takımın lideri ile konuşuyormuş gibi dört kez tekrarlar. Birinci liderin takımındaki oyuncular ritmi kavrayıp üç kez tekrar ederler. Karşı takımın lideri başka bir ritimle cevap verir; takımdakiler ritmi anında kavrayıp karşı takıma cevap verir gibi liderlerinin çıkardığı ritmi üç kez tekrarlar. Ritimler ve hareketler gruplar geçekten birbiriyle konuşuyormuş gibi bir diyalog şeklinde kullanılmalıdır. Müzikal cümleler isteğe bağlı olarak uzun, kısa, basit veya karmaşık olabilir.

16 zincir ritim diyaloğu

Bir kişi ifade etmek istediği bir şey düşünür ve bu düşündüğünü bir hareket ve ses ritmine dönüştürmeye çalışır (en basit yolla sözcüklerin seslerini taklit ederek değil!). Onunla iletişim kuran kişi, dikkatle dinler ve üçüncü bir kişiye yönelerek ona yanıt verir, o da dikkatle dinleyip dördüncüye yanıt verir, vs. En sonunda katılımcılar birbirlerine, yaptıkları ritmi tekrarlayıp tercüme ederek ne düşündüklerini anlatırlar.

17 Brezilya yerlileri

Beşer oyuncudan oluşan sıralar. Sıra başlarında duran oyuncular şeftir ve Latin Amerika ormanlarında geçen gerçek veya fantastik bir durumu –savaş, balık avlama, hayvanlarla dövüş, dinsel bir dans vs.– hayal etmelidirler. Şef geri kalan dört kişinin aynen tekrar ettiği ritmik hareketler yaparak, sesler çıkararak mekânda yolculuğa başlar. Zaman zaman joker şefleri değiştirir, eski şef sıranın sonuna gider ve hemen arkasındaki yeni şef olur.

18 beşli sıralar

Bir önceki oyuna benzer. Sıradaki ilk kişi belli bir ritimle bir jest yapar ve ses çıkarır. Sıradakiler ona katılırlar. Sıra başı arkaya geçer ve sonraki kişi ilk oyuncunun yaptığına başka bir jest ve ses ekler. Beşinci oyuncu da katkısını sunana kadar devam eder.

19 başkanın korumaları

Başkan ortadadır. Önünde yüzü ona dönük bir koruma, arkasında ve iki yanında onun baktığı yöne bakan birer koruma. Başkan ritmik bir hareket yapar ve bir ses çıkarır, korumalar onu taklit ederler (önünde yüzü başkana dönük duran bir ayna gibi, diğerleri onunla aynı şekilde). Başkan odanın içinde eskortları ile birlikte serbestçe dolaşır, 90 ve 180 derecelik dönüşler yaparak her oyuncunun en az bir kez ayna olmasına fırsat tanır. Belli aralıklarla joker yeni bir başkan seçer.

20 yürü, dur, savun

Oyuncular tuhaf ve alışılmamış şekillerde odada yürürler. Atölyeyi yöneten kişinin her "Dur" deyişinde herkes durur ve tuhaf durumlarını haklılaştırmaya çalışırlar veya o izlenimi verecek bir şeyler söylerler.

21 Rio'da karnaval

Üçer kişilik birkaç grup; her gruptaki oyuncular birden üçe kadar numaralandırılır. Atölyeyi yöneten kişi 'Bir numara' der ve bütün bir numaralar ritmik bir ses ve hareketle (hepsi birbirinden farklı) dolaşmaya başlarlar. Üçlülerin diğer iki üyesi liderlerini taklit ederler. Atölyeyi yöneten kişi 'İki numara' der ve bütün iki numaralar diğer iki üyenin aynen taklit edeceği yeni bir ses ve hareket başlatırlar. Sonra 'Üç numara'. Her üçü de ritmik seslerini ve hareketlerini bulduktan sonra atölye yöneticisi 'Orijinal hareketlerinize dönün' dediği an herkes kendi hareketini yapmaya başlar. Bir kaç dakika sonra, atölye yöneticisi 'Birleşin!' der. Her üçlüden bir kişi bir diğerini taklit etmeye başladığı anda üçüncü çoğunluğa uymalıdır. Böylelikle üçü de aynı hareketi yapar, aynı sesi çıkarır hale gelirler.

Zaman zaman atölye yöneticisi 'Grupları değiştirebilirsiniz' der ve bulundukları grupta mutlu olanlar orada kalır; değiştirmek isteyenler başka bir gruba katılarak gittikleri grubun sayısını şişirirler. Eğer bir kişi yalnız kalmışsa (grubundaki diğer üyelerin ikisi de ayrıldıysa), kendi ritminden vazgeçip geride kalan gruplardan birisine katılmalıdır.

22 Bolivya mimozaları

Bir mimoza çiçeği ve bir insandan oluşan çiftler. İnsan mimozanın gövdesinde bir yere dokunur, mimoza ritmik bir şekilde önce gövdenin dokunulan yerinden salınmaya başlar, sonra hareketi tüm gövdeye yayılana kadar büyütür. İnsan, mimozanın hareketi tüm gövdesine yaydığından emin olmak için onu gözlemler. Bu üç kez, gövdenin farklı yerlerinden başlatılarak tekrarlanır. Sonra üç kez de ritmik bir ses eklenerek yapılır. Daha sonra ise yeniden üç

kez tekrarlanır ama bu sefer mimoza melodik bir ses çıkarmalı, melodik bir hareket yapmalıdır. Mimoza ve insan bu üç bölümden sonra veya her sekansın sonunda yer değiştirebilir.

Sırt sorunları olanlar, dikkatli olun, bu egzersiz göründüğünden çok daha zordur.

23 bir 'A'da kaç tane 'A' var?

Bir daire. Oyunculardan biri ortaya gelerek sadece 'A' sesinin tüm olası çekimlerini kullanarak ve bir hareket veya jest yaparak bir duyguyu, bir coşkuyu veya bir fikri ifade eder. Daire üzerindeki tüm oyuncular aynı sesi ve hareketi üç kere tekrar ederler. Sonra bir başka oyuncu dairenin ortasına gelir ve bir başka duyguyu, coşkuyu veya fikri ifade eder, diğerleri üç kere tekrar ederler. Bu şekilde devam eder. Sonra aynı egzersiz 'E', 'I', 'O' ve 'U' kullanılarak yapılır. Daha sonra bir kelimeyle. Sonunda bir cümleyle.

24 İki x Üç x Bradford

Oyuncular yüzleri birbirlerine dönük çiftler oluştururlar. Egzersiz dört veya daha fazla parçadan oluşur. Birincisinde oyuncular birkaç kez yüksek sesle birden üçe kadar sayarlar. Oyuncu A "Bir" der, oyuncu B 'İki' der, oyuncu A 'Üç' der, oyuncu B 'Bir' der, oyuncu A 'İki' der, oyuncu B 'Üç' der ve böyle sürer gider. Bunu olabildiğince hızla yapmaya çalışırlar.

Sonra "Bir" demek yerine, oyuncu A, ne zaman o sayı söylenirse onun yerine geçecek ritmik bir hareket yapar ve bir ses çıkarır. O halde dizi şöyle devam eder: A bir ses çıkarır ve bir hareket yapar, B "İki" der, A "Üç" der. B, A tarafından bulunun ses ve hareketi taklit eder, A "İki" der, B "Üç" der ve böyle devam ederler. A'nın bu ikinci dizinin başında yaptığı hareket ve çıkardığı ses 'Bir' denilmesi gereken her yerde olabildiğince doğru bir şekilde tekrar edilmelidir.

Oyunun üçüncü aşamasında, 'Bir' sayısının yerine konulan hareket ve sesin yanına bir tane de 'İki' için bulunmalıdır. Oyuncular bunu da akıcılık kazanana kadar

birkaç dakika oynarlar.

Elbette dördüncü aşamada da başka bir ses ve hareket üç sayısı yerine konulmalıdır. Şimdi görünen, hiçbir sözcüğün (sayının) söylenmediği bir ses ve hareket dansı gibidir.

Oyun, her ses ve hareket bir öncekinden olabildiğince farklılaştığı zaman daha başarılı olmaktadır. Bu yolla oyuncular daha az karmaşa yaşarlar. Genelde oyun, oyuncuların iki dizinin 1-3-2 ve 2-3-1 şeklinde de aynı kaldığını fark etmeleri durumunda çok daha başarılı bir hale gelmektedir. Ancak bir sürü çeşitleme olasıdır; sayım beş, yedi, vb. olarak arttırılabilir. Çift sayılar işe yaramaz, çünkü oyuncular birbirlerini izleyip karşısındakinin hareketlerini ve seslerini taklit etmek yerine her turda aynı şeyleri tekrarlayacaklardır.

25 odayı kat etmek

İki oyuncu belli bir ritme sahip ses ve hareketle (biri başlar ve diğeri kopyalar veya mutlu bir orta yolda buluşurlar; ama önceden plan yapmaya izin verilmez) odayı bir baştan diğerine kat ederler. Sonra bir başka çift, sonra bir başkası. Bütün oyuncular odayı kat edene kadar devam edilir.

2'nci Seri: Melodi

1 orkestra

Küçük bir grup oyuncu tercihen doğaçlama enstrümanlarla bir orkestra doğaçlaması yaparken, diğerleri ona uygun bir dans bulurlar. Ritim sık sık kesintiye uğramalıdır. Oyuncular oldukları yerde kalırlar; sonra orkestranın ritmi değişir ve dans da ona uygun bir şekilde değişmelidir.

2 müzik ve dans

Samba, batacuda ve capoeira gibi Afrika kökenli belli Brezilya ritimleri (hepsi dairesel hareketler ve geri gidişler içerir) bedendeki tüm kasları harekete geçirmek için çok uygundur. Aynı zamanda bir kaset kaydedildiğinden daha hızlı çalınabilir. Tüm bu kondisyon egzersizlerinde önem-

li olan yavaş başlamaktır. Bu egzersizler ancak azar azar daha yoğun bir hale getirilir. Egzersizlerin eğlenceli olması, insanlara acı değil zevk vermesi gerektiğini bir kez daha tekrarlıyorum.

3'üncü seri: Ses

1 ses ve hareket

Bir grup oyuncu belli bir sesi (bir hayvanın sesini, yaprakların sesini, bir yolun veya bir fabrikanın sesini) çıkarırken diğer bir grup bu sese uygun hareketleri yapar, bir anlamda sesi 'görselleştirirler'. Eğer ses 'miyav' ise ifadesi bir kedi olmak zorunda değildir. Oyuncu o sesi ne ile ilişkilendiriyorsa onu ifade edebilir.

2 ritüel ses

Aynı şey. Ama bu kez sesleri çıkaran grup kendisini belli bir ritüelin: Sabah uyanmak, eve dönmek, işe, okula, fabrikaya gitmek gibi; seslerini çıkarmakla sınırlar.

4'üncü seri: solunumun ritmi

İstediğimiz gibi yönetebileceğimiz istemli kaslarımız vardır. Yazmak istediğim şeyi ellerime yaz derim ve ellerim bana itaat eder. Bedenime ayağa kalk derim ve duraksamadan ayağa kalkar. Eğer konuşmak istersem, ses tellerime, ağzıma ve dilime çıkarmaya niyetlendiğim sesi oluşturabilmek için gerekeni yapmalarını emrederim.

Bunlar bilinçli bir şekilde kontrol edilebilen istemli kaslardır. Ancak kontrol edilemeyen kas tepkileri vardır; bir şeyden korktuğum zaman, veya sevdiğim bir kadını gördüğüm zaman kalbimin olduğundan daha hızlı atmasını engelleyemem. "Sessiz ol" dememin bir anlamı yoktur. O benim kontrolümün dışında dilediği gibi atacaktır. Ona güç uygulayamam.

Bir de aslında kontrol edilebilen, istemli, fakat ihmal edilmiş, bu yüzden de kişinin farkına varmadığı mekanikleşmiş kaslar vardır. Bu kategori başkalarının yanı sıra so-

lunuma katılan kasları içerir.

Mekanikleşmelerinden dolayı kötü nefes alırız. Ciğerlerimizin içinde çok miktarda yenilenmeyen kirli hava bulunmaktadır. Aslında ciğer kapasitemizin çok küçük bir parçasını kullanıyoruz.

Aşağıdaki egzersizler, solunumu mekanikleşmeden çıkarıp kontrol altına alabileceğimiz gerçeğinin farkına varmamıza yardımcı olma niyetindedir.

1 tamamen gevşemiş biçimde sırtüstü uzanma

1) Ellerinizi karnınızın üzerine koyun, ciğerlerinizdeki tüm havayı boşaltın sonra yavaşça nefes alın, göğsünüzü doldurabildiğiniz kadar doldurun. Nefes verin. Bunu birkaç kez tekrarlayın.
2) Ellerinizi göğüs kafesinizin tam altına yerleştirerek yeniden başlayın, göğsünüzü şişirin. Özellikle ciğerlerinizin alt bölümlerini doldurmaya çalışın. Bu egzersizi birkaç defa tekrarlayın.
3) Eller omuzlarda veya havaya kaldırılmış durumdayken aynı şey. Ciğerlerinizin üst bölümlerini doldurmaya çalışın.
4) Bu üç şekilde soluma tipini birbirine bağlayın.

2 yakındaki bir duvara yaslanma

Ellerinizden destek alarak aynı solunum hareketlerini yapın. Sonra bu kez avuçlarınızla yaslanarak yeniden başlayın.

3 dimdik ayakta durma

Aynı solunum hareketlerini yapın. Nefes alışlarda bütün kaslar kasılmalıdır. Solunum tüm bedenin dahil edildiği bir eylem olmalıdır. Tüm kaslar içeri hava girişine ve dışarı atılışına tepki vermelidir, sanki kişi oksijenin arterler yardımıyla tüm bedende dolaştığını, karbondioksitin dışarı atılmak üzere damarlarla taşındığını hissedebilirmiş gibi.

4 yavaşça nefes alma

Sağ burun deliğinizden yavaş ve derin bir nefes alın, sol burun

deliğinizden dışarı atın. Sonra tam tersi yönde tekrarlayın.

5 patlama

Olabildiğince çok havayı içeri alıp ağzınızdan şiddetle, tek seferde dışarı atın. Hava bir saldırı çığlığı gibi ses çıkaracaktır. Kapasite sınırına kadar nefes alıp aynı şeyi tekrarlayın, bu sefer enerjik bir şekilde burnunuzdan çıkararak yapın.

6 kolları kaldırırken yavaşça nefes alma

Yavaşça nefes alırken kollarınızı olabildiğince yukarı kaldırın, parmak ucunuzda yükselin. Önce normal halinize dönüp sonra olabildiğince az yer kaplayacak şekilde küçülürken havayı yavaşça dışarı atın.

7 düdüklü tencere

Burun deliklerinizi birbirine yapıştıracak şekilde burnunuzu tutun ve ağzınızı kapatın. Havayı dışarı atmak için harcayacağınız en büyük çabayı sarf edin. Devam edemeyecek duruma geldiğinizde, burnunuzu ve ağzınızı açıp havayı boşaltın.

8 olabildiğince hızlı nefes alma

Olabildiğince çok havayı olabildiğince hızlı bir şekilde ciğerlerinize doldurun ve aniden olabildiğince hızlı bir şekilde dışarı atın. Bunu tüm grup yapabilir. Joker, oyuncular sanki bir yarıştaki koşucular olarak tek seferde yükleyebilecekleri en çok havayı almaya çalışıyormuş gibi nefes alış ve verişlerin sürelerini tutabilir.

9 olabildiğince yavaş nefes alma

Çok yavaşça nefes alın, sonra bir ses çıkararak nefes verin. Bu sesin olabilecek en uzun süre boyunca duyulabilir kalmasına çalışın.

10 ağızdan derin nefes almak

Dişlerinizi sıkarak ağzınızdan nefes alın ve burnunuzdan dışarı verin.

11 açıkça tanımlanmış ve büyük bir enerji ile nefes alma

Belli bir ritmi izleyerek; kalp atışı, belli bir müzik (ritmi iyi belirlenmiş) veya oyunculardan birinin mırıldandığı melodi; tanımlanan şekilde nefes alın ve verin.

12 iki grup

Birinci grup ritmi nefes alış ve verişlerle belirleyerek bir şarkı söyler ve ikinci grup onlara nefesle eşlik eder. Başlangıçta, işleri basitleştirmek için, söyleyiş yavaş olmalıdır. Daha sonra hızlanabilir. Nefesle eşlik etmek için çok zor ritimler bile kullanılabilir. Ama yine tekrar ediyorum, her zaman yavaş bir parça ile başlayın. Örneğin 'Mavi Tuna'yla.

13 bir daire halinde ayakta

Tüm grup "Ah" sesini çıkararak nefes verirler ve sanki sönüyorlarmış gibi kendilerini yere bırakırlar. Bitirirken yerde tamamen gevşemiş haldedirler.

14 bir oyuncunun başka bir bedeninin tıpasını çıkarır gibi yapması

Oyuncu, arkadaşına sanki havayla dolu bir şişme bebekmiş gibi davranır. Bedenin 'tıpası sökülen' kısmı parmak, diz, kulak vb. olabilir. Tıpası sökülen oyuncu 'boşalma' sürecindeymiş gibi davranır, aynı zamanda nefes vermektedir. Boş plastik bir bebek gibi yere yığılana kadar devam eder. Sonra ilk oyuncu bebek-oyuncunun boş bedenine yaklaşır ve pompayla bir balonu dolduruyormuş gibi hareketler yapar, sesler çıkarır. 'Balon' üç aşağı beş yukarı diğer oyuncunun pompaladığı kadar havayla dolmalıdır. Uygun bir süre geçtikten sonra, herhangi bir motor hareketi olmadan (sanki gerçek bir balon ya da şişme bebekmiş gibi) şişebildiği kadar şişer ve meslektaşı ona dik bir hale gelmesi için yardım eder (bir şişme bebek bunu tek başına yapamaz).

Bu oyun-egzersiz birkaç kişiyle birlikte yapılmalıdır. Beden bir kere şişirildikten sonra oyuncular bir çocuk gibi, yerde veya duvarda seken (ama asla yürümeyen) balonbebekleri ile oynarlar. Birkaç dakika sonra joker çocuklara iki üç kez balonları değişmelerini söyler. Son olarak balonlar

her seferinde daha az sekerek yavaşça sönmeye başlar, ve bir süre sonra tamamen boş bir halde yere düşerler.

15 A, E, I, O, U

Bütün oyuncular bir grup halinde kümelenirler ve bir oyuncu gelip onların önünde durur. Grup A, E, I, O, U harflerini kullanarak, karşılarındaki oyuncunun kendilerine yakın ya da uzak olmasına göre yüksekliğini değiştirdikleri sesler çıkarırlar. 'Ses-kontrol' oyuncusu uzaktayken, grubun sesi yükselir, yaklaştığı zaman azalır. Oyuncu odada dilediği yere gidebilir. Grubu meydana getiren tekil oyuncular sadece gürültü yapmak yerine bir düşünceyi veya duyguyu iletmeye çalışmalıdırlar.

Çeşitleme

Çiftler halinde. Her oyuncu kendinden yaklaşık 50 cm. uzakta duran ortağına yöneltilmiş bir ses çıkarır. Bu ikinci oyuncu yavaş yavaş geriye gider: Önce 1 m, sonra 2 m, 3 m, 10 m. Birinci oyuncu sesini uzaklığa göre ayarlamaya çalışır. Bu egzersiz şarkı söylenerek de yapılabilir. Böylece, gözlerin görmek istediği objeye 'yönelmesi' gibi ses de doğal olarak ulaştırılmak istenen insana 'yöneltilir'.

16 bütün oyuncular yüzleri duvara dönük durur

Yan yana duran oyuncular aynı anda ve uyum içerisinde sesleriyle duvarda 'delikler açmaya' çalışırlar.

17 birbirine dönük iki grup oyuncu

Her grup farklı bir ses çıkararak karşısındaki grubu kendisine itaat etmeye zorlar.

18 bedenleri yerle maksimum temas sağlayacak şekilde

Tanımlanan şekilde konumlanan oyuncular seslerini çalıştırırlar.

19 masanın üzerine sırtüstü uzanma

Belirtildiği gibi yatarlar, kafalar masanın kenarından sarkmaktadır. Oyuncular gırtlaklarında hissettikleri kaşıntıdan

dolayı devam edemeyecek hale gelene kadar sürekli bir ses çıkarırlar.

5'inci Seri: İçsel Ritimler

Her birimizin bir ya da daha çok kişisel ritmi vardır; kalp atışımız, nefes alışımız, yürüyüşümüz, gülüşümüz, konuşma ritmi, dikkat etme ritmi, yemek ritmi, sevişme ritmi vs.

1 ritmik İmgeler

Bu egzersiz-oyunda bir oyuncu ortaya çıkar ve diğerleri sırayla onu algılayış biçimlerine göre o kişinin ritmik bir imgesini bedenleriyle ifade ederler. Bütün oyunculara sıra geldikten sonra hepsi bir arada ritimlerini tekrar ederler. Sonra söz konusu oyuncu kendini bu orkestrayla bütünleştirmeye çalışabilir.

Çeşitleme

Tek bir oyuncu herhangi birinin ritmini verir; o kişi kendini tanırsa bir başkasının ritmini vermeye başlar ve böyle sürer gider.

Bu egzersiz-oyunda oyuncuların gözlemlenen kişiyi olabildiğince derin incelemesi çok önemlidir; karikatür her anlamda kaçınılması gereken bir durumdur.

III. BİRKAÇ DUYUYU AKTİFLEŞTİRMEK

Tüm duyuların içinde, görme en büyük tekelcidir. Gördüğümüz için dışarıdaki dünyayı diğer etkin olmayan veya güçten düşürülmüş duyularımızla algılamaya çalışmayız.

Bu kısmın ilk bölümü 'kör seriler' olarak adlandırılmıştır. Bu egzersizlerde, diğer duyularımızı ve onların dış dünyayı algılayabilme kapasitelerini –tıpkı gerçekten kör olanların biz görebilenleri şaşkınlığa uğratan algılama ustalıkları gibi– güçlendirmek için gönüllü olarak görme duyumuzu yok sayarız Bu seride biz de aynısını yapıyoruz, sadece egzersiz bittiği zaman gözlerimizi açabilme avantajına sahip olarak...

Kör Seriler

Bir kör ve kılavuzun yer aldığı egzersizlerin tümünün roller değiştirilerek iki kez tekrarlanmasında yarar vardır.

1 nokta, kucaklama ve tokalaşma

Katılımcılardan bakışlarını odada herhangi bir noktaya –bir pencere, duvardaki bir nokta, radyatör vb.– sabitlemeleri istenir; her biri odak noktasını seçer. Sonra gözlerini kapamalı ve yavaşça belirledikleri noktaya doğru ilerlemelidirler. Birisiyle çarpışmaları halinde eğer zihinsel olarak izledikleri düz çizgiden saptıklarını düşünüyorlarsa hareketlerini düzeltmeye çalışmalıdırlar. Bir süre sonra joker herkesten gözlerini açmalarını ve durmalarını ister. Hedefe yakın mıdırlar? Kilometrelerce uzak mı kalmışlardır? İkinci bir deneme yapılır; bu sefer noktasını bulanlar daha uzak, noktayı bulmakta zorluk çekenler ise daha yakın bir odak seçerler. Süreç üçüncü defa denenir.

Sonra, çiftlere ayrılır ve partnerlerine sarılırlar. Kucaklaşmalarının tam ortasında gözlerini kapatıp birbirlerini bırakırlar ve bir engele takılana (büyük bir olasılıkla duvar) kadar veya önceden belirtilen bir sayıda adım atarak geriye doğru yürürler. Sonra adımlarını gerisin geri izleyerek aynı kişiyle –bir başkası ile değil– yeniden kucaklaşabilmek için ilerlerler. Egzersiz en az üç kez, eşler değiştirilerek tekrarlanır.

Son olarak en zor versiyon. Çiftler halinde ayrılmış oyuncular el sıkışırlar, gözlerini kapatırlar ve ellerini bırakırlar (ellerini hâlâ el sıkışır gibi ileri uzatmaktadırlar). Bir engele rastlayana kadar geri giderler, dönüp aynı eli yeniden sıkmaya çalışırlar... herhangi bir eli değil!

2 sesler

Grup çiftlere ayrılır; eşlerden biri kör olacaktır, diğeri ise onun kılavuzu. Kılavuz bir hayvan –bir kedi, bir köpek, bir kuş vb.– sesi çıkarır ve ortağı onu dinler. Körler gözlerini kapatırlar ve aynı anda kılavuzları hep bir ağızdan kör eşlerinin takip etmek zorunda olduğu sesleri çıkarmaya baş-

larlar. Kılavuz ses çıkarmayı bıraktığı zaman kör de durmalıdır. Kılavuz kör ortağının güvenliğinden sorumludur. Eğer ortağı başka bir körle veya bir nesne ile çarpışma tehlikesi ile karşı karşıyaysa onu durdurmalıdır (yani susmalıdır). Konumunu sık sık değiştirmelidir. Eğer sorumluluğu olan kör 'iyiyse', onu izlemeyi başarabiliyorsa kılavuzun olabildiğince uzaklaşması gerekmektedir. Kör kişi yanı başında bir sürü başka ses varken bile yalnızca kendi sesine konsantre olmalıdır. Bu egzersiz kulağın seçici işleyişine yöneliktir.

3 İmgesel yolculuk

Bu, çiftler halinde yapılır. Kör kişi, sanki bir ormanın (ya da kılavuzun zihnindeki gerçek veya fantastik herhangi bir ortamın) ortasındaymış gibi, kılavuz tarafından bulunan ve yaratılan birtakım gerçek veya imgesel engellerin varlığında yönlendirilmelidir. Bu türden egzersizlerin tümünde olduğu gibi konuşmak yasaktır; tüm bilgi fiziksel temas yoluyla aktarılmalıdır. Mümkün olan zamanlarda, kılavuz, kendi hikâyesini imgeleyerek, körle aynı hareketleri yapmalıdır.

Kılavuzlar engelleri –sandalyeler, masalar, uygun olan ne varsa– odanın her tarafına serpiştirmelidir. Böylelikle bazı engeller gerçek bazıları imgesel olacaktır. Kör kişi nerede olduğunu imgelemeye çalışmalıdır. Bir nehirde mi mesela? Timsahlar var mı? Aslanlar? Kayalar? Kılavuz yönlendirme aracı olarak fiziksel temas, nefes ya da ses kullanabilir. Körlerin yapmaları 'istenmeyen' hareketleri yapmaları yasaktır.

Birkaç dakika sonra egzersiz durur ve kör sessizce kılavuzuna odanın neresinde olduğunu, yanında kim olduğunu vs. anlatmalıdır; kısacası görme duyusu hariç diğer duyularıyla toplayabildiği tüm gerçek bilgileri vermeye çalışmalıdır. Sonra kılavuz kendi öyküsünü anlatır ve notlarını karşılaştırırlar.

Çeşitleme

Sonunda kör kişi hem kendi imgesel yolculuğunu anlatır hem de odanın neresinde olduğunu düşündüğünü söyler.

4 cam kobra

Herkes bir çember halinde (eğer grup kalabalıksa iki veya daha fazla sıra olabilir) ellerini önlerindeki kişinin omuzlarına koymuş durmaktadır. Gözleri kapalı bir şekilde ellerini kullanarak önlerindeki kişinin sırtını, ensesini, kafasının arkasını incelerler. Bu cam kobranın tek parça halidir.

Sonra, joker tarafından verilen talimatla kobra parçalara bölünür ve herkes odanın bir yerine dağılır, gözler hâlâ kapalıdır. Bir Brezilya efsanesinde bu tip bir kobra, cam kobra, binlerce parçaya ayrılır ama bir gün parçalar birbirini bulur, tek başlarına zararsız olan bu parçalar bir araya geldiklerinde tehlikeli olurlar. Çünkü bir araya gelince tehlikeli çelik bir kobra halini alırlar.

Efsanedeki kobranın insanlar olduğu çok açık! Oyunda ise katılımcılardır. Katılımcılar bir süre mekânda dolandıktan sonra jokerden gelen bir işaretle kobra parçalanmadan önce önlerinde duran kişileri bulmak üzere harekete geçerler. Kobralarını yeniden kurmalıdırlar. Efsanede olduğu gibi, bu biraz zaman alabilir...

Çeşitleme

Katılımcıların tüm alıştırmayı yerde yatarak ve yılan gibi sürünerek yapması dışında aynı şey.

5 bir kör sıra, bir gören sıra

Oyuncular iki sıra halinde, yüzleri birbirine dönük. Birinde oyuncuların gözleri kapalıdır. Elleriyle onlara dönük olan oyuncunun yüzünü ve ellerini hissetmeye çalışırlar. Sonra gören oyuncular ayrılıp birbirlerine karışırlar ve her bir 'kör' ellere ve yüzlere dokunarak ilk başta kendi karşısında duran oyuncuyu bulmaya çalışır.

Çeşitleme

Bir İmge Tiyatrosu egzersizi. Bir sıra insan, gözleri açık, tekil heykeller oluşturur. 'Kör' eşler birkaç dakika içinde karşılarındaki oyuncunun şeklini keşfedip kendi sıralarına dönerek o imgeye bürünmelidirler. Sonra gözlerini açarlar ve kendi

imajları ile temel aldıkları orijinal imajı karşılaştırırlar.

6 mıknatıs-pozitif ve negatif

Tüm katılımcılar bir süre gözleri kapalı bir şekilde birbirleriyle çarpışmamaya çalışarak odada dolanırlar. Kolların kavuşturulmuş ve ellerin yumulmuş olması en iyisidir, böylelikle kısa boylu kişilerin gözüne kimsenin eli girmemiş olur. Herkes yavaş hareket ettiği sürece kimse incinmez. Oyunun birinci bölümünde ne zaman biri bir başkasına dokunursa ikisi de anında geriye çekilmelidir; mıknatıs negatiftir. Odada başkalarına dokunmaktan kaçarak kendilerine uygun konumlar bulmalıdırlar. Bu egzersiz tüm diğer duyuları geliştirir.

Birkaç dakika sonra joker katılımcılara mıknatısın pozitif olduğunu duyurur. O andan itibaren ne zaman biri bir başkasına dokunsa ikisi birbirine bir süre yapışık kalmalıdır. Bu çok zordur çünkü katılımcılar hareket etmeyi bırakmamalı, yürümeye devam etmelidirler. Bu bazen şu anlamlara gelir: Oyuncular ayrılmamak için yan yan veya geriye doğru yürümek zorunda kalabilirler. Ellerle dokunmak yasaklanmalıdır; bedenin diğer bölümleri tercih edilir. Eğer her şey yolundaysa bir kişi diğerine yapışık kalmaya devam edebilir, aksi halde ayrılıp gitme hakkına sahiptir. Yapışık ortağı tarafından yalnız bırakılan kişinin ısrarcı olma hakkı vardır, sadece bir kez. Oyunun amacı belirli kişileri avlamaya çalışmak değildir. Bir kişi bir, iki ya da daha çok kişiye yapışık kalabilir.

Sonunda joker durma işareti verir. Herkes olduğu yerde durur ve herkes ellerini kullanarak bir yüz –yalnızca bir yüz– bulmaya çalışır. Oyunun en güzel bölümü burada başlar; herkes bu dokunsal duyuları bir imgeye çevirmeye çalışır. Başka bir deyişle, diğer oyuncunun yüzüne dokunarak genel özellikleri ve ayrıntıları incelerler ve yüzün neye benzediğini imgelemeye çalışırlar. Bu çeviri süreci çok hassas ve aynı zamanda çok hoştur. İnsanların sadece yüze ve kafaya dokunmalarına izin verilir, o kadar. Birkaç dakika sonra joker tüm oyunculara gözlerini açmalarını ve önlerindeki imgeyle kendi kurdukları imgeyi karşılaştırmalarını söyler.

7 İsveçli çoklu heykel

Grubun yarısı körleri, yarısı kılavuzları oluşturur. Kılavuzlar kendilerine doğru yürümesi gereken bir körün adını söylerler. Kılavuzlar belli bir noktaya kadar sıklıkla yer değiştirirler. O an geldiğinde dururlar ve kör kimseleri çağırmaya devam ederler, ama her seferinde daha sessiz bir şekilde. Körler kılavuzlarının yakınına gelince kılavuzlar onları ellerinden tutup bedenlerini hepsinin bedenlerinin tamamen temas halinde olduğu karmaşık bir heykel şekline sokarlar; bu birçok bedenden oluşan tek bir heykeldir.

Sonra kılavuzlar uzaklaşır ve aynı heykeli kendi bedenleriyle yeniden oluştururlar; bu röprodüksiyon orijinal modelle birebir aynı olmalıdır. Kılavuzlar bu şekilde modelledikleri kör kimselerin formunu alırlar (veya bir ayna görüntüsü de olabilir; ama başlamadan önce egzersizin hangi şekilde yapıldığı açıkça anlatılmalıdır).

İkinci heykel yerini aldığı zaman joker körleri çağırır. Dört bir yandan yavaşça ona yaklaşırlar. Sonra joker onları kılavuzlarının bedenleriyle oluşturdukları heykellere yönlendirir. Oraya ulaştıkları zaman her kör kendi kılavuzunun bedenini tespit etmelidir. Kılavuzlarını tanıdıklarını düşündükleri an, onlara kendi isimleriyle seslenirler. Eğer doğruysa kılavuz "Evet" der ve kör kişi oyunu bırakır ve artık gözlerini açabilir. Ama kılavuz olduğu gibi kalmalıdır, böylelikle heykel değişmez. Bu son kör kılavuzunu bulana kadar devam eder.

8 Strasbourg vampiri

Bu egzersizin adı biraz korkutucu ve tabii ki egzersizin kendisi de. Aşağı yukarı şöyle bir şeydir: Herkes odada gözleri kapalı olarak birbirine dokunmadan veya çarpmadan dolanır. Eller daha önceki egzersizlerde tanımlandığı gibi kapalıdır. Joker katılımcılardan birinin boynunu hafifçe sıkar ve o kişi ilk 'Strasbourg Vampiri' haline gelir; kollarını ileri uzatır, korku uyandırıcı bir çığlık atar ve bu noktadan sonra bir başkasını vampirleştirmek için bir boyun aramaya başlar. Vampirin çığlığı diğerlerine nerede olabileceğine dair ipucu verir, böylelikle ondan kaçmaya çalışırlar.

İlk vampir bir boyun bulduğu zaman joker gibi yavaşça sıkar. İkinci kurban ilki gibi çığlık atar, kolları ileri uzanır. Artık iki vampir vardır. Sonra üç, dört vs.

Bazen bir vampir bir başka vampiri vampirleştirebilir; bu olduğu zaman ikinci kişi yeniden insanlaştığını gösteren orgazm çığlığı atar; ama yanında hâlâ bir vampir vardır. Katılımcılar vampir istilasındaki bölgelerden olabildiğince kaçmaya çalışmalıdırlar.

Katılımcıların, diğer insanları kurtarmak yerine onlara zulmetme ve zorunlu olduklarında, vampirleştirilmeleri üzerine nasıl olup da belli bir kurtuluş duygusu yaşadıkları (anlaşılabilir olmasına rağmen) merak uyandırıcıdır. Hiç şüphesiz aynı mekanizma, ezilenin ezen konumuna geçtiği her durumda işlemektedir. Aslında durum çok daha derindir. Bir yandan, ezilen (katılımcı) ezen (vampir) konumuna geçer; ezilmişliğinden, korkularından, acısından kaçar. Bir kurban olmaktan kurtulur ve bir zalim olur. Diğer yandan kendisinde bir savaş mekanizması geliştirir; tüm ezici durumların kırılabilir, parçalanabilir olduğunu anlar. Bu iki yön birbirinden ayrılamaz.

9 kör araba

Bir kişi –araba olan– diğerinin arkasında durur. Sürücü arkadan parmağıyla dokunarak 'kör arabanın' hareketlerini kumanda eder: Sırtın ortasına parmağını bastırır (ileri gitmek), sol omzuna dokunur (sola dönmek –omzun ne kadar ucuna dokunursa dönüş o derece serttir), sağ omzuna dokunur (benzer şekilde), veya elini ensesine koyar (geri). Aynı anda birkaç araba birden olacağı için çarpışmalardan kaçınmak önemlidir. Arabalar sürücüler dokunmayı bıraktığı anda durur (çarpışan arabalar gibi). Hız parmağın sert veya yumuşak dokunmasına göre ayarlanır.

10 nesne ne?

Gözleri bağlanmış, elleri arkada kenetli bir şekilde oyuncu dokunduğu şeyin –sandalye, kalem, bardak, kağıt parçası, çiçek vs.– ne olduğunu bedeninin geri kalanı yardımıyla tahmin etmeye çalışır. Bu egzersiz bedenin nesneye dokunan

bütün parçalarının duyarlılığını arttırmaya yardımcı olur.

Egzersizi daha da zorlaştırmak için, kör kimseye bir seferinde birden fazla nesne verebilirsiniz. Örneğin, bir masanın üzerinde duran eşyalar, bir dolabında içinde duran her şey veya bir mutfakta yer alan tüm nesneler vs.

11 ellerin kokusu

"Kör sıra" gibi, ancak küçük bir farkla. Bu sefer insanlar kör kimsenin (gözleri kapalı kişinin) yanına gidip isimlerini söylerler ve ellerini koklaması için uzatırlar. Herkes bir tur geçtikten sonra (diyelim ki beş kişi) dönüp farklı bir sırayla yeniden gelirler ve kör kişi elin kokusunu hatırlamaya çalışarak onun adını söylemelidir.

12 sekiz formunda bariyer

İki oyuncu birbirinden bir iki metre uzak durur. Sonra bir sıra halinde gözleri kapalı bekleyen diğer oyuncular bu iki kişinin etrafında sekiz formunu almaya çalışırlar.

Çeşitleme

'Slalom a la Flaine' (kayakta olduğu gibi). Dört veya beş oyuncunun oluşturduğu iki sıra. Diğerleri yürür adımlarla, gözleri kapalı, slalom yaparlar.

13 kaleci

Bir güven oyunu. Altı oyuncu yan yana, birbirlerinden fazla uzak olmamak koşuluyla, dururlar; bir güvenlik ağı oluştururlar. Onlardan bir iki adım önde duran bir başka oyuncu kalecidir. Yüzleri bu gruba dönük olan diğer oyuncular diyelim ki 6 metre uzakta durmaktadır. Sonra sırayla kaleciye bakarlar, gözlerini kapatıp ona doğru cesaret edebildikleri kadar hızlı koşmaya başlarlar. Kaleci koşucuyu belinden yakalamalıdır. Oyunculardan biri yönünü şaşırırsa güvenlik ağındakilerden biri onu elbette yakalayacaktır.

Önemli olan kaleciye yaklaşırken yavaşlamamaktır; bu bir güven sınamasıdır. Düşünce, yavaşlamamak, durmamak veya kaleciden çok uzakta bitirmemektir.

14 çiftler halinde, oyunculardan biri gözleri açık çömelir

Eşlerden biri gözleri açık, tek dizinin üzerine oturur, diğeri de onun dizine oturur, gözleri kapalıdır. Oturan kişi sonra ayağa kalkar ve ileri doğru yedi adım atar. Geri döner ve yavaşça aynı dize oturmaya çalışır. Çömelmiş oyuncu diğerinin yanlış yere oturduğunu gördüğü an düşmesini engellemek için onu durdurabilir.

15 kendi bedenini çiz

Bu egzersizi genellikle bir oturumun başlangıcında yaparız. Tüm katılımcılar yere yatar ve bir bütün olarak bedenlerini ve onu oluşturan her bir parçayı düşünürler: Parmaklar, kafa, ağız, dil, bacaklar, cinsiyet, gözler, göbek deliği, boyun, ayalar, omuzlar, omur vs. Sonra düşündükleri parçaları hareket ettirmeyi denerler.

Birkaç dakikalık konsantrasyondan sonra joker herkesi bir parça kağıt (hepsi aynı büyüklükte olmalıdır) ve kurşun kalem, yoksa aynı renk mürekkepli dolma kalem (aynı renk mürekkep yoksa katılımcıların farklı renkleri görmemelerini sağlayın) dağıtır. Bundan sonra joker herkesin gözlerini sıkıca kapatarak kendi bedenlerini kağıdın üzerine çizmesini ister. Bu bittikten sonra katılımcılardan hâlâ gözleri kapalı olarak kağıdın arkasına isimlerini yazmalarını ister. Çizimleri toplayıp onları yere herhangi bir sırayla dizer, katılımcılara gözlerini açıp, oraya gitmelerini ve bu ön hazırlıksız sergiye bakmalarını söyler. Onları bu resimlerde en çok etkileyen şeylerin ne olduğunu sorar: Bedenler çıplak mıdır yoksa giyinik midir, yatmakta mıdırlar yoksa ayakta mı durmaktadırlar, dinlenir pozisyondalar mı yoksa çalışıyorlar mı, herhangi bir nesne ile ilişki içindeler mi yoksa kendi hallerindeler mi, gözler ya da cinsiyet gibi önemli ayrıntılar var mı yoksa sadece ana hatlar mı var?

Son olarak, joker onlardan kendi resimlerini tanımalarını ister.

Bu egzersiz grubu çok hassaslaştırır. İlk olarak bedenlerini ve onu oluşturan en küçük parçaları bile düşünürken, ikinci olarak hissettiklerini elleriyle yeniden oluşturmaya çalışırken ve son olarak bu egzersizden sonra

kendilerine, hareketlerine, oturma şekillerine, diğerlerine yaklaşımlarına vs. daha fazla dikkat ederken. Bu egzersiz katılımcıları ilk ve her şeyden önce bir beden olduğumuz konusunda bilinçlendirir. En etkileyici soyut düşünceleri oluşturabilme yeteneğine sahip olabiliriz ve en olağan dışı buluşları yapma yeteneğine de sahip olabiliriz, ama bu sadece her şeyden önce bir bedene sahip olduğumuz içindir. Bir isime bile sahip olmadan önce bir bedende yaşarız! Ve nadiren bedenimizin tüm mutlulukların ve acıların, tüm bilginin ve araştırmaların, her şeyin temel kaynağı olduğunu düşünürüz.

Biz bu egzersizi genellikle "Oyuncuların kendi maskeleri" oyunundan önce yaparız.

16 çamuru şekillendirmek

Bu, kağıt yerine çamur kullanılması dışında, temelde bir önceki egzersizle aynıdır. Bu versiyondaki farklılık, ellerin daha önce oluşturduğu ayrıntılara geri dönebilmesinden kaynaklanır. Kağıt üzerinde, örneğin kafayı zaten yaptıysanız, bunu hatırlamanız gerekir ama geri dönemezsiniz. Ama çamur şekillendirirken her zaman geri dönme şansınız vardır.

17 renge dokun

Joker, (kör) oyuncuya aynı türden ama farklı malzemelerden ve renklerden yapılmış aynı türden beş giyecek (hepsi çorap veya hepsi gömlek, ne olursa) verir. Oyuncu her parçayı hissetmeli ve renkleri tanımaya çalışmalıdır.

18 kör kimse ve bomba

Diğerleri tarafından etrafı sarılmış, gözleri bağlanmış bir oyuncu. 'Kör kişi' herhangi birine bir saniyeden daha uzun süre dokunursa bir bombanın patlayacağını hayal etmelidir. Her temasta olabildiğince fazla uzaklaşır. Bu egzersiz duyuların inanılmaz bir şekilde gelişmesine neden olur.

19 eli bul

Çiftler halinde başlar, her oyuncu ortağının eline dokunur;

sonra ayrılıp etrafta dolaşırlar. Bir süre sonra karşılaştıkları herkesin ellerine dokunarak orijinal eli yeniden bulmaya çalışırlar.

20 sirenlerin şarkısı

Çok zor, çok zevkli. Her oyuncu yaşamakta olduğu bir ezilme durumunu düşünmelidir. Sonra herkes gözlerini kapatır ve odanın ortasında toplanırlar. Kim başlamak isterse bir ses çıkarır (bir çığlık, inilti, bağırtı, ağıt vs.). Bu, zihnindeki ezilme durumunun sese çevrilmiş halidir. Joker elinden tutup onu odada bir yolculuğa çıkarır, bir köşede durur. İkinci kişiyle de aynı şekilde. Üç ya da dört kişi daha kendi tarzlarında, kendilerine özel bir çığlıkla aynısını yaparlar. Jokerin tamamen farklı çığlıkları odanın dört köşesine yerleştirmesi önemlidir. Sonra dördü aynı anda bağırmaya başlarlar. Odanın ortasında kalanlar dördünü de dinler ve kendi ezilme durumlarına en iyi oturduğunu düşündüklerini seçerler; dört grup oluşur. Bundan sonra herkes gözlerini açar ve dört çember oluştururlar. Ayrı çemberlerinde herkes ezilme durumunu, zihnindeki episodu diğerlerine anlatır. Bütün gruplardaki öykülerin ezilme durumunun aynı türden olması, aynı temayı içermesi sihir değildir.

21 rahat bir sırt bul

Yere oturun, etrafta dolanın ve kendinize rahat bir sırt bulun. Sonra, hâlâ gözleriniz kapalıyken daha önceki bölümde anlatılan 'itişme' egzersizini yapın.

22 kim "ah" dedi?

Herkes gözlerini kapatır ve mekânda dolaşmaya başlar. Joker (dokunarak), bir kişinin dilediği bir şekilde "Ah" demesini sağlar. Geri kalanlar bunun kim olduğunu bulmaya çalışırlar.

23 melodik el

Çember halinde oturmuş ve gözleri kapalı olan oyuncular, sol eli solundaki kişinin elinin *üzerinde*, sağ eli sağındaki kişinin elinin *altında* olacak şekilde, komşularının ellerini

tutarlar. Böylelikle sağ taraf komşusunun sol elini kontrol eder, kendi sol eli de solunda oturan kişi tarafından kontrol edilmektedir. Oyuncular, sol ellerinin komşularınınkiyle benzer hareket etmesine izin vererek sağ ellerini ritmik ve melodili bir şekilde hareket ettirirler. Sonra joker "Kafalar" der ve oyuncular kafalarını da harekete katarlar; sonra 'Göğüsler' der, sonra 'Ayağa kalkın' der ve tüm beden dans etmektedir; son olarak 'Şarkı söyleyin' der ve oyuncular (hâlâ gözleri kapalı) ayakta, salınarak hep birlikte şarkı söylerler. Sonra gözler açılır.

Çeşitleme

Kontrol eden elin kontrol ettiği elin altı yerine *üzerine* konması dışında aynı egzersiz.

Mekân Serisi

Bu seri de tüm duyuları kapsar.

1 odada tek bir boş alan bırakmadan

Tüm oyuncular kendi bedenlerinin diğerlerininkinden aşağı yukarı eş uzaklıkta olduğundan ve hepsinin zemine tamamen yayıldığından emin olarak *çok hızlı bir şekilde yürürler* (koşmazlar). Joker zaman zaman 'Dur' der; o anda herkes aniden durmalıdır; odada boş bir alanın görülmemesi gerekmektedir.

Esas olan "Dur" denilmeden durulmamasıdır. Ne zaman biri boş bir alan görürse, oraya gidip bedenleriyle doldururlar, ama orada kalamazlar. Bir süre sonra orası biri gelip doldurana kadar yeniden boşalır, ama yeni gelen de orada kalamayacaktır...

2 basitçe "Dur" demek yerine joker bir sayı söyler

Herkes, olabildiğince hızlı bir şekilde, söylenen sayı kadar –üç, beş, sekiz vs.– kişiyi içeren gruplar oluşturmalıdır. Sonra bu gruplar yine olabildiğince hızlı bir şekilde kendilerini eşit uzaklıkta olacak şekilde ve odanın zemininde hiç boşluk kalmadığından emin olarak konumlandırmalıdırlar.

3 Joker bir sayı ve geometrik şekli söyler

Katılımcılar joker tarafından söylenen sayı kadar kişiden oluşan ve belirttiği geometrik formda gruplar oluşturmalıdırlar: dört daire, üç karo, beş üçgen vs.

4 Joker bir sayı ve bedenin bir bölgesini söyler

Eğer joker "üç burun, yedi ayak" derse yedi ayağın ve üç burnun birbirine değiyor olması gerekir. Hâlâ odanın zemini eş uzaklıktaki gruplar tarafından kaplanmış olmalıdır.

5 Joker bir renk ve giysi parçası söyler

Joker tanımlandığı gibi bir talimat verir; giysi yerine bedenin bir parçası da (saç, göz) seçilebilir. Katılımcılar ona göre gruplaşmalı ve odaya eşit biçimde dağıldıklarından emin olmalıdırlar.

6 katılımcılar yavaşça koşarlar

(Yavaşça koşmak hızlı yürümekle aynı anlama gelmez.) Zaman zaman joker "Yapışın" der ve oyuncular durmaksızın üç veya beş kişilik gruplar oluşturacak şekilde yapışırlar. Herkes koşmaya devam etmelidir, ki bu çok zordur. Sonra joker 'Ayrılın' dediğinde herkes ayrılmalıdır. Sonra yeniden başlar, katılımcılar hâlâ zeminde boş alan bırakmamaya çalışırlar.

7 katılımcılar birbirlerine dokunurlar

Katılımcılar odada dolanırken birbirlerine elleri ve ayaklarıyla dokunmaktadırlar; hiç kimse diğerinden ayrı kalamaz. Joker "Durun" der ve on anda herkes olduğu yerde kalır; ama her biri elleri ve en az bir ayağıyla diğerlerine temas ediyor olmalıdır. Kimse odanın bir köşesinde yalıtılmış olarak kalamaz. Sonuç bir örümcek ağı gibidir.

Bütünleşme Oyunları Serisi

1 çamura saplanmış (don-ateş)

İki oyuncu diğerlerini ebelemek için kovalarlar. Ebelen-

dikleri zaman oyuncular oldukları yerde kalırlar, bacakları açık olmalıdır. Bir başka oyuncunun bacaklarının arasından geçmesiyle serbest kalırlar. Oyun, oynayanlar çok fazla yorulunca veya herkes hareketsiz bırakılınca sona erer.

2 şapka oyunu (mendil kapmaca)

Altı kişilik, iki sıra halinde 2 veya 3 metre aralıkla duran iki takım. Ters numaralandırılmışlardır; öyle ki 1'in karşısında 6, 2'nin karşısında 5 olur. Bir kişi ortada durur, elinde bir şapka –veya herhangi bir nesne– tutmaktadır. Örneğin, 'Dört' derse her iki sıranın 4 numaralı oyuncusu olabildiğince hızlı bir şekilde ortadaki çizgiyi geçmemeye çalışarak ortaya gelmeli şapkayı kapmaya çalışmalıdır. Şapkayı alan diğerinin kendisine dokunmasına fırsat tanımamalıdır, aksi halde kaybeder.

Ortadaki kişi aynı anda iki veya üç sayı söyleyebilir; dört veya altı kişi şapkayı kapmak için ortaya fırlayacaklardır.

Çeşitleme

Oyunun İngiliz versiyonu –'Köpek ve Kemik' adıyla bilinir– yukarıdaki gibidir; tek farklılık katılımcıları çağıran kişinin iki sıranın bitiş çizgisinin ötesinde durması ve şapkanın iki takımın arasında yere konulmasıdır. Eğer şapkayı taşıyan oyuncuya kendi sırasına dönemeden karşı oyuncu tarafından dokunulursa şapkayı olduğu yere bırakmalıdır. Sonra bu iki oyuncu yine dokunulmadan şapkayı kapmaya çalışacaklardır.

3 üç İrlanda düellosu

1) Yüzleri birbirine dönük çiftler. Her oyuncu, diğeri onun ayağına basmadan önce, karşısındakinin ayağına basmaya çalışır (nazikçe);
2) Elleri dizlerinin üzerinde bir dizden diğerine sürekli yer değiştirmekte olan, yüzleri birbirine dönük çiftler; her oyuncu, diğerinden önce, karşısındakinin dizine dokunmaya çalışır;
3) Sol ellerini, avuç içleri dışarı bakacak şekilde açık ola-

rak arkalarına saklanmış olan oyuncular önde tuttukları sağ ellerinin işaret parmağını bir kılıç gibi kullanarak karşılarındakinin açık elini 'şişlemeye' çalışırlar.

4 küçük paketler

Katılımcıların dikkatini ve konsantrasyonunu geliştirmek için mükemmel, çok iyi bilinen bir çocuk oyununun çeşitlemesi. Arka arkaya sıra halinde dizilmiş üçer kişilik üç veya dört –belki daha fazla– grup; tüm sıralar aynı merkeze yönelmiş durumda ve eşit uzaklıkta. Sıralarda olmayan iki kişi ise avcı ve av olur. Av, avcıdan kaçmalıdır; ne zaman yakalanma tehlikesiyle karşılaşırsa herhangi bir sıranın başında veya sonunda durarak bir kişinin yerini alabilir. Eğer bir sıranın başında durursa, o sıranın en sonundaki kişi av olur ve kaçmalıdır; eğer bir sıranın sonuna giderse baştaki kişi kaçmalıdır. Eğer avcı onu yakalarsa hemen rol değiştirip oynamaya devam ederler.

Oyunu karmaşık hale getirmek için sıraların önünde duranların birden yirmiye kadar sayıp kaçmaya başlamalarına karar verebilirsiniz. Böylelikle bir anda birden çok av olacaktır. Sıralarda hiçbir zaman üçten fazla kişi bulunmamalıdır.

5 günaydın

Her oyuncu diğerlerine 'Günaydın' demek zorundadır (veya günün o saatinde hangi selamlama uygunsa), aynı zamanda ellerini de sıkmaktadır. Her zaman bir eliyle bir kişinin elini sıkıyor olmalıdır; eğer iki eli de doluysa hemen birini bırakıp sıkmak üzere bir başkasını arar.

6 kedi ve fare

Yukarıdaki "küçük paketler" oyununa benzeyen, iyi bilinen bir oyunun çeşitlemesi. İki kişi hariç, herkesin bir ortağı vardır, el ele tutuşup odada dolaşırlar. Bunlardan biri kedi, biri de faredir. Kedi her zamanki gibi fareyi kovalar. Eğer kedi yakalanmaktan kurtulmak istiyorsa bir çiftin yanına eklenir. Bu da diğer uçtakinin artık fare olduğu ve kaçması gerektiği anlamına gelir. Aynı anda sadece iki kişi el ele

tutuşabilir. Diğer çeşitlemede olduğu gibi eğer fare yakalanırsa rol değiştirip kovalamaca sürecinin devam etmesine karar verebilirsiniz.

Çeşitleme: Tex Avery'ye saygı

Fare eşinin elini tuttuğu zaman serbest kalan kişi fare değil köpek olur ve kediyi kovalar. Kovalanan kedi bir başka çiftle el ele tutuşabilir. O çiftten ayrılan kişi diğerini korkutan daha büyük bir köpek olur ve oyun ilerledikçe büyüyen hayvanlarla devam eder.

7 sonuçlar (başka bir deyişle cadavre éxquis)

Oyun Fransızca ismini, gerçeküstücü şairlerden alır: 'Mükemmel Ceset' sözel bir oyun olabileceği gibi bir çizim oyunu da olabilir. Çizimli versiyonunda, bir oyuncu bir şey, genellikle kafasından başlayarak bir beden çizer ve çok küçük bir bölümü görünecek şekilde kağıdı kıvırır. İkinci oyuncu bir sonraki parçayı çizer ve kağıdı kıvırır. Bu şekilde devam eder. Sonunda kağıt açılır ve yaratılan şeye bakılır.

Sözel versiyonunda, bir oyuncu bir ikincisi tarafından sürdürülecek olan bir öykü anlatmaya başlar. Oyun tüm grup bir bölümüne katkıda bulununcaya kadar devam eder. Bu, çizim versiyonunda olduğu gibi de yapılabilir. Bir oyuncu odaya girer ve bir öykü anlatmaya başlar. Sonra ikinci oyuncu odaya girdiğinde ona sadece son birkaç kelimeyi tekrar eder. Tüm bunlar en sonunda dinlenmek üzere bir kayıt cihazıyla kaydedilebilir.

IV. BAKTIĞIMIZI GÖRMEK

Baktığımızı görmemize yardımcı olacak üç ana egzersiz serisi vardır: aynalar dizisi, heykel veya modelleme dizisi ve kukla dizisi. Bu ilk üç kısım İmge Tiyatrosu'nun cephaneliğinin bir bölümünü oluştursa da Forum Tiyatrosu için model geliştirme sürecinde de bir miktar yarar sağlayacaktır.

Bu egzersizler iki veya üç kişi arasındaki 'görsel diyalog' aracılığıyla gözlem yapma kapasitesini geliştirirler. Aynı anda konuşmaya dayalı dilin kapsam dışında bırakıldığı

açıktır. İmge Tiyatrosu'nda kelimelerin kullanımı imgelerin dilinin yoluna çıkacak veya kendini o dilin üzerine yerleştirecektir. 'Tamam', 'evet' veya 'hayır' anlamına gelecek sembolik jestler olduğu kadar yerine geçtikleri sözcükleri doğrudan karşılayan işaretler de yasaklanmalıdır.

Bazen insanlar bu egzersizler için talep edilen sessizliğin bir engel olduğunu düşünürler; ilk başta rahatsız edici, hatta yorucu görünebilir. Bununla birlikte, katılımcılar daha fazla konsantre oldukça bu çalışmanın büyüleyiciliğinin ve diyalogların nasıl da zenginleştiğinin daha fazla farkına varırlar.

Kendine özgü fonksiyonu ve uygulaması olan bu egzersizler ayrı ayrı yapılabilir. Yine de bir seri halinde kesintisiz yapıldıkları zaman, katılımcılar sadece her bir egzersiz tarafından değil egzersizler arasındaki geçişlerle de uyarılırlar; bazen bu geçişler birbirine bağladığı iki egzersizden daha ilginç sonuçlar doğurur. Bu özellikle aynalar dizisinde sekizinci egzersizdeki üç 'değiş tokuş'ta karşılaşılan durumdur.

Aynalar Dizisi

Bu dizinin her parçası bir, iki, üç dakika veya daha bile fazla sürebilir; bu tamamen grubun katılımına, merakına, birliğine ve çalışmanın amaçlarının ne olduğuna bağlıdır. Bu çalışma ile ilgili en önemli şey onun keşiflerde olabildiğince özenli, ayrıntılı, kesin ve zengin olmasıdır.

1 yalın ayna

İki sıra katılımcı, her biri doğrudan karşısındakinin gözlerinin içine bakmaktadır. A sırasındakiler 'özneler', B sırasındakiler ise 'imgeler'dir. Egzersiz başlar. Her özne bir seri hareket ve ifade değişimi yapmaya başlar. 'İmge' bunları en ufak ayrıntısına kadar kopyalamalıdır.

'Özne', 'imge'sinin düşmanı olmamalıdır; bu egzersiz bir yarışma değildir, temel fikir izlenmesi olanaksız keskin hareketler yapmak da değildir, tam tersine temel fikir hareketlerde muhteşem bir eşzamanlama yakalamaktır, böylelikle 'imge' 'özne'nin jestlerini olabildiğince tam kopyalayabilir. Uygunluk ve eşzamanlama derecesi öyle olma-

lıdır ki bir dış gözlemci kimin yönettiğini, kimin takip ettiğini anlayamasın. Bütün hareketler yavaş olmalıdır (ki 'imge' onları kopyalayabilsin, hatta bir sonrakini önceden sezebilir hale gelsin) ve her hareket sonuncuyu doğal bir şekilde takip etmelidir. Katılımcıların, beden veya yüz ifadesinin en ufak ayrıntısına bile dikkat eder olması da eş derecede önemlidir.

2 özne ve imge rolleri değişirler

Birkaç dakika sonra joker iki sıranın rolleri değişeceğini açıklar. İşareti verir, tam o anda 'özne'ler 'imge', 'imge'ler 'özne' olurlar. Bu değişim devamlılığı veya hassaslığı etkilememelidir. İdeal olan, değişim anında yapılmakta olan hareketin kesintiye uğramadan veya sarsılmadan sürdürülüp tamamlanmasıdır. Yine burada da dış gözlemci rollerin değiştiğini algılayamamalıdır; değişimin görünmezliği, eşzamanlılığın ve kopyalamanın mükemmel olması halinde sağlanabilir.

3 özne-imge, imge-özne

Birkaç dakika sonra joker, işaret verdiği zaman iki sırada da duran katılımcıların eşzamanlı olarak 'imge' ve 'özne' olması gerektiğini duyurur. O noktadan sonra herkes ortağının yaptığını da kopyalamak koşuluyla dilediği hareketi yapma hakkına sahiptir. Bu, hiçbir eş diğerine zorbalık etmeden yapılmalıdır. Her birinin hareketlerinde tamamen özgür olduğunu hissetmesi ama aynı zamanda hareketlerin olabildiğince içtenlikle takip edilmesi için ortağıyla sempati duygusu geliştirmesi de çok önemlidir. Özgürlük ve sempati işin özüdür. Tüm bu sekansta amaç zor veya taklidi imkânsız hareketler yapmak değildir; aşırı hızlı hareket etmek yarar sağlamaz, tersi de. Bu egzersizin başarılı olması eş zamanlamaya ve kopyalamadaki aslına sadakate bağlıdır.

Bu noktaya kadar iletişim tamamen görsellik üzerinden kurulmaktadır ve herkes eşine konsantre olmuş olmalıdır; önce gözlerine, sonra eşmerkezli halkalar halinde tüm bedenine yayılmalıdır. Ellerin veya ayakların takip edilmesi tavsiye edilmez; birinin gözlerinin içine bakma ve

bedeninin hareketlerini izleme sırasında eller ve ayaklar da görüntüye girecektir.

4 herkes ellerini birleştirir

Bir kez daha joker önce bir uyarı yapar, sonra da herkesin sağ ve sol tarafındakilerle el ele tutuşması için bir işaret verir. İki sıranın yüzleri hâlâ birbirine dönüktür, bireyler bakışlarını eşlerinin gözlerine sabitlemişlerdir. Bu aşamada yeni bir unsur devreye girer; eğer o ana kadar iletişim sadece görsel olarak gerçekleşmişse artık fizikseldir de. Tüm eşler hem karşısındaki kişiden görsel, hem de yanındakilerden fiziksel etkiler almaktadır. Katılımcılardan birinin, yanındakiler tarafından kabul edilen fakat karşısında duran kişinin iki tarafında duranların hareketi kopyalamayı fiziksel olarak engellemesi nedeniyle takip edemediği bir hareket yaptığını düşünelim. Bu durumda hareketin kaynağı olan oyuncu, eşzamanlamayı bozmamak ve kopyalamanın mükemmelliğine zarar vermemek için olabildiğince hızlı bir şekilde bir adım geri atmalıdır. Eğer hareketler yavaş ve devamlı ise iki sıranın da özdeş olmasına fırsat tanıyan görsel ve fiziksel 'müzakere' kesintiye uğramamış olacaktır. Bir kişi her zaman bir başkasının imgesidir ve bu imge içerisindeki her oyuncu karşısındakinin hareketlerini (kendi fiziksel kapasitesinin sınırları içerisinde) kopyalama sorumluluğu yanında kendi özgürlüğünü de yitirmeden varolabilecektir.

5 iki sıra bir eğri oluşturur

Joker sıralardan birinin başındaki kişinin elinden tutup onu mekânda döndürerek U şeklinde bir çizgi meydana getirir. Öteki sıra yeni oluşana uyumlu olacak şekilde karşıt bir eğri meydana getirirler.

İki sıranın arasında hâlâ tek ve uzun bir ayna bulunmaktadır. Katılımcılar eğriyi oluşturmak üzere düşsel aynadan uzaklaşmaya başladıklarında onlara dönük olanlar da uzaklaşmalıdır. Aynaya yaklaştıkları zaman aynı mekanizma işlemelidir. Olabileceklerin en kötüsü oyunculardan birinin aynaya doğru yürürken karşısındaki ile çar-

pışmasıdır; kavramsal mekâna saygı gösterilmelidir. (O bir ayna! İnsanlar genellikle aynaların içinden geçmezler!) Katılımcılar göz temaslarını korumalıdırlar.

Bir eğri oluşturma olgusu katılımcıların gelişimine yeni ve çok gerekli bir unsur daha katar. (Karşıdakileri ve komşuları dikkate alan) dolaysız, bireysel, görsel ve ardından hem görsel hem fiziksel iletişim aşamalarını geçtikten sonra oyuncular sıraların birer grup oluşturduğunun farkına varırlar; başka bir deyişle, oyuncular, yeni buluşlar yapma fırsatları kısıtlı ve fiziksel temasla tanımlanmış olsa da, egzersizin tüm alanlarını devreye sokarlar.

6 simetrik gruplar

Joker, egzersizi bölmeden, oyunculara ellerini bırakmalarını belirten işareti verir. Fiziksel temas zorunluluğundan kurtulmuş ama bütün mekânın farkında, odayı ikiye bölen düşsel aynayı dikkate alan katılımcılar kendi gruplarındaki insanlarla kolektif, simetrik bir imge oluştururlar. Bazen bir gruptaki tüm elemanlar karşılarındaki grubun oluşturduğu bir imgeyi yeniden üretirler. (Grupların eşzamanlı olarak özne ve imge olduklarını hatırlayın; tıpkı bireysel düzeyde bir kişinin diğerine zorbalık uygulamaması gibi bir grup karşısındaki gruba karşı aynı özgürlük ve sempatiyle davranmalıdır. Bazen gruplara bölünebilirler; önemli olan ayrı ayrı bireyler olana kadar bölünmeye devam etmemektir; tüm grup üyeleri olmasa da en az iki ya da üç kişi aynı ortak kopya içerisinde ayrıntılara karşı dikkatli ve özenli bir eşzamanlılığa sahip olmalıdır.

7 ayna kırılır

Ayna kırıldığı zaman yine yüz yüze birbirini izleyen çiftler halinde kalırız. Diğerinin yaptığı hareketleri olduğu gibi kopyalamaya devam ederler, zorbalığa yer yoktur. Ama şimdi her çiftin kendi küçük ayna parçası bulunmaktadır. Odayı ikiye bölen ortadaki büyük ayna odanın her tarafına yayılan parçalara ayrılmıştır. Bu nedenle her çift nasıl isterse öyle hareket eder, aynaya biraz yaklaşır, uzaklaşır veya döner ama her zaman diğeriyle aynı ilişkiyi korur. Bu

noktada dikkatin ve konsantrasyonun ikiye katlanması gereklidir; hem ortağına hem de tüm mekâna, çiftlerin ve onların aynalarının evrimleriyle değişime uğrayan, çoktan kırılmış büyük uzun ayna tarafından sınırlandırılmayan bir mekâna yönelik bir farkındalık. Bu mekân daha dinamiktir. Daha fazla özen ve konsantrasyon ister. Çiftlerin bütün mekânı kullanarak hareket etmesi ve evirilmesi çok önemlidir.

8 değişen eşler

Joker üç kez eş değiştirme işareti verir. İşaret verildiğinde oyuncular olabildiğince hızlı bir şekilde eşlerini bırakıp aynı mimetik (taklitçi) ilişkiyi sürdürebilecekleri başka birini aramaya başlarlar. Bu kişi bazen son derece çabuk bulunur, bazen zaman alır. Ne olursa olsun, oyuncu ritmini bozmadan, bir önceki ortağıyla birlikte yaptıkları devinimi kesmeden, bir başkasını bulana kadar aynı yavaşlıkta hareket etmeyi sürdürmelidir. İlk işarette herkes yakınındaki birini yeni ortağı olarak seçmelidir. İkinci değişimde daha uzakta bir eş aranmalı, ve üçüncüsünde olabildiğince uzak biri hedeflenmelidir. Devamlılığın bozulmaması önemlidir, (mesela) bir oyuncu eşsiz kalmış birini ararken bir anda kollarını kavuşturmamalıdır. Kendi hareketi gelecekteki ortağını çeken güçtür.

Dizinin bu bölümünde genellikle iki ortağın aynı kişiyi yeni eş olarak seçmesi ve bir süre bu kişiyle temas kurduklarına inanmaları durumuyla karşılaşılır. Oysa ikisi de gözlerini (bütün oda görüş alanlarına girse de) seçtikleri meslektaşa dikmiş olsalar anında kurdukları temasın karşılık alıp almadığının farkına varırlardı.

İki oyuncu arasında, her ikisi de diğerinin jestlerini incelemekte ve bu kişinin hareketleriyle bir öncekinin hareketleri arasındaki farkı anlamaya çalışmaktayken, her seferinde yeni bir eşlik, üretken bir diyalog kurulmalıdır. Buradaki düşünce bir anda bir şeyden bir başkasına atlamak değil, görsel ve fiziksel düzeyde bir diyalog kurarak ötekini 'tanımaya' çalışmaktır.

9 çarpıtan ayna

Joker diziyi bir başka aşamaya geçirmek için her işaret verişinden önce grubu uyarmalıdır. Bu durumda işaret verildiğinde iki oyuncu arasındaki ilişki tamamen değişir. Bu ana kadar bütün hareketler, yüzdeki ifadeler ve jestler mimetik bir şekilde yeniden üretilirken şimdi 'yorum', 'yanıt' devreye girer. Herkes doğru olduğunu düşündüğü şeyi yapmakta özgürdür ve her yeni etkide ortağına 'yanıt' verir, yorum yapar, büyütür, küçültür, onu karikatürize eder, onunla eğlenir, alay eder, onu yıkar veya ilişkilendirir. Toplu olarak değerlendirildiğinde, alınlanan görüntüye 'yanıt' veren ama kontrpuantal[4] ilişki kuran bir görüntü oluşturur.

'İmge' (jest, hareket, ifade) ile 'yanıt' arasında bir uyum olması gerekmez; diğer yandan eşzamanlı ya da ona yakın ve sürekli olmalıdır. Burada olması gereken bir hareket yapıp diğerinin tekrar etmesini beklemek, o beklerken 'yanıt' vermek değildir; birbirine cevap veren, birbirini çarpıtan kesintisiz bir görsel mesaj gönderme ve alına süreci olmalıdır. Elbette ki mutlak eşzamanlılığa ulaşmak imkânsızdır ama belli bir süre beklemekten (konsantrasyonun bozulmasından) kaçınılmalıdır.

10 narsistik ayna

Çarpıtma, eleştiri, yıkıcı yorum, eşinin maskesini yok etme girişimi ve karikatürden sonra ayna narsistik bir hale gelmiştir. Belki de bu tüm dizideki en güzel andır. Burada her katılımcı aynada kendisine bakar ve kendisini güzel görür. Oysa gördüğü ortağının imgesidir. Herkes, çok derin bir mutluluk hissettiğimiz, ve neysek o olmaktan hoşnut olduğumuz zaman yaşadığımız hazzın ve sevincin sinyallerini titizlikle vermeye çalışmalıdır. Kendimi mutlu hissediyorum ve bir mutluluk jesti yapıyorum, aynada kendime bakıyorum; ama kendi görüntümü bir başkasının bedeninde görüyorum. Aynı anda öteki de bendeki kendine bakar, benim içimde kendini mutlu ve hoşnut görür. Ve as-

---

[4] Kontrpuan: Müzikal bir terim. Bir melodiye akompaniman olarak eklenen melodi.

lında ona bu mutluluğu, bu doyumu sunan kendi jestlerim ve hareketlerimle benimdir.

Portekizli bir şair, Fernando Pessoa şu muhteşem satırları yazmıştır:

> İnsan bir başkasını sevmez,
> İnsan, diğerlerinin içinde olan kendini sever
> Veya orada olduğunu düşündüğünü.

Bu egzersizin temel fikri de budur: Kendimizi, kendilerini bizim içimizde arayan başkalarının içinde ararız.

11 ritmik ayna

Bir başkasında kendini arayışta, diyalog birleşir ve monolog haline dönüşür. İkisi de ritmik yakınlıkları olan hareketler aramaktadır. İkisi de hoş buldukları ritimleri ve hoşlandıkları hareketleri, artık yavaş veya hızlı, sakin veya enerjik, basit veya karmaşık, stacatto veya glissando olabilecek hareketleri aramalıdırlar. En önemli olanlar: (1) Her iki eşin de hareketleri yapmaktan dolayı hoşnut olması, (2) hareketlerin ritmik ve özdeş olması ve (3) tüm bedenin bu sürece dahil edilmesi önemlidir

12 birleştirme

Son olarak joker birleştirmeye girişme işaretini verir; 'girişim' kelimesi herhangi bir dayatma anlamını içermediği için tercih edilmiştir. Bazen bu dizinin sonunda tüm oda tamamen eşzamanlı hale gelir, tek bir ritimde ve harekette birleşir. Ancak aynı şekilde birleşmenin tamamen farklı fakat uyumlu, birbirini tamamlayan ritimler ve hareketlerde gerçekleştiği durumlarla da karşılaşılabilir. Ortaya çıkabilecek bir üçüncü durum da, tek bir grup veya tamamen ayrık bireyler yerine kendi sürekli ritimlerini ve hareketlerini yaratan küçük gruplar halinde birleşilmesidir.

Son aşamanın herhangi bir belirsizliğe yer bırakmadan, iyi bir şekilde anlaşılmış olması çok önemlidir. Bu bir yarışma değildir, bu birinin kendi ritmini ve hareketlerini diğerlerine zorla kabul ettirmesi değildir; her şeyden öte,

bir baştan çıkarmadır. Amaç katılımcıların ritmik çalışmasının sorumluluğunu üstlenmek ve onları en azından minimal bir seviyede birleştirmeye çalışmaktır. Ancak bunun kanıtlanması imkânsızdır. Egzersizin bu aşaması grup üyeleri arası şiddeti, istikrarsızlığı ve saldırganlığı beraberinde getirir; aynı zamanda grup içindeki uyumluluğu, diyaloğu ve işbirliği kapasitesini ortaya çıkarır. Joker grubu her ne şekilde olursa olsun birleştirmek için hiç kimseyi zorlamamaya ve manipule etmemeye dikkat etmelidir. Bu bir çözümleme ve etüt etme meselesidir, manipule etme değil. Bu çalışmanın sonuçlarının gerçek olabilmesi için her bireye kendini özgürce ifade etme şansı verilmelidir.

Bu uzun dizi esnasında görsel iletişim formlarından (mimesis'in[5] varolduğu ama baskın olmadığı 'çarpıtan ayna' hariç) hepsi sonuçta *mimesis*'i temel alsa da müthiş bir çeşitlilik ortaya çıkar. Dizi süresince insanlar eşlerini, en ufak ayrıntısına kadar ve olabildiğince eşzamanlı taklit edebilmek için incelerler. Aşağıdaki modelleme dizisinde, diyalog tamamen farklı bir şekle bürünür.

Modelleme Dizisi

Eğer 'aynada' diyalog mimetik idiyse, burada tercüme edilmelidir. Oyuncu meslektaşının ne yaptığını 'görür' ve hareketi veya jesti kendi konumunu değiştirerek tercüme eder. Jesti kendi bedenini kullanarak kopyalamaz, onu genişleterek sonunda o jestten çıkan sonucu gösterir. Bu, dizi açıklandıkça daha anlaşılır bir hale gelecektir.

1 heykeltıraş modele dokunur

Katılımcılar yüzleri birbirine dönük iki sıra oluştururlar. Bir sıra heykeltıraşlardan bir sıra ise heykellerden oluşur. Egzersizin başlangıcında tüm heykeltıraşlar ellerini kullanarak heykeli zihinlerindeki gibi yontarlar. Bu noktaya kadar ulaşmaya çabaladığı etkileri en ufak ayrıntısına kadar yakalamak için 'heykel'in bedenine dokunur. Heykeltı-

[5] Mimesis: Aristoteles'in *Poetika*'sında geçen ve taklit anlamında kullanılan bir terim.

raşlar ayna dilini kullanamazlar; yaratmak istedikleri imajı veya ifadeyi göstermek için kendi bedenlerini kullanırlar. Burada ne mimesis ne de kopyalama denkleme girer; bu artık bir diyalog değil, bir modellemedir; sonuç olarak dokunmak, kalıba sokmak gerekir; heykeltıraş tarafından yapılan her eylem uygun bir tepkiyi kışkırtır, her neden farklı bir sonuç doğurur. Ayna diyaloğunda iki eş aynı hareketi sürdürürler ve eşzamanlıdırlar. 'Modelleme' diyaloğunda ise, eşzamanlı olsalar bile, eşlerin eylemleri birbirini tamamlayıcıdır.

Heykeltıraş ve heykel birbirini anlayabilsin ve böylece heykeltıraşın görülen ve hissedilen jestleri heykel tarafından kolayca tercüme edilebilsin diye joker ilk egzersizin olabildiğince uzun –iki üç dakika, hatta tamamen katılımcılara ve yaratılan ortama bağlı olarak daha bile uzun– sürmesini sağlar.

2 heykeltıraş modele dokunmaz

Bu ikinci aşamada joker, heykeltıraşlara, daha önce heykellere dokunurken yaptıkları jestleri aynen kullanarak onlardan uzaklaşmalarını söyler. Bu jestleri daha önce 'gören' ve 'hisseden' heykeller hâlâ 'görürler' ama artık 'hissetmezler'; ancak heykeltıraşlar onlara dokunuyormuş, onlar da hissediyormuş gibi yanıt vermeye devam ederler. Heykeltıraşlar gerçekçi jestler yapmalıdırlar; heykelin arzulanan hareketi, istenilen jestleri yapması veya belli bir yüz ifadesini kurması için gerekli sahici hareketler.

Bu egzersiz sırasında heykeltıraşlar genellikle şu üç tuzağa düşerler: İlk yanlış kendisinin neredeyse karşı konulmaz bir güçle heykelin yakınına doğru çekilmesine izin vermektir; ikincisi 'Biraz daha bu tarafa', 'Hayır, bu değil' türünden sembolik işaretler yapmanın cazibesine kapılmalarıdır; üçüncü ve en kötü baştan çıkarıcı ise konuşmaktır. Sonuncusuna ne pahasına olursa olsun karşı koyulmalıdır; çünkü sözel iletişimin zorbalığı görsel iletişimi anında yok eder. Eğer heykel, heykeltıraşın neyin peşinde olduğunu kavrayamazsa (son çare olarak) ne yapmasını istediğini anlatmak için ona dokunabilir; sonra heykel,

yanılmadan, 'açıklamadan' önceki konumuna dönmelidir; ardından heykeltıraş jesti yapar ve bu sefer heykel arzulanan tepkiyi verir, artık anlamıştır.

Heykeller sık sık kendilerinden istenilmeyen hareketleri yapma hatasına düşerler. Örneğin, heykeltıraş heykelin beline dolanma veya kolundan çekme jesti yaparsa heykel devrilmelidir ve yeniden dengesini kurmak için öne doğru bir adım atmamalıdır. Öne doğru atılan adım ne istenmiştir ne de heykeltıraşın hareketlerinden biri ona neden olmuştur. Açıkçası heykelin özerk hareketler yapma yetisi yoktur. Eğer heykeltıraş heykelin yıkılmadan ilerlemesini istiyorsa, dengesini korumak ona düşer; bunu yapmak için ağırlık merkezinin ayaklardan çok fazla uzaklaşmamasını sağlayarak, böylece yıkılmasını engelleyerek önce ilk ayağı ilerletir, sonra ötekini. Heykel tarafından yapılan bütün hareketler heykeltıraş tarafından geliştirilmeli ve yönetilmelidir.

3 heykeltıraşlar odaya dağılır

Eğer önceki egzersizde heykeltıraşlar ve heykeller tek sıra halinde dizilmiş durumdaysalar, şimdi heykeltıraşlar birbirini engellemeyecek şekilde odaya dağılmalı, bu sırada (heykeller kendi başlarına hareket edemediklerine göre) yüzlerinin heykellerin görüş açısından çıkmamasına dikkat etmelidirler. Heykeltıraşlar, heykellerinin ileri, geri, bir yana veya ötekine, yukarı veya aşağı hareket etmesi için jestler yaparlar.

4 heykeltıraşlar hep birlikte tek bir heykel yaparlar

Heykelle heykeltıraş arasında olabildiğince fazla uzaklık bırakılır; heykeltıraşlar tüm heykelleri bir araya getirmeye çalışırlar, böylece bir anlam yükledikleri, çok kişili tek bir heykel oluştururlar.

5 dört veya beş kişi ile heykel

Buraya kadar dizi, her egzersiz bir öncekini takip edecek şekilde, geçişlere egzersizin doğruluğu kadar önem verilerek kesilmeden yürütülmüştür. Burada devamlılık kesintiye uğrar. Katılımcılar dört veya beş grup oluştururlar. Bir

heykeltıraş ve birkaç heykel. Her heykeltıraş sanki "İşte düşündüğüm şey bu!" der gibi arkadaşlarının bedenlerini tek ve belirli bir imge olarak şekillendirir. Düşüncesini görselleştirmeyi bitirdiğinde heykeldeki arkadaşlarından birinin yerini alır; bu kişi yeni heykeltıraş olur ve çalışmaya başlar. Sanki şunu düşünmektedir: 'Bu senin düşündüğün şeydi. Bir de benim buna cevabıma bak.' Önceki heykeltıraşın işini arkadaşlarının bedenlerini kalıba sokarak kendi istediği şeyi temsil eden çoklu bir heykele dönüştürür. Bütün bunlar yapılırken heykeltıraş heykellerin bedenlerine dokunmaz, hareketler belli bir uzaklıktan yapıldığı için sadece 'görülür', 'hissedilmez', sanki kendisine dokunulmuş gibi hareket eden heykellerin duyarlılığı tarafından tercüme edilir. Böylece herkes görsel fikirlerini ifade edene kadar devam eder.

Kukla Dizisi

Son olarak, 'görsel' diyaloğun üçüncü bir formu vardır, 'kukla'. Dayanak noktası özne (kuklacı) ve nesne (kukla) arasında hareketi kontrol eden bir ipin bulunduğu varsayılır. Üç dizinin en kısasıdır, sadece iki hareket içerir.

1 İpli kukla

Kuklacı ve kukla biraz aralıklı durmaktadırlar. İlki ipi çekiyormuş gibi yapar ve ikincisi uygun hareketle cevap verir. İkisi de ipin kuklacının elinden doğruca kuklanın bedenine bağlı olduğunu hayal etmelidir. Kuklacı ipin nereye –kol, el, dizler, kafa, ayak, boyun vs.– bağlı olduğunu bakışlarıyla anlatır.

2 çubuk ve İpli kukla

Bir ucu kuklacının eline, diğer ucu ise kuklanın bedenine bağlı olan, üzerinde ipin asılı olduğu üç metre yükseklikte duran bir çubuk hayal ederiz. Hareketler tamamen tersine döner. Bir önceki egzersizde kuklacı kuklanın bedeninde bir bölgeyi kaldırmak için ellerini yukarı kaldırmaktaydı; burada kuklacı ne zaman ellerini yukarı kaldırırsa kuklanın aşağı doğru bir hareket yapması gerekmektedir.

İmge Oyunları

1 İmgeyi tamamla

Bir çift oyuncu el sıkışırlar. Görüntüyü dondurun. İzleyen gruba bu görüntünün taşıyabileceği olası anlamları sorun: Bir iş toplantısı mı, sonsuza dek ayrılan sevgililer mi yoksa bir uyuşturucu anlaşması mı? Çeşitli olasılıklar araştırılır.

Herkes çiftler oluşturur ve donmuş el sıkışma görüntüsüyle oyuna başlarlar. Eşlerden biri diğerinin elini uzatılmış bırakarak görüntüden çıkar. Öykü nedir? Bu görüntünün ne anlama geldiğini söylemek yerine imgeye dönerek onu tamamlar; böylece gördüğü olası anlamı gösterir; kendini farklı bir konuma sokar ve imgeyi değiştirerek ortağıyla havada asılı kalan el üzerinden farklı bir ilişki geliştirir.

Sonra diğeri bu yeni dondurulmuş imgeden çıkar ve baktıktan sonra anlamını yeniden değiştirerek onu tamamlar. Bu şekilde her bir eşin değişmesiyle devam eder. Oyuncular tamamlamakta oldukları bu yarım imgeye hızla bakmalı ve kendilerini yeni tamamlayıcı pozisyona olabildiğince hızla sokmalıdırlar; modelleme egzersizinde olduğu gibi oyuncular bedenleriyle düşünmelidirler. Oyuncuların imgeyi tamamlamak için seçtikleri yolun yazınsal bir anlamı olması gerekmez. Önemli olan oyunu hareketli, düşünceleri akışkan kılmaktır.

Sonra joker oyuna bir sandalye ekleyebilir, sonra iki sandalye, bir başka nesne; bunlar olayı nasıl değiştirir, onun dinamiğini nasıl etkiler?

2 top oyunları

Futbol, basketbol, voleybol vs. İki takım top kullanmadan ama sanki top varmış gibi maç yaparlar. Bir hakem oyuncuların gerçek hareketleriyle topun hayali hareketlerinin uygunluğunu kontrol etmelidir; gerekiyorsa hatalarını düzeltebilir. Herhangi bir kolektif spor bu tür bir egzersiz için tercih edilebilir: masa tenisi, tenis vs.

3 boks maçı

Aralarında birkaç metre bırakarak duran iki kişi eşleri ta-

rafından atılan yumruklarına anında tepki vermelidir. Bu egzersiz önce biri diğerini dövüp, sonra roller değiştirildiğinde daha iyi sonuç verir; hayali yumruklara tepki verirken aynı zamanda yumruk savurmak zordur. Bu egzersizi genellikle duyarlılık jestleri ile veya aşıklar çeşitlemesine geçerek sonlandırırız.

Aşıklar Çeşitlemesi

Yukarıdakinin aynısı. Sadece bu sefer biri diğerine saldırmak yerine onu okşamaktadır. Eş, sunulan her hassas jeste tepki vermelidir.

Çeşitlemeler

Olmayan bir yatağı yapmak, eşzamanlı. Ya da iki takım, olmayan bir halatla halat çekme oyunu oynarlar. Ya da denizden balıkla dolu bir ağ çekmek. Ya da bir piyanoyu hareket ettirmek. Sonsuz çeşitlemeden bahsetmek mümkündür.

Danslı Çeşitleme

Oyuncular çiftler halinde dans ederler, sonra birbirlerinden ayrılırlar ve sanki birbirlerinin kollarındaymış gibi dans etmeye devam ederler.

Çeşitleme

Bu tür bir egzersiz başka bir şekilde de yapılabilir, mesela nedenin sonucu takip etmesi gibi; örneğin düşmeden önce düşmenin yarattığı acıyı çekerim, sonra düşerim ve acıyı karşılaştırırım.

4 korktuğumuz kişi, koruyucumuz olan kişi

Tüm katılımcılar odaya dağılmalıdır. Herkes hiçbir şey söylemeden o odadaki insanlardan birisinin korktuğu kişi olduğunu düşünür (sadece oyun amaçlı). Odada dolaşmaya başlarlar, bu sırada hem korktukları kişiden mümkün olduğunca uzak kalmaya çalışırlar hem de onun durumu fark etmemesine çalışırlar. Kısa bir süre sonra joker herkesten bir başka kişiyi de koruyucu kişi olarak (koruyucu

olarak seçildiğinin farkına varmamalıdır) düşünmesini ister. Şimdi yine herkes odada dolaşmaya başlar. Bu sefer korktukları kişi ile kendileri arasına koruyucularını almaya çalışırlar. Sonunda joker geri sayar ve herkes olduğu yerde kalır. Sonra oyuncular kimin korktuğu kişiden kaçmayı başardığını tespit ederler.

5 boş alanı doldurmak

Yüz yüze iki oyuncu. Biri hareket eder ve diğeri 'boş alanı' doldurur; eğer biri elini geri çekerse öteki kendininkini sokar, eğer biri küçülürse diğeri büyür vs.

6 kardan atmosfer

Oyunculardan biri atmosferin kar gibi kıvamlı olduğunu hayal eder ve ondan bir heykel yapar. Diğerleri onu gözlemleyip yontulan nesnenin doğasını keşfetmeye çalışırlar. Oyunun mimesisle ilgisi yoktur; oyuncu atmosferi ve bedenindeki kaslarla dış dünyanın ilişkisini gerçekten hissetmelidir. Eğer çekiç sallıyorsa, bedenindeki kaslar gerçekten elinde bir çekiç varmış gibi çalışmalıdır. Bu egzersiz isteğe bağlı olarak basitleştirilebilir veya karmaşıklaştırılabilir. Temel hareketlerle başlayabilir, gerçek nesneler kullanabilirsiniz (örneğin sandalyeyi bir yerden bir yere taşımak) ve hangi kasların nasıl harekete geçtiğini gözlemleyebilirsiniz. Bu egzersiz topluca yapıldığında daha da zenginleşecektir. Oyunculardan biri havayla bir nesne yapar ve onu bir başkasına aktarır, o da nesneyi değiştirerek yanındakine geçirir vs.

Örneğin birkaç oyuncu aynı otomobil üretim hattına yerleştirilebilir; biri tekerlekleri takar, diğeri kanatları ve en önemli parçalardan en küçük parçalara kadar, taşıt ortaya çıkana kadar sürer gider. Vurgu dış dünyayla olan fiziksel ilişkide olmalıdır, simgelerde veya mimesiste değil.

7 karakter ilişkileri inşa etme

Bu egzersiz sessiz yapılabileceği gibi sesli de yapılabilir. Oyunculardan biri bir eylem başlatır. İkinci oyuncu yaklaşır ve görünür fiziksel jestler aracılığıyla, seçtiği rolün doğasıyla –kardeş, baba, çocuk, amca vs.– uyumlu bir şekilde

onunla ilişki kurmaya çalışır. İlk oyuncu bu rolün ne olduğunu çözmeye ve çabucak cevap vermeye çalışır. Hemen sonra bir üçüncü oyuncu diğer ikisiyle ilişkiye girer, sonra dördüncü vb. Egzersizin ilk bölümü sessiz olmalıdır ki dış dünya ile ilişkiler kelimeler aracılığıyla değil duyular yardımıyla kurulabilsin.

8 hareket halindeki karakterler

Bir ya da daha çok oyuncu sahneye çıkarlar ve nereden geldiklerini, ne yaptıklarını, nereye gittiklerini anlatmak için hareketler yapmaya başlarlar. Diğerleri onları bu birkaç hareketle anlamaya çalışırlar: Sokaktan geldiler, bir bekleme odasındalar, dişlerini çektirmek üzere bekliyorlar; bir bardan geliyorlar, bir otelin lobisindeler ve odalarına çıkmak üzereler; sabah evlerinden çıktılar, asansördeler, işyerinde çalışmaya başlamak üzereler vs.

9 gözlem

Bir oyuncu bakışlarını birkaç dakika arkadaşları üzerinde sabitler, sonra arkası dönük ve gözleri bağlı bir şekilde onları olabildiğince ayrıntılı tanımlamaya başlar: renkler, giysiler, yüzleri, karakteristik davranışları vs.

10 tamamlayıcı etkinlikler

Oyunculardan biri bir hareket başlatır ve diğerleri onun ne yaptığını keşfetmeye çalışırlar, böylelikle onunkileri tamamlayıcı etkinlikler yapabileceklerdir. Örneğin, bir maç sırasında bir hakemin hareketleri savunma yapan ve hücum eden oyuncularla tamamlanacaktır; ilahi söyleyen bir rahip minber-çocuğu ve rahipler topluluğu ile tamamlanacaktır vs.

11 ne değişti?

İki sıra, oyuncular yüzleri birbirine dönük, gözlem halindeler. Sonra birbirlerine sırtlarını dönüp görüntülerinde ufak bir değişiklik yaparlar. Tekrar bakmak üzere arkalarını dönerler ve karşılarında bulunan kişideki değişikliği bulmaya çalışırlar.

12 kendi öykünü anlat

Oyunculardan biri bir tecrübesini anlatır, gerçekten başından geçmiş olduğu sürece herhangi bir şey olabilir. Arkadaşları bu öyküyü resmederler. Oyuncu/öykücü egzersiz sırasında müdahale etmez veya düzeltme yapmaz. Sonunda ikisi arasındaki farkları tartışırlar. Hatta öykücü kendi tepkileriyle arkadaşlarınınkileri karşılaştırabilir.

13 Fransız stili telefon

Çember halinde birbirine bakan insanlar. 1 numara, 4 numara tarafından, o da 7 numara tarafından, o da 10 numara tarafından izlenmektedir. 2, 5 tarafından izlenir; 5'i izleyen 8'i 11 numara izler; 12 tarafından izlenen 9, 3 tarafından izlenen 6'yı izler.

Amaç hiçbir şey yapmamaktır. Hiçbir şey yapmadan dikkatlice izleyin. Ama ne zaman modelimiz birazcık dahi hareket etse biz de biraz daha fazla hareket etmeliyiz. Biri de bizi izlediği için o da bizden biraz daha fazla hareket edecektir. Bu çoğalarak devam eder. Başlangıçtaki gibi 'hiçbir şey yapma' komutuyla birlikte davranışların abartılı kısımlarını sona erdiririz.

14 konsantrasyon

Bir konsantrasyon çemberi kurulur, oyuncular –diyelim ki iki dakika– olabildiğince çok renk, gölge, şekil ve ayrıntı bulmaya çalışarak etraflarına bakarlar. Bunlar bir sandalye, bir yer tahtasının köşesi, bir duvar köşesi, bir meslektaşın yüzü, bir eldeki ayrıntı, beyaz bir sayfa vs. olabilir. Sonra gözlerini kapatıp gördükleri her şeyi sayarlar.

Tüm insanlar gibi oyuncular da gerçeği, içerisinde iş görebilmek için, 'sentezlemeye' alışıktır; eğer gözümüzün algıladığı sonsuz çeşitlilikteki renkleri ve şekilleri bilincimiz de algılasa ve kaydetse delirebilirdik. Bu nedenle bir oyuncu gerçeği 'analiz etmeye' çalışmalı ve onun en küçük ayrıntılarını bile keşfetmelidir. Bu egzersiz yüzleri birbirine dönük iki oyuncu ile de yapılabilir; her biri diğerinin yüzünde keşfetmeyi başardığı her şeyi diğerine bildirmelidir. Aynı şey seslerle de yapılabilir.

15 hayvanlar

Bu oyunu en iyi şekilde uygulayabilmek için, olabildiğince çaba sarf edilmelidir. Her oyuncuya rastlantısal olarak üzerinde dişi ya da erkek bir hayvanın adının yazıldığı kağıtlar dağıtılır. Her hayvandan ikişer tane vardır ve oyuncular bunu bilmezler. Joker işaretini verir ve aynı anda tüm oyuncular hayvanlarını oynamaya başlarlar; yani hayvanlarının gerçekçi, gerçeküstücü, sembolik, şiirsel vs. bir imgesini yaratırlar. Joker oyuncuları, tek bir bilgilendirici ayrıntıyla kendilerini kısıtlamamaları konusunda uyarır, böylelikle imge geliştikçe olabildiğince çok ayrıntı –kuyruk, kanatlar, kafa hareketleri, hızlı veya yavaş yürüme, oturma, asılma biçimleri vs.– bulmaları sağlanır. Birkaç dakika sonra joker bazı etkinlikler önermeye başlar:

1) Hayvanlar açtır. Oyuncular hayvanlarının nasıl yediğini göstermelidir. Açgözlülükle? Yavaşça? Gizlice? Durağan bir pozisyonda? Hareket halinde? Ürkekçe? Saldırganca?
2) Hayvanlar susamıştır. Nasıl su içerler? Büyük veya küçük yudumlarla mı? Akılları başka yerde veya tam bir konsantrasyon içinde mi?
3) Hayvanlar kavga ederler. Oyuncular her hayvanın nasıl öfkesini, saldırganlığını, şiddetini, nefretini gösterdiğini açıkça ortaya koymalıdırlar.
4) Hayvanlar yorulmuştur ve uykuya dalarlar. Nasıl? Dimdik, oturarak, yatarak? Veya bir dalın üzerinde mi?
5) Hayvanlar yavaş yavaş uyanırlar ve bir diğerini arzularlar. Her biri erkek veya dişi eşini aramaya çıkmalıdır. Joker oyunculara, eşleri tarafından fark edilebilmeleri için tek yol olduğundan hayvanlarını oynamayı kesmemeleri gerektiğini hatırlatır. Eğer bir oyuncu diğerlerini gözlemlemek için durursa, açıkçası onu fark etmek imkânsız hale gelecektir. İki 'hayvan' birbirini bulduğunu düşündüğü zaman, her an hayvanlarının davranış biçimlerine sadık kalarak karşılaşmalarının 'aşk sahnesini' oynarlar. Örneğin, Boğa ve inek, sevgisini öpüşerek ve burunlarını sürterek gösteren aygır

ve kısraktan daha aceleci ve şiddetlidir. Bir horoz ve tavuk, gergedan ve eşi gibi davranmaz.

Sonunda iki 'hayvan' oyun alanını terk eder ve kimliklerini birbirlerine açıklarlar. Ama oyun burada bitmez! Bu nedenle konuşmamak ve kimliğini grubun geri kalanına açıklamamak önemlidir. Joker oyuncuları, eğer isterlerse, aşıkların buluşma sahnesini yeniden oynamak için odanın ortasına davet eder. Katılımcılar izledikleri hayvanın ne olduğundan emin oldukları anda o hayvana has sesi çıkarırlar; aslanın kükremesi, horozun ötüşü veya her neyse. Eğer bu doğruysa çift oyundan çıkar.

Aynı şekilde joker oyunculara, ortaya gelen izledikleri çiftin bulamadığı imge ve temsiliyetler söz konusu olduğunda, oyunu daha da zenginleştirecek diğer öğeleri, diğer 'görsel' karakteristikleri gösterme şansı verebilir.

Seçilen hayvanlar birbirinden çok farklı olmalıdır: kedigiller, sürüngenler, balıklar, büyük kuşlar, küçük böcekler, vs. Çiftlerin arasına bir 'kadın' ve bir 'erkek' eklemek de kötü bir fikir değildir. Seyirciler çoğunlukla onları tanımlamada sorunlar yaşarlar.

16 meslekler

Bu bir önceki oyunla aynı ilkeler üzerinden çalışır, ama bu sefer hayvanlar mesleklerle değiştirilmiştir. Seçilen meslekler, grubun güçlü hisler –sevmek veya nefret etmek– besledikleri arasından tercih edilmelidir. Çeşitli meslekleri oynayan kişiler çok çeşitli etkinlikler yaparlar; yemek yerler, kendilerini eğlendirirler, içerler vs. Örneğin, giyinip, yolculuk yapıp, bir sergiye gidip, yolda bir kaza geçirip kendilerini toparlarlar, kadınların (veya erkeklerin) peşinden koşarlar ve nihayet işlerini yaparlar.

Oyun yine (polis arabasının tekrar eden sireni gibi reklam tabelası olmadığı sürece) seslere izin olmakla beraber sözcüklerin kullanılmadığı durumda en iyi sonucu verecektir. Az önceki gibi kimse oyunun sonuna kadar kimliğini açıklamamalıdır.

Oyun aynı meslekten çiftlerle de oynanabilir. Oyuncular birbirlerini tanımak veya eşleri ile ortaklık kurmak zorundadırlar. Bir keresinde bu oyunu oynadığımda altı oyuncu birbirini kesinlikle tanıyamamıştı. Sırasıyla polisleri, kapıcıları ve ustabaşları oynayan çiftler. İnsan neden birbirini tanımakta zorlandıklarını tahmin edebilir. Aynı şey kabare sanatçıları, atletler ve fahişelerde de yaşanmıştı... Hepsi kendini göstermekle o kadar meşguldü ki eşlerini tespit edemediler.

17 dengeli çember

Bu oyunda katılımcıların sayısı bir çift sayı olmalıdır. Oyuncular bir fincan veya başka bir nesne etrafında simetrik bir çember oluştururlar. Bu fincan, bir sopa üzerinde duran bir tabak gibi, çemberi dengeleyen ekseni temsil etmektedir. Joker bir noktadan başlayarak oyuncuları 1, 2, 3, 4, 5 şeklinde numaralandırır. Çemberin yarısına geldiğinde öteki yarıyı yeniden 1'den başlayarak numaralandırır. İki 1 numara da aralarındaki düz çizgi merkezi dik kesecek şekilde birbirinin tam karşısında duruyor olmalıdır. Herkes bu eksenden eş uzaklıkta durur.

İlk numaralandırılan oyuncular liderlerdir, o numaraya sahip ikinci oyuncular ise onların takipçileridir. Joker bir sayı söyler ve bu sayı ile numaralandırılmış oyuncu mekânda çemberin içine veya dışına doğru yavaşça hareket etmeye başlar. Takipçisi de çemberi/tabağı dengeli tutacak şekilde hareket etmelidir; eğer lider eksene doğru hareket ederse takipçisi de aynı uzaklıkta hareket etmelidir. Eğer lider kendi sağına doğru ilerlerse, takipçisi de kendi sağına doğru ilerlemelidir. İkisi de aynı yönde ilerlerse (yani lider kendi sağına, takipçi kendi soluna) tabağın dengesi bozulacaktır.

Aşama aşama joker, tüm çiftler aynı andan hareket eder hale gelene kadar farklı numaralar söyler. Hareketli çiftler bir kere işleyen bir ilişki kurduklarında liderler hareketlerini çeşitlendirmeye başlayabilirler; hızlanarak, yavaşlayarak, ileri ve geri gidişleri büyüterek, emekleyerek, sıçrayarak vs. Herhangi bir anda lider, eksen ve takipçi

arasında düz bir çizgi olmalıdır.

Belli bir noktada joker 'Lideri değiştirin' diyebilir ve devamlılık kesintiye uğramadan liderler takipçi, takipçiler lider haline gelirler. Joker benzer şekilde "Lider yok" diye de bağırabilir ve çiftler ikisinden birinin önderliği olmadan birlikte çalışarak harekete devam etmelidirler.

Oyunu sonunda joker çiftleri teker teker sayılarını söyleyerek oyundan çıkarabilir, ta ki kimse kalmayana kadar.

18 sessiz sinema

Bu grubun iki takıma bölündüğü çok iyi bilinen bir oyundur. Birinci takım diğerine bir filmin başlığını, bir politikacının ismini, bir politikacının veya halk için önemli bir şahsiyetin söylediği bir cümleyi verir. İkinci grubun bir oyuncusu mim yoluyla bu cümle, isim veya başlığı diğerlerine anlatmaya çalışır, diğerleri ne olduğunu bulmaya çalışırlar. Her oyuncunun anlatmak için iki dakikası vardır. Bu oyun daha tecrübeli oyuncularla bir sahnenin temel-sorununda veya temel fikrinden başlayarak oynanabilir. Oyuncu, belirgin sergilemeler yapmamalı veya belirgin özellikler ve ipuçları tanımlamaktan kaçınmalıdır. Sadece temel fikri, onun imkânları ve kendi imgelemi ölçüsünde somutlaştırabilir.

19 kentteki yerli, ormandaki kentli

Duyular beyine mesaj gönderdiğinde seçiciler olarak çalışırlar. Bilinçli uyarıların seçilişi her bir toplumun kendi ritüellerine bağlıdır. Saatin alarmını duymayan bir annenin çocuğu ağlamaya başladığı anda uyandığı söylenir... Ormanda bir kuş eşinin şarkısını yanı başında bir aslan kükrüyor olsa bile duyabilir. Büyük bir kentte görsel ve işitsel uyarılar karşıdan karşıya geçen bir çocuk tarafından kolaylıkla filtre edilir ve seçilirken, ormanda yaşayan bir yerliyi çıldırtabilir. Bu egzersiz tam olarak bir oyuncunun kentteki orman yerlisi ve ormandaki kentli olması durumunu içerir. Uygarlığımızın biçimlerini bilmeyen bir kişi onun öğelerini 'kodlamalı' ve 'düzenlemelidir'. Gördüğü her şeyi, en basitlerini bile, 'garip' bulması bu yüzdendir; ve yine aynı

nedenle atıldığı gerçek tehlikelerin farkına varmaz.

Aynı egzersiz tam ters şekilde de yapılabilir: 'Uygar' bir kişi 'ilkel' olarak nitelendirdiği bir toplumun ritüellerinin ortasında; veya belli ritüellere göre eğitilmiş birini bastırıp, anında yenilerini özümseyip kendini başka bir topluma uydurmak zorunda bırakacak herhangi bir durum değişikliği içerisinde. Bu tür şeyler, yolculuk yapıp alışık olmadığımız başka bir kasabaya gittiğimizde hepimizin başına gelir; alışmadığımız sürece her şeye hayret edebiliriz, ama birkaç gün sonra bu şaşırtıcı şeyleri ya hiç görmeyiz ya da ancak yarısına dikkat ederiz.

Bu kitaptaki fiziksel egzersizlerden bir tanesi bile 'akrobatik' değildir çünkü bir 'atlet' maskeyi yaratma tehlikesiyle karşı karşıya kalırız. Sadece günlük hayatımızda çok az kullanılan kasların rahatlamasına veya uyarılmasına yardımcı olacak egzersizleri seçiyoruz; bedenlerimizi, hareketlerimizi, duyarlılıklarımızı, hatta düşüncelerimizi mekanikleştiren veya ritüelleştiren, katı ve sert düşünce, kas veya hareket 'yapıları' yaratan bu alışkanlıklarımızı değiştirmeye odaklanan egzersizlere yer veriyoruz. Bu egzersizler yardımıyla oyuncu söz konusu yapıları yıkmalı ve o boşlukları (bir 'atlet' gibi) yenileri ile doldurmaktan kaçınmalıdır.

Maske ve Ritüel Oyunları

1 ustayı izle

Bir oyuncu normal bir şekilde konuşmaya ve hareket etmeye başlar. Bu sırada, diğerleri onun maskesini aynen yakalamaya ve kopyalamaya çalışırlar. Karikatürize etmemek, oyuncuyu o hale sokan içsel etkiyi yeniden üretmek önemlidir. Oyuncular 'usta'yı taklit ederler, ama kelimeye Aristo'nun yüklediği anlamda taklit ederler: Yalnızca görünüşü değil, bu görünüşü ortaya çıkaran içsel yaratıcı güçleri de yeniden üretmek. Bir oyuncunun görünen özelliklerinin aşırı bir gevezelik içerdiğini düşünelim; gerçekte kendinden emin olamayan, çekingen, diğerlerinin saldırmasından korktuğu için durmaksızın konuşarak kendini emniyete almaya çalışan biridir. Oyuncu kendisini aşırı derecede laf salatası yapmaya iten korkuyu yaratmalıdır. Dahası, öteki

kişiyi bu korkunun kurbanı haline getiren toplumsal ritüelleri keşfetmeye çalışmalıdır. Bir maskenin kuruluşu her zaman ritüellerle belirlenen bir toplumsal gerekliliktir.

2 birbirine dönüşen iki ustayı izle

İki oyuncu konuşmaya veya tartışmaya başlarlar. Her birinin kendi takipçi takımı vardır. Bu takımlar kendi ustalarının maskelerini taklit etmeye veya yaratmaya başlarlar. Birkaç dakika sonra iki usta birbirine dönüşümü başlatırlar; iki usta da birbirini taklit etmektedir. Öyle ki sonunda birinin takipçileri diğerinin maskelerini taklit eder hale gelirler.

3 maskelerin dönüşü

Beş oyuncu konuşmakta, etrafta dolaşmakta ve birbirini incelemektedir. Birkaç dakika geçtikten sonra joker içlerinden birinin ismini söyler ve oyuncular o kişinin maskesini taklit etmeye başlarlar. Birkaç dakika sonra joker bir başkasının adını söyler ve herkes o kişinin maskesine döner ve böyle sürer gider.

4 maskelerin birleşimi

Bir konuşmanın ortasında bir grup oyuncu içlerinden birinin maskesini taklit etmeye karar verirler; bu, sözel iletişim kurmadan kendiliğinden olur. Oyun söz konusu kişi bunun farkına varıncaya kadar devam eder. Birden fazla maske ile de oyuna başlanabilir ve tek bir maskede birleşilene kadar devam eder.

5 bir maskenin kolektif yaratılışı

Bir grup oyuncu konuşurlar ve etrafta dolanırlar. Konuşma sırasında bir oyuncu yürüyüş, konuşma veya düşünme tarzının, ya da kişisel saplantılarından birisinin bir özelliğini işin içine katmaya başlar. Diğerleri bu özelliğin ne olduğunu bulmaya ve onu yeniden üretmeye çalışırlar. Birinci özellikte birleşim sağlandıktan sonra ikinci bir oyuncu başka bir özellik ekler; diğerleri bu özelliğin bir öncekinin üzerine eklendiğini varsaymalıdırlar. Sonra bir üçüncü...

ta ki, bütün oyuncular ortaklaşa yaratılmış maskeyi oynuyor hale gelene kadar.

6 maskelerin eklenmesi

Bir oyuncudan, kendi maskesinin herhangi bir özelliğini kaybetmeden başka bir arkadaşının maskesine uygun bir özelliği veya öğeyi kendininkine eklemesi istenir. Eğer şu veya bu kişi sahip olduğu her şeyin ötesinde, bir de şöyle şöyle birinin şiddetine sahip olsaydı ne hale gelirdi? Veya bu güçlü ve saldırgan oyuncu kendi gücünden ve saldırganlığından bir şey kaybetmeden diğer oyuncunun çekingenliğine sahip olsaydı ne olurdu? Özelliklerin maskelere eklenmesi veya değiştirilmesine bağlı olarak sonsuz olası kombinasyondan bahsedilebilir. Kişi, aynı zamanda, herkesin en tipik özelliklerini alarak grubun tüm üyelerinin maskesinin toplamı olan bir maske da yaratabilir.

7 maskeyi en uç noktalarına kadar zorlamak ve ortadan kaldırmak

Bir kere maskesinin bilincine vardıktan sonra, oyuncu onun her öğesini tekrarlayarak en uç noktaya kadar zorlar ve en abartılı halini takınır. Sonra yavaş yavaş onu ortadan kaldırmaya başlar ve her öğenin yerine onun tam tersi olan özelliği yaratır.

8 kendi maskesinde ustayı izlemek

Bazen bir oyuncu maskesini en uç noktaya kadar zorlar ve onu yavaş yavaş ortadan kaldırırken zorlukla karşılaşabilir. O zaman dört oyuncu ona katılır, söz konusu oyuncu konuşmaya başlar ve diğerleri 'usta'yı takip ederler. Beş maske birleştiği zaman dört oyuncu karşı duruşa geçerler ve 'usta' kendini, anında, yeni dört 'usta'nın takipçisi haline dönüştürmelidir.

Topluluğumuzdaki aşırı çekingen bir erkek oyuncu yukarıdaki süreci şiddetli bir biçimde bağırıp çağırarak tamamladı. Aynı zamanda bir de vahşetini dışa vuramayan bir kadın oyuncu vardı. İki grup oluşturduk: Birincisi –üç kişiden oluşuyordu– diğerine –ki onlar da üç kişiden olu-

şuyordu ve içlerinden biri sözü edilen oyuncuydu– saldırmaya (fiziksel olarak değil) ve onu aşağılamaya başladı. Şiddetli aşağılamalar ve kışkırtmalardan sonra yönetmenin işaretiyle durum tersine çevrildi ve az önce aşağılananlar diğerlerini aşağılamaya başladı. Oyuncu, iki arkadaşının yardımıyla maskesinin ardında gizlenen, içindeki tüm vahşeti salıverdi. Durum o kadar şiddetliydi ki sonunda oyuncu suçluluk duygusu yaşamaya başladı. Bu yüzden egzersizi altı oyuncunun da katıldığı ve büyük bir haz duyarak oynadıkları bir çocuk oyunuyla tamamladık.

Oyuncunun çekingenliğini kıran bu tür egzersizlerde her zaman birilerini yaralama tehlikesi vardır. Atölye egzersizleri ne sağaltıcı amaç taşımalı ne de oyuncunun sağlığına zarar vermelidir. Yüklü bir 'psikolojik havada' duygusal şiddet içeren bir egzersizle bitirmek tehlikeli olabilir; böyle bir oturum fiziksel bir oyun ortamıyla bitirilmelidir. Küba'da aydınlar şekerkamışı hasadına bizzat katılırlar; bu önemlidir çünkü böylece gerçeğe veya üretim sürecine yabancılaşmaktan kurtulurlar. 'Psikolojik' sorunları dışsal, fiziksel ve toplumsal gerçekler genel bağlamının arkasına yerleştirmek de önemlidir.

9 değişen maskeler

Bir oyuncu doğal bir şekilde konuşur ve odada dolaşır. Diğerleri ona, onun maskesini nasıl gördüklerini ve o maskeyi nasıl değiştirmek istediklerini gösterirler. Maskenin her öğesini işaret ederler ve oyuncu onları ya devre dışı bırakır ya da arkadaşlarını kriterlerine göre geliştirir; yumuşaklığı şiddete dönüştürür, kararsız hareketleri kararlı hareketleri çevirir, derinden gelen sesini üst perdeden bir ses haline getirir vs.

10 maske değişimi

Tipik bir ritüeli oynarız; örneğin bir adamın, malum niyetlerle, genç bir kızı ilk kez evine getirmesi ritüeli. İlk provada sahne olması gerektiği gibi oynanır: Erkek mükemmel bir Don Juan tarzında, güçlü, fethedici maço erkek tipini üzerine giyer ve kız da fethedilmeyi bekleyen "küçük sevimle

şey" kıvamındadır. Bu ritüeldeki tipik eylemler müzik dinlemek, daireyi göstermek ve bir şeyler içmek gibi şeylerdir.

Yukarıdaki versiyonun tamamında kız arzu nesnesi maskeyle oynar. Sonra ritüelin temel özelliklerini ve bölümlerini değiştirmeden iki oyuncu maskeleri değişirler. Adam, hâlâ erkek olarak kalır ve arzu nesnesi gibi davranmaya başlar. Kız ise kadınlığını kaybetmeden, genellikle maço Don Juan karakterinin giydiği maskeyi giyerek, atılgan fethedici rolünü oynar.

Başka bir örnek ise patlamaya eğilimli bir toplumdaki bir işçinin patronundan zam istemesi ritüelini o ritüele uygun eylemler ve jestlerle oynamaktır: Şapkasını çıkarmak, aile sorunlarını anlatmak, yaşamak için gerekli olan paranın arttığını açıklamak vs. Sonra oyuncu patron rolünde kalarak işçinin maskesini, diğeri ise işçi olmayı kesintiye uğratmadan patronun maskesini giyer.

Bu egzersiz yardımıyla sonsuz sayıda ilişki bulunup aydınlığa çıkarılabilir: baba/oğul, öğretmen/öğrenci, işkenceci/kurban, subay/manga, toprak sahibi/köylü vs.

11 oyuncuların kendi maskeleri

Bu oyun genellikle 'kendi bedenini çizme' egzersizinden sonra oynanır. Eğer oyun olarak yapılacaksa bütün oyuncular isimlerini kağıt parçalarına yazıp katlarlar ve bu kağıt parçaları rastlantısal olarak dağıtılır. Eğer az önce belirtilen egzersizle birlikte oynanıyorsa zaten oyuncuların adları kendi bedenlerini çizdikleri kağıtların arkasına yazılmış durumdadır. Ne kadar çok katılımcı olursa oyun o kadar iyi olur; etkili olabilmesi için en az 16 oyuncu gerekir, 30 iyi bir sayıdır.

Grup iki eşit parçaya bölünür. Grubun ilk yarısı sahneye çıkıp günlük yaşamlarını oynar; bunu kolaylaştırmak için 'Saat İmgesi' tekniği kullanılabilir; böylelikle günün belli saatleri joker tarafından açıklanır ve sahnedekiler günün o saatinde ne yapıyorlarsa onu oynarlar. Oyuncular sahnedeyken grubun diğer yarısı onları izlemektedir. Her biri ismi kendilerine verilen tek bir kişiyi yakından incelemeye alır.

Beş dakika gibi bir süre geçtikten sonra iki grup yer

değiştirir. Seyirci olan oyuncular şimdi sahnede inceledikleri oyuncunun maskesini göstermeye çalışıyorlardır; maske egzersizlerinde her zaman olduğu gibi onlara verilen oyuncunun maskesini kopya etmeye çalışmak yerine, daha çok o oyuncunun maskesinde neyi önemli ya da temel gördüklerini göstermeye çalışmalıdırlar. Eğer 'kendi bedenini çizme' egzersizi bu egzersizi önceliyorsa, oyuncuların gözleri kapalı çizdikleri kendi portrelerinden çıkardıkları kanıtları da kullanabilirler.

Şimdi seyirci konumunda olan oyuncular hangi oyuncunun kendi maskesini oynadığını bulmaya çalışmalıdırlar; buldukları an bunu söylerler. Böylece sonuç olarak oyuncular çiftler haline gelmiş olurlar; sayı azaldıkça kimin sizin maskenizi oynadığını bulmak daha da kolaylaşmaktadır.

Bir kere bütün maskeler tanındığı zaman joker her oyuncu/maske çiftinden sırayla sahnede yan yana oynamalarını ister; böylelikle gözlem yapan grup oyuncular ve maskeleri arasında benzerlikleri ve farkları not edebilirler. Bu noktada diğer oyuncular da sahneye gelerek eksik olduğunu düşündükleri maske öğelerini ekleyebilirler. Oyunculara kendi maskelerini nasıl tanıdıklarını veya neden son ana kadar tanıyamadıklarını sormak da yararlıdır.

12 maskelerin yer değiştirmesi

Bu egzersiz belli ilişkilerin ekonomik karakterini işaret eder. Latin Amerika'nın bazı bölgelerinde ruhban sınıfı çok ilericiyken diğer bölgelerinde korkunç derecede gericidir. Bu egzersizde, öncelikle köylü ve toprak sahibi arasındaki bağımlılık ritüelleriyle belirlenen maskeleri yaratınız. Hemen ardından, dindar ve rahip arasındaki günah çıkarma ritüellerini canlandırınız. Sonra da rahibin (büyük toprak sahibi) ve dindarın (köylü) maskelerini kullanarak ekonomik mücadele ritüelini canlandırınız..

13 maskenin, ritüelin ve itkinin ayrımı

Oyuncular bu öğeleri ayrı ayrı prova ederler, sonra hepsini bir araya getirirler. Bir keresinde bu egzersiz yapılırken bir

oyuncu babasının ölümünden sonraki bir zamanda ailesiyle birlikte geçirdiği bir günden bahsetti. Herkes annesinin doğum gününü kutlamak üzere bir araya gelmiş ve bu kutlama sırasında her akraba diğerinden daha fazla şey elde etmeye çalıştığı için mirasla ilgili sorunlar üzerine tartışmışlar.

İlk olarak bir doğum günü ritüelinin tüm ayrıntılarına kadar prova ettik; çocukların gelişi, anneye alınan hediyeler, masanın etrafında toplanma, doğum günü kutlamaları, "İyi ki doğdun" şarkısının söylenişi, fotoğrafların çekilmesi ve sevgi dolu ayrılışlar. Oyuncular bu ritüeli birkaç kez daha prova ettiler ve böylelikle tüm eylem dizisini en ufak ayrıntısına kadar olduğu gibi oynayabilecek hale geldiler: İnsanlar nasıl kadeh kaldırıyor, her biri nasıl yürüyor, fotoğraf çekmek için ayrılan zaman vs.

Sonra, gözleri kapalı otururlarken şiddetle tartışmaya başladılar, tezleri sadece kendi 'itkilerinden' besleniyordu: Yaptıkları işin uğradığı ekonomik başarısızlıktan dolayı birbirlerini suçluyorlar, birbirlerinden maddi tazminat talep ediyorlar, eski suçlamalardan bahsediyor, kirli çamaşırları çılgınca ortaya dökü yorlardı.

Bu egzersizin üçüncü aşamasında katılımcılardan birinin söz konusu durumda öyküyü anlatan oyuncunun maskesi seçilip tüm oyuncular tarafından taklit edilmeye çalışıldı. Buradaki oyuncu hamileydi ve bu yüzden tüm oyuncular hamile bir kadın gibi davrandılar (erkekler bile).

Sonunda, ayrı ayrı açığa çıkarılmış üç öğe bir araya getirildi; ekonomik itkiler, bazı karakterlerin diğerlerine duyduğu ölümcül nefret ve oyuncunun kendine has biçimde kullanılan ezilmiş maskesi. Sonra oyuncular mutlulukla gülerek annenin doğum günü ritüelini yeniden oynadılar. İtki ne zaman maskeye yönelse ve her ikisi ritüelin katılığı ile çarpışsa, her üç öğe de özerkliklerini açığı çıkarır.

Aynı egzersizde, kişi, herkes için tek bir maske yerine farklı maskeler seçebilir: İşin yürütülmesinde onun katkısını açıklamaktan kaçan büyük ağabey için "faşist general" (bizim aramızda adı "general goril" idi), güç simgesi ama gerçekte kıt kapasiteli anne için "orta sınıf başhemşire", sömürülen küçük kız kardeş için "köylü" maskesi gibi...

14 bir maskeler bütününü başka bir sosyal sınıfınkiyle değiştirmek

Küçükken annesiyle birlikte Buenos Aires'te yaşayan bir oyuncu, bir seneden beri Rio'da yaşayan babasından bir davet almıştı. Baba bir mektubunda anne ile çocuğun Rio'ya taşınması gerektiğini bu yüzden de önce çocuğun oraya gelip kenti, evi vs. görmesini istediğini yazmıştı. Rio'ya vardığında, baba, küçük kıza başka bir kadınla yaşadığı ve bunu kızının annesine söylemesini istediği gerçeğini söyledi. Bu görev küçük kıza zevk vermese de görevi kabul etti ve Buenos Aires'e döndü. Üç karakter de zengindiler ve yolculukları sırasında iyi otellerde kalma lüksüne güçleri yetiyordu. Annenin hiçbir finansal sıkıntısı yoktu.

İlk başta sahneyi onun bize anlattığı şekilde, aynı toplumsal bağlamda oynadık. Sonra maskelere yer verdik: Baba işçi sınıfındandı ve bu kadınla Buenos Aires'in varoşlarında iç karartıcı bir evde yaşamaktaydılar, anne ve kız ise Cordoba'da yaşıyorlardı. Kız babasını görmeye gitmek için işini bırakmak zorunda kalmıştı.

Bu özel örnekte işçi sınıfından olan baba kızının annenin de Buenos Aires'e getirilmesi ve kendisi yeni bir iş bulana kadar başka bir eve yerleştirilmesi yönündeki ısrarlarına dayanamıyordu. Birinci durumda 'fedakarlık' tamamen ekonomik gücün meyvesiydi; gerçek bir fedakarlık yoktu; çünkü anne ve kız babayı affetme lüksüne sahiptiler. İkinci durumda ise, bu yardımsever anlayış ve affetme seçeneği söz konusu bile değil.

Bir başka örnek: Orta sınıfa mensup bir adam kızının hamile olduğunu ve bundan sorumlu olan adamın ortadan kaybolduğunu öğrenir. Baba kendini çok iyi, çok anlayışlı biri gibi gösterir ve elinden geldiğince kızına yardım eder. Eğer, onun yerine bir proleter maskesi koymuş olsaydık durum değişirdi. Bu moralitenin[6] sağlamlığı ekonomik bir gerçeklik tarafından belirlenmektedir; eğer kızını hamile bırakan adam kaçtıysa fazladan bir boğaz beslemek için nereden para bulacak? İşte bu bir ekonomik durum moralite-

[6] Moralite: Rönesans döneminde ortaya çıkan, karakterleri aracılığıyla ahlaki bir meseleyi tartışmaya açan dram türü.

sidir; burjuva iyi olabilir çünkü parası vardır. Copacabana plajının kızları cinsel ilişkilerinde özgürce davranabilirler, cinsel önyargıları olmayabilir. Ama Copacabana'nın gecekondu bölgelerindekilerde olur. Plajları dolduran kızların parası vardır, barriolarda yaşayanlar ise hizmetçilerdir.

15 maskeyi tümüyle kuşatır kılmak

Maske kendini insanın üzerine bindirir, ama maskenin altında yaşam devam etmektedir. Bu egzersiz maskenin diğer yaşam belirtilerini ortadan kaldırıncaya kadar insanın tüm bedenini ele geçirmesini içerir. Bir işçinin' 'insan' yanı, başarması gereken mekanik iş için uygun değildir; dolayısıyla bir işçi ne kadar az insansa ve ne kadar fazla robotlaşmışsa o kadar çok etkindir. Oyuncu bedeninin bir işçinin normal olarak yaptığı hareketleri yapmasını sağlar, maske yavaş yavaş denetimi ele alır, ta ki işçi 'ölene' kadar. Örneğin bir dikişçi kadının kendi bedenini diker hale gelene kadar çalışması; rahiplik ritüellerinde kendisine erdemlilik salık verilen bir rahibin kendisini bir ortaçağ, Rönesans öncesi, cinsiyetsiz, kişiliksiz, kişisel fizyonomisi olmayan bir meleğe dönüştürmesi; bir fahişenin hareket eden bir bedenden başak bir şey olmaması vs...

16 ritüelin ortasında değişen oyuncular

İki oyuncu diledikleri bir sahneye başlarlar ve sunmak istedikleri ritüele uygun maskeler kurarlar. Birkaç dakika sonra ikisinden birisi maskesini koruyarak ve ritüeli sürdürerek diğerinin yerini alır. Bir ikinci oyuncu ilkinin, bir üçüncü oyuncu ikincisinin yerini doldurur ve böyle sürer gider. İtkilerde, maskelerde ve ritüellerde mutlak bir devamlılık olması gerekmektedir.

17 farklı koşullardan maskelerle oluşan çember

Bir oyuncu çemberin ortasındaki yerini alır. Arkadaşlarından biri içeri girerek farklı koşullarda maskesinin olması gerektiğini düşündüğü halini gösterir; dehşete kapılmış, mutlu, sinirli. Ortadaki oyuncu onu takip etmek, gösterilen maskeleri bir bir oynamak zorundadır.

18 doğal ve saçma

Bir ritim ve hareket çemberi. Bir oyuncu çemberin ortasına gelip kendine 'doğal' ve 'rahat' gözüken tüm ritim ve hareketleri yapar. Bir başka oyuncu çemberin içine girerek kendisine doğal gelmeyen ve çarpıtılmış görünen hareketleri yapmasını sağlar; ortada duran ve çemberi oluşturan oyuncular onu takip etmelidir. Ortadaki oyuncu arkadaşı gittiği zaman rahat hareketlerine geri döner; sonra başka bir oyuncu içeri girip yine hareketlerini değiştirir. Doğal olan genellikle saçma olana karşı bir savunmadır.

19 sahnede birkaç oyuncu

Sahnede olmayanlar bir öykü kurarlar ve sahnedekiler bunu mim yoluyla anlatırlar. Sahne dışı kişiler tartışır, konuşur ve sahnedekiler söylenenleri yaparlar.

20 tamamlayıcı roller oyunu

Küçük bir farkla meslekler oyununun bir çeşitlemesi; kağıt parçaları üzerinde yazanlar tamamlayıcı meslekler veya sosyal rollerdir: Öğretmen/öğrenci, karı/koca, rahip/ibadet eden, doktor/hasta, polis/hırsız, işçi/burjuva vs.

21 politikacılar oyunu

Meslekler oyununun bir başka çeşitlemesi: Kağıt parçaları üzerinde ünlü politikacıların isimleri yazmaktadır.

22 maskelerin değiş tokuş edilmesi

Oyuncular az sonra anlatılacak olan tarzda birer karakter icat ederler. Oyuncular kendi personalarıyla[7] bir daire çizerek yürümeye başlarlar. Bedenlerinin her parçasının değişen konumuna yoğunlaşırlar. El; sallanma hareketi. Kafa; ayakların hareketlerine eşlik ediyor mu, etmiyor mu? Omurga; eğri mi yoksa dimdik mi? Dizler; dümdüz mü yoksa ikiye mi bükülmüş? Ve benzeri...

---

[7] Persona: (Jung'dan alınma bir terim) Gündelik hayatta kullandığımız maskeler.

Bu kişisel öz-gözlemden sonra değişmeye başlarlar. Ya daha farklı olsaydım? Ya daha farklı bir yürüyüşüm olsaydı? Ya kafam daha faklı hareket etseydi? Herkes istediği kadar çok şey dener ve sonra kendilerinden farklı bir maske, bir fiziksel karakter kurarlar. Sırada bir dil gibi görünen sesin eklenmesi vardır; kelimelere yer yoktur, sadece o karakter tipine uyan melodi ve ritimler vardır.

Bir sonraki bölüm aynen ritmik Peruvian top oyunu gibi oynanır. Joker "Hazır ol" diye uyarır. Herkes kendine bir eş seçer ve birbirleriyle konuşmaya başlarlar. Ne zaman maskeleri değiş tokuş etmeye hazır olurlarsa el sıkışırlar ve hemen sonra maskeleri değişirler. Üç kez. Oyunun özü orijinal maskeyi yeniden bulmaktır.

23 rollerin değiş tokuş edilmesi

Tüm grubun bütün karakterlerin yaratılış sürecine katılabilmesi için ('joker sistemi' uygulanmıyor ve her oyuncu parça boyunca aynı bölümü oynuyor olsa bile) oyuncular, her biri bir başkasının parçasını oynayarak oynamadıkları bölümleri prova ederler. Bu yolla herkes diğer karakterlere ait kendi versiyonlarını göstermiş ve diğerleri tarafından sunulan kendi rolünün versiyonlarını çalışmış olur.

Nesnenin İmgesi

Bu bölümde 'joker-nesneler' kullanıyoruz, onların büyüklüklerini değiştiriyoruz, çoğaltıyoruz ya da parçalara ayırıyoruz, onları birbirleriyle veya başka şeylerle geleneksel olmayan ilişkilere sokuyoruz; her zaman sembol olan, ideolojik amaçlar doğrultusunda yönlendirilebilen, 'yüklenmiş' nesneler kullanıyoruz.

1 bulunan nesne

Grup üyelerinin her birinden beş kullanılmış nesne getirmesi istenir. Onlar bu nesneleri etrafa yerleştirirler. Bütün nesneler konumlandırıldıktan sonra grup bu nesneler arasındaki ilişkileri inceler, neden o şekilde oraya yerleştirildiklerini, farklı nesne grupları arasındaki bağlantının ne

olabileceğini, nesne aileleri olup olmadığını ve bu nesnelere ne anlam yüklediğimizi sorgularlar.

2 dönüştürülmüş nesne

Bu oyun karakter-yaratım oyunları ile, örneğin "Elçilik Balosu" veya "Polisler ve Hırsızlar" ile birlikte kullanılır. Katılımcılar, insanların getirdiği nesneleri alıp onları farklı şekillerde veya bağlamlarda kullanarak anlamlarını değiştirirler (aynı zamanda "Magritte'e Saygı"ya bakınız).

3 basit şeylerden yaratılmış nesne

Bu da, yine, herhangi bir karakter-yaratım oyunu ile birlikte kullanılabilir. Katılımcılar gazete, tel, yapraklar, peçete gibi basit nesneleri kullanarak nesneler yaparlar ve onları farklı bir bağlamda kullanırlar.

4 Magritte'e saygı–"bu şişe bir şişe değildir"

Bu oyun iki çıkış noktasından birisini Bertolt Brecht'in şu sözlerinden almaktadır:

> Eğer nihai amaç devrim ise tek bir nesne bir sürü amaç içerir; ama o amaç yok olmaksa herhangi bir nesne hiçbir amaç içermeyecektir.

Diğer çıkış noktası ise bazı resimleri betimlediği nesnelerin tanımını bozan sloganlar veya başlıklar taşıyan René Magritte'in işleridir. "Bu şişe bir şişe değildir", ne olabilir? Bu sandalye bir sandalye değildir, bu masa bir masa değildir vs. Oyun gruba her oyuncunun sırayla kendi bedenini de imgeye katarak onun yeni bir kullanımını bulması için bir nesne verilmesinden ibarettir. Bu nesne ne için olabilir? Bir tahta parçası bir silah, bir baton, bir kazık, bir at, bir şemsiye, bir koltuk değneği, bir kaldıraç, bir köprü, bir kepçe, bir bayrak direği, bir balık kamışı, bir kürek, bir düdük, bir ok, bir zıpkın, bir keman, bir iğne ve bir sürü başka şey olabilir, hatta bir tahta parçası bile...

Mekânın Keşfi ve Gücün Mekânsal Yapıları

1 mekân ve bölge

Mekân sonsuzdur; bedenim sonludur. Ama bedenin çevresi benim bölgemdir ve özneldir.

Bir kadın kalabalık bir metroda oturmaktadır. Yanındaki boş koltuk dışında her yer doludur. Bir adam vagona biner ve yanına oturur; kadının bölgesi işgal edilmemiştir.

Aynı kadın yine aynı koltukta oturmaktadır ve bütün vagon boştur. Aynı adam vagona biner ve gidip kadının tam yanındaki koltuğa oturur: Kadının bölgesi işgal edilmiş olur. Bu forum oyununda, seyirci-oyuncular kadının yerini alıp kendi bölgelerini yeniden elde etmenin yollarını gösterirler.

Başka örnekler: Telefon kulübesinde bir adam; eğer insanlar belli bir uzaklığı koruyan bir sıra halinde duruyorlarsa adamın bölgesini işgal etmiyorlardır, ama daha yakına, duyma uzaklığına gelirlerse işgal etmiş olurlar. Veya aynı şeyi veznenin önünde sıraya girilen bir bankada da düşünebiliriz. Halka açık bir parktaki banka oturmuş öpüşen bir çift; biri önlerine gelip oturur ve onlara bakar.

Bu durumların hiçbirinde başkahramanların bedenlerine dokunulmamıştır ama her birinde öznel bölgeleri tartışmasız işgal edilmiştir. Ne yapmalıydılar?

2 odadaki mekânı keşfetmek

Katılımcılar kendi bedenlerini ve bir önceki diziden kalan nesneleri kullanarak odada bir ortam yaratırlar: bir tekne, bir kilise, bir banka, bir balo salonu, bir çöl vs.

3 büyük güç oyunu

Bir masa, altı sandalye ve bir şişe. Her şeyden önce katılımcılardan teker teker gelip nesneleri, sadece bir sandalyeyi diğer sandalyeler, masa ve şişe ilişkisinde en güçlü nesne haline getirecek şekilde düzenlemeleri istenir. Her nesne hareket ettirilebilir, birbirinin üstüne veya yanlarına vs. konulabilir, ama hiçbir nesne tamamen mekândan çıkarılamaz. Grup düzenleme sırasında çok sayıda çeşitle-

menin üzerinden geçecektir.

Sonra, grubun en güçlü olduğunu düşündüğü uygun düzenlemeye ulaşıldığında katılımcılardan birinden mekâna girmesi ve hiçbir şeyin yerini değiştirmeden en güçlü konumu alması istenir. Biri yerleştikten sonra grubun diğer üyeleri de mekâna girerler ve ilk oyuncununkinden de güçlü bir konum bulmaya, onun kurduğu gücü elinden almaya çalışırlar.

Karakterlerin Yaratımını İçeren Oyunlar

Bunlar özellikle, oyuncu olmayanlardan –örneğin işçiler veya öğrencilerden– oluşan yeni bir grup kurarken tavsiye edilir. Bazıları atölye oyunları değil, insanların bizim tiyatroda oynadığımız gibi oynamaya çalışma olasılığını kabul etmelerine yardımcı olan salon oyunlarıdır. Çekingenliklerinin bir kısmını yok etmeye yardımcı olur.

1 Hotel Agato'da cinayet[8]

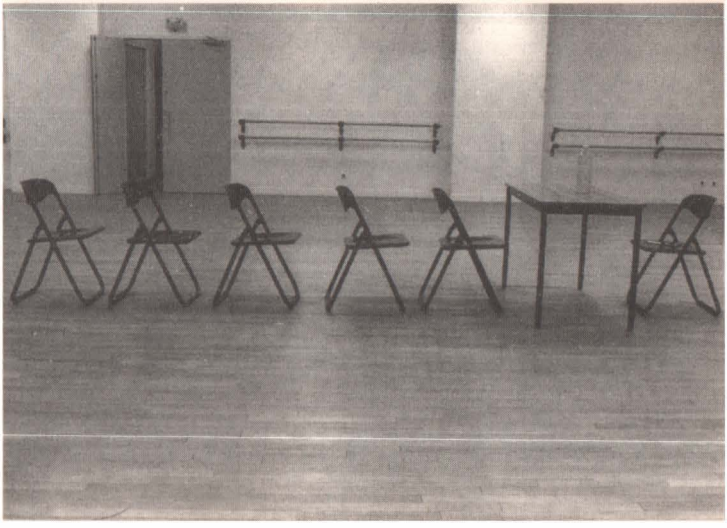
Bu oyun bir 'korku' öyküsünden alınmıştır. Bir otelin salonunda, dış dünyayla her türlü iletişim olanağı kesilmişken biri yerde üzerinde "Ben bir katilim ve hepinizi öldüreceğim!" yazan bir kağıt parçası bulur. Katılımcılar olabildiğince çabuk katilin –tercihen joker tarafından gizlice saptanmış– kimliğini keşfetmeye çalışırlar. Katilin herkes tarafından bilinen belli bir işareti vardır (örneğin birinin omzuna iki kez vurmak veya göz kırpmak) ve bu yolla insanları öldürmektedir ama ilk cinayetini işleyebilmesi için herkesin birbirini iyice incelemesine fırsat tanıyan bir on dakikanın geçmesi gerekmektedir. Oyuncular çoğunluğun kararının belirleyici olduğu bir oylama ile şüphelilerin 'ölümüne' karar verebilirler.

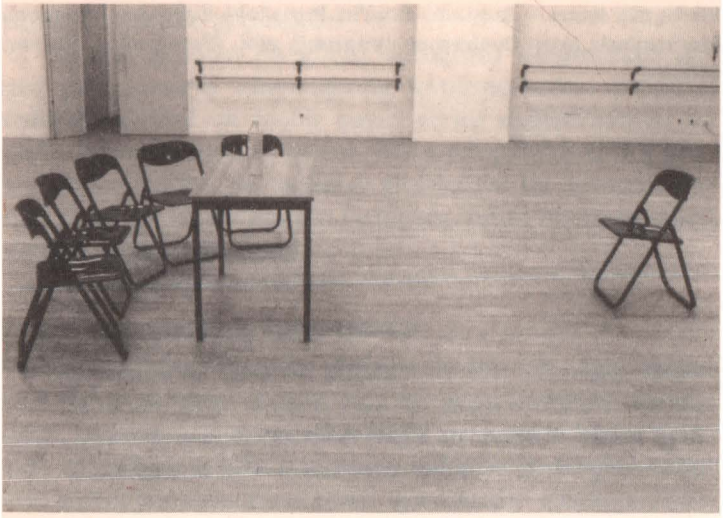
Bu salon oyunu aynı zamanda oyuncuların gerçekten karakterler yarattığı ve onların duygularını geliştirdikleri bir atölye egzersizi de olabilir. Bu durumda 'ölü' insanlar

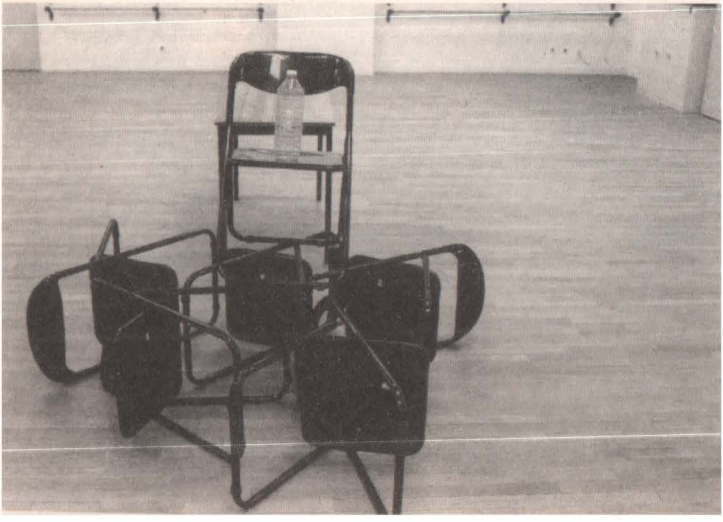
---

[8] Bu oyunun çok benzer bir hali Türkiye'de 'Katil kim?' olarak bilinmekte ve oynanmaktadır —*çevirmenin notu.*

Büyük güç oyunu – Augusto Boal'in Paris'teki Ezilenler Tiyatrosu Merkezi'nde grup üyelerince oynandığı gibi. (Fotoğraflar: Fabian Silbert)



















sahneyi terk etmezler, gerçekten 'ölürler'. Oyun nasıl oynanırsa oynansın katledilen bir kişinin ölümü yavaş olmalıdır; oyuncu katilin kimliğini ele vermemek için ölmeden önce birkaç dakika beklemelidir.

Bu tür bir oyun oyuncuların algı gücünü uyarmak için mükemmeldir. Duyularımız genellikle bilincine varmak istediğimiz şeyi seçerler; bu oyun bilincimizin bu alanını büyük oranda genişletir ve her oyuncu meslektaşlarını potansiyel bir 'katil' olarak gördüğü için daha da ayrıntılı bir şekilde inceler. Joker, 'şüpheyi' daha da çok arttırmak, bir gerilim havası yaratmak ve oyuncuların rollerindeki tetikte olma aksiyonunu daha da körüklemek için bir veya birkaç katil seçebilir, ya da hiç katil seçmez.

2 polisler ve hırsızlar

Bu bir önceki oyunun çeşitlemesidir. Grup iki eşit parçaya bölünür, biri gerillaları oluşturur, diğeri polisleri. Diğerlerinin kime bağlı olduğunu bilmeden, yolun ortasında bozulup kalan bir otobüste yolculuk etmektedirler. Otobüsün sadece polisler ve gerillalarla dolu olduğunu hepsi bilmektedir; ama kimin hangi gruptan olduğunu kimse bilmez. Egzersiz kimin dost kimin düşman olduğunu bulmaya çalışmayı ve karşı tarafın elemanlarını kararlaştırılmış bir işaretle 'öldürmeyi' içerir. Egzersiz taraflardan birisinin tamamen ortadan kaldırılmasıyla sona erer. Bu egzersizde hayal gücü de gözlem kadar önemli bir rol oynar: Her oyuncu, hangi gruptan olursa olsun, arkadaşlarına gerçek kimliğini göstermek ve düşmanlarına onlardan biri olduğunu düşündürtecek inandırıcı bir öykü sunmak zorundadır. Küçük grupların oluşmasına izin verilir; böylelikle herkesin aynı anda konuşmaya başlamasına engel olunur, ama aynı zamanda ayrık sorgular ve izole 'ölümler' de gerçekleşmelidir. Bu egzersiz 'genel' karakterlerden çok, kendi düşmanlığının haklılığını kanıtlamaya çalışan bir tarafta savaşçı, diğer tarafta ise baskı uygulayıcı karakterlerin yaratılışını içerdiğinden duygusal ve ideolojik açıdan çok şiddetli bir hale gelebilir.

3 elçilik balosu

Herkes oynamak üzere kurumsal bir karakter –bir hakim, bir politikacı, bir işadamı vs.– seçer. Elçilikte veya ofiste –herhangi bir yerde bir balo, ritüelleştirilmiş bir toplantı– yapılmaktadır ve bütün bu karakterler de en iyi giysileri ve en şık tavırları ile katılırlar. Kapıda anons edilirler, tanıştırılırlar ve ortama katılırlar.

Garsonlardan birinin devrimci bir hareketin üyesi olduğu konuklar tarafından bilinmemektedir; garson ortalıkta dolaşarak halüsinasyon görmelerine neden olacak bir ilaç kattığı içkileri ve kek dilimlerini dağıtır. Birinci tur kekler dağıtılmıştır, konuklar çekingenliklerini üzerlerinden atarlar, garip davranmaya başlamışlardır. İçinde daha fazla ilaç olan ikinci tur kek dağıtılır ve konuklar kendilerini daha da bırakırlar, istedikleri gibi davranmaktadırlar; arzuları yüzeye çıkmıştır ve saygınlıklarını umursamamaktadırlar. Üçüncü tur kek onları en vahşi davranışlara yönlendirir. Nihayet son kek dilimini alırlar, bu dilimde ise onları toplumsal olarak kabul edilebilir özlerine geri döndürecek bir panzehir vardır. Her tur joker tarafından uygun aralıklarla başlatılır.

4 çocukluk rüyası–büyüdüğüm zaman olmak istediğim şey

Grubun yarısı isimlerini, çocukken olmak istedikleri kişi, kahraman veya mitolojik karakterin ismini veya tanımını bir kağıt parçasının üzerine yazar. Grubun geri kalan kısmı onları izler.

Önce, katılımcılar oynadıkları karakterin temel özelliklerini sadece bedenlerini kullanarak göstermek için oyun alanının etrafında dolanırlar. Çocukken bu rüyada onları neyin büyülediğini sadece jest, yüz ifadesi ve hareket –hepsini aynı anda, fakat bu aşamada hiçbirini diğeriyle ilişkilendirmeden– kullanarak açığa vurmaya çalışırlar.

Birkaç dakika sonra joker onlara bir eş aramalarını söyler. Karakterlerini açıkça ortaya koyacak bir şey söylemeden eşleriyle diyaloğa başlarlar.

Birkaç dakika daha sonra joker eş değiştirmelerini söyler ve yeni çiftler diyaloğa başlar. Herkes kendi karak-

terini korumakta ve geliştirmektedir. Aynı zaman periyodu geçtikten sonra üçüncü bir eş seçilir.

Bu sona erdiği zaman joker her seferinde yalnızca bir katılımcının adını okur ve grubun içinde oyunu hem izleyen hem de oynayanlar o kişide gördükleri özellikleri tanımlamaya başlarlar. Çocukluk tutkusunun (Süpermen, Rahibe Teresa, Pele, Grace Kelly vs) ismini tahmin etmeye çalışmamalı, daha çok izledikleri kişinin nasıl davrandığını tanımlamaya çalışmalıdırlar. Çünkü bu söz konusu gerçek veya fantastik tutkunun adını veya imgesini bir araç olarak kullanarak gerçekten ne olmak istediğini, kendi kapasitesini ne yönde geliştirmek istediğini ortaya çıkaracaktır.

İki örnek. Zürich'te bir adam "Tarzan" yazdı. Katılımcıların yorumları onun üstün, önder, komutan, şef, diğerlerinin –yani hayvanların– üstünde olmak istediği yönündeydi. New York'ta iki genç kadın aynı ismi yazdılar –Sindrella. Bir tanesi özseverlik, güzellik ve zalimlik gösteriyordu; diğeri –Porto Rikoluydu– kendi Sindrella'sının mutfağa dönmek zorunda olduğu anı göstermeyi tercih etti; bütün kadınların istediği birkaç saatlik mutluluktu.

Bu oyun katılımcıların hâlâ anılarında yaşattığı tutkuları ve karakteristikleri ortaya çıkardığı için etkilidir.

Grubun ilk yarısı çocukluk düşlerini oynadıktan sonra ikinci grup da aynı şeyi yapar.

5 çocukluk korkusu

Bir önceki oyundaki kuralların aynısı. Yalnız iki değişiklikle: (1) katılımcılar korkan kendilerini değil, kendilerini korkutan karakteri veya şeyi oynamak zorundadırlar; (2) eşleriyle diyalog kurdukları zaman çocukken, oynadıkları karakterden, nasıl korkuyorlarsa onları da aynı şekilde korkutmaya çalışmalıdırlar.

Seçilen karakter somut olmalıdır, bir insan, bir hayvan, 'elle tutulur' bir hayalet vs. Örneğin, karanlık korkusu yerine korktukları, karanlıkta saklanan kişi veya şeyi oynamalıdırlar. Bu korku 'yıldırım çarpması' gibi bir şey bile olsa onları çarpmak isteyen kişiyi (hatta belki Tanrıyı) oynamalıdırlar.

Beni korkutan özneyi oynamak, hâlâ içimde yaşıyor olabilecek çocukça korkumu daha iyi anlamama neden olur.

6 büyükler ne olmamı isterlerdi

Bir öncekiyle aynı egzersiz. Bu herkesin şu anda oldukları şeyle, büyüklerin kendilerinden olmasını istediği şeyi karşılaştırma fırsatı tanır.

7 kendimin karşıtı

Yine aynı kurallar. Katılımcılar isimlerini, şu anki davranışlarından tamamen farklı olması gereken, sahip olmak istedikleri özellikle birlikte bir kağıt parçasına yazarlar.

Oyun sırasında, belli bir sûre geçtikten sonra joker "Normal davranışınıza geri dönün" talimatını verir ve sonra tekrar "Kendi karşıtınıza geri dönün" der.

8 Azize Teresa'nın iki itirafı

Bu egzersizin ismi keşfedildiği yer olan Rio de Janeiro'yla ilişkilidir; dinsel bir yan anlamı yoktur. Grup hangi türden kişiler arası ilişkileri incelemek istediğine karar verir –karı/koca, ebeveyn/çocuk, öğretmen/öğrenci, doktor/hasta vs. Sadece yakın ve sorumluluk temelli ilişkiler seçilmelidir. Sonra grup eşlerin sadece (1) hangisinin kimi oynayacağına, (2) nerede karşılaştıklarına ve (3) yaşlarına karar verdiği çiftler oluşturur.

Çiftler karşılaştığı zaman doğaçlama başlar. Birbirlerine o kişilerin birbirlerine söylediklerini düşündükleri şeyleri söylemeli, genelde yaptıklarını düşündükleri şeyleri, tüm klişeler dahil, yapmalıdırlar.

Birkaç dakika sonra joker "Biriniz ilk itirafı yapın" der. Bundan sonra eşlerden biri diğerine ilişkilerini iyi ya da kötü yönde değiştirecek potansiyele sahip çok önemli bir şeyi açığa vurmalıdır. Öteki eş en olası olduğunu düşündüğü tepkiyi göstermelidir.

Birkaç dakika daha geçtikten sonra joker ikinci kişiye de önemli bir itirafta bulunmasını söyler ve birinci kişi gerektiği gibi tepki verir. Bir zaman dilimi daha. Sonra joker

birinin ayrılması gerektiğini söyler: Bir ayrılık doğaçlaması yapılır; "yarın görüşürüz" veya "iyi geceler" veya "hoşça kal, sonsuza dek".

Bu oyun özellikle belli bir kültürün katmanlaşmasını göstermede yararlıdır. İlk olarak, örneğin, karılar ve kocalar nerede karşılaşır ve konuşurlar; yatakta mı yoksa mutfakta mı? Genç kızlar annelerine neyi itiraf ederler; evli bir adamdan hamile kaldıklarını ve kürtaj istediklerini mi, evden ayrılmak istediklerini mi, ülkeden ayrılmak istediklerini mi?

Farklı çiftlerin karşılaştırılması, nerede karşılaşmışlar, ne itiraf etmişler, bir toplumun mekaniklliklerini açığa vurmak için çok etkilidir. Bu oyunu genellikle "Saat imgesi" oyunu –herkesin saat 7, 8, 9, 10, 12 vs. saatlerinde ne yaptığını gösterdiği oyun– ve "Ritüel jest" oyunu –her gün yapılan mekanik hareketler serisinden kritik bir hareketin imgesel formda gösterildiği oyun– ile aynı gün yapıyorum.

9 horoz dövüşü

Doğaçlama becerisini geliştirmek için bir oyun. Çiftleri oluşturan kişilerden biri diğerini yanlış bir şey yapmakla suçlar. Öteki kişi kendini savunmak ve eyleminin doğrulunu kanıtlamak zorundadır, bu süreçte bir karakter yaratması da gerekir.

10 İnciler

İki veya daha fazla deyim, popüler deyiş, formül veya liderler ya da demagoglar tarafından yakın zamanda yapılmış açıklamalar düşünün. Her oyuncu bu deyimlerin birinden bir kelime alır. Oyun sırasında, diğerleri tarafından sorulan sorulara verdiği tüm yanıtlara kendi anahtar kelimesini sokmaya çalışmalıdır. Aynı anda bir ya da daha çok konuşma yapıyor olabilir. Oyun, diğer oyuncuların seçilen deyimi oluşturan sözcükleri bulmayı başarmaları ile sona erer. Her oyuncunun cevap verirken kelimeyi seçtiği slogan ya da deyimin ideolojisi ile bağdaşır cümleler kurması çok önemlidir. örneğin bir oyuncu 'İnsanları sadece insanlar kurtarabilir' sloganından 'sadece' kelimesini, di-

ğeri 'insan' kelimesini, öteki de 'kurtarmak' kelimesini seçmiş olsun. Kimse kimin kendi grubuna dahil olduğunu bilmez, bunu bulmak, verilen kelimeyle cevaplar üretmek suretiyle, kişiye kalmıştır.

11 ben neyim? ben ne istiyorum?

Çok basit, korkunç zor. Herkes bir kağıt parçasına kendine ait üç tanım yazar; isimlerini eklememelidirler. Ben neyim? Bir erkek, bir öğretmen, bir baba, bir koca, bir arkadaş, bir Brezilyalı, bir yazar, bir yönetmen, bir oyun yazarı, bir gezgin, bir politikacı? Hangisi önce gelir? Herkes neyi seçer?

Ne istiyorum? Mutlu olmak, yolculuk yapmak, zengin olmak, seçim kazanmak, yüzmek, insanları mutlu etmek, oynamak, ne?

Joker bütün kağıt parçalarını toplar, inceler, sistemleştirir ve tüm gruba kimlikleri belirtmeden içeriği açıklar.

V. DUYULARIN BELLEĞİ

Eğer kafamı çarparsam çarpma şiddetini hissederim. Eğer dün kafamı çarptığımı hatırlarsam içimde benzer bir duyulanma uyandırabilirim. Bu dizi bir sahneyi veya gelecek bir eylemi hazırlarken bellek, coşku ve imgelemi yeniden birbirine bağlamamıza yardımcı olur.

Bellek, Coşku ve İmgelemi Yeniden Bağlamak

1 bellek: dünü hatırlamak

Oyuncular tamamen gevşemiş bir şekilde sessizce sandalyelerde oturuyor olmalıdırlar. Yavaşça bedenlerinin her parçasını, sadece o bölüme yoğunlaşarak sırayla hareket ettirmeye başlarlar. Gözler kapalı.

Sonra joker onları bir önceki akşam yatmadan önce tamı tamına ne olduğunu hatırlamaları için cesaretlendirmeye başlar. Her ayrıntıya bedensel bir duyulanma –tat, koku, dokunsal duyulanmalar, şekiller, renkler, hatlar, derinlik, sesler, ton, tınılar, gürültü vs.– eşlik etmelidir. Oyuncu bedensel duyulanmalarını hatırlamak ve onla-

rı yeniden yaşamak için çok fazla çaba sarf etmelidir. İşi daha kolay hale getirmek için bedeninin ilgili parçasıyla o hareketi tekrarlamalıdır; eğer yediği bir şeyi düşünüyorsa ağzını, dudaklarını ve dilini hareket ettirir. Eğer duş alışını düşünüyorsa bedenini hareket ettirir, suyla temas eden tenini de. Eğer yaptığı yürüyüşü düşünüyorsa bacak kaslarını ve ayaklarını hareket ettirir.

Bundan sonra, joker irdelemeye devam eder. Ama bu sefer oyuncuları o sabah neler olduğunu hatırlamaya zorlamaktadır. Nasıl kalktılar? Alarmlı saatle mi? Birisi mi onları uyandırdı? Alarmın sesi veya o kişinin sesi; bunlar nasıldı? Onlardan gördükleri o kişinin yüzünün en küçük ayrıntısına kadar tanımı istenir. Uyudukları odanın, kahvaltı ettikleri odanın tüm ayrıntıları: Hatlar, renkler, sesler, tonlar, tınılar, gürültüler, kokular, tatlar vs.

Sonra kullandıkları ulaşım aracı. Yolculuk arkadaşları? Metro, otobüs, araba? Kapının kapanırken çıkardığı ses vs. Her zaman ayrıntıları, en küçük bedensel izlenimleri arayarak ve her zaman belleğe eşlik eden, bedenin ilgili parçasıyla yapılan hareketlerle.

Sonunda, bulundukları odaya girişleri. İlk kimi gördüler? İlk hangi sesi duydular? Olabildiğince çok ayrıntıyla odanın duyusal bir tanımı. Şimdi neredeler? Kimin yanındalar? Diğerleri nasıl giyinmişler? Odada ne gibi nesneler var?

Gözlerinizi açın. Karşılaştırın.

2 bellek ve coşku: geçmişte bir günü hatırlamak

Bu tamamen aynı egzersizdir, ama bir önceki gün veya o sabah önemli bir şey olmamış olabilir. O halde herkes geçmişte (geçen hafta veya yirmi yıl önce) önemli bir şeyin olduğu bir günü, üzerlerinde derin bir etki bırakan, bugün bile coşku uyandıran bir anılarını anlattıkları bir co-pilotla yan yana oturur.

Her katılımcının bir co-pilotu olmalıdır çünkü yaşanan tecrübeler aynı değildir. Co-pilot duyusal ayrıntılarla ilgili çok sayıda soru sorarak o kimsenin anıları duyulara bağlamasına yardımcı olur. Co-pilot bir röntgenci değildir;

bu egzersizi aynı olayı kendi imgeleminde aynı ayrıntılar, aynı coşku ve aynı duyularla yaratmaya çalışmak için kullanmalıdır.

3 bellek ve coşku ve imgelem

Aynı sistem; co-pilotun yardımıyla gerçekten olmuş bir şeyi hatırlamaya çalışırsınız. O an hissettiğiniz coşkuyu ve duyuları uyandırmaya çalışırsınız ama bu sefer co-pilot (gerçek bir co-pilot olmalı ve aynı duyulanmayı hissetmeli ve sizinle aynı imgeleri paylaşmalıdır) orijinal versiyonda olmayan öğeleri katma hakkına sahiptir: fazladan karakterler, ek olaylar. Ve oyuncu-başkahraman bu yeni öğeleri kendi düş dünyasına sokmalıdır.

Böylelikle hem başkahraman hem de co-pilot, güçlü imgeleri ve duyulanmaları anımsatan yarı gerçek yarı kurgusal öykünün hiçbir zaman bütünlüğünün dışına çıkmadan yaratımında katılımcı olurlar.

Pratikte co-pilot tarafından sunulan kurgusal öğeler her seferinde gerçekten daha uzak tutulabilir, gerçeküstücü bir noktaya kadar bile gidebilir. Ama insanlar olası ve olanaklıdan yola çıkarak hâlâ coşku üreten ve duyulanmayı uyandıran olasılık dışı ve olanaksız olana ulaşmalıdırlar.

4 gerçek bir ezilmeyi hatırlamak

Aynı egzersiz. Bu sefer co-pilot sadece söz konusu ezilme durumunun kırılmasına neden olacak makul eylemler önerebilir. Co-pilotunun önerilerini izliyor olsa bile ezilme durumunun kırılması başkahramanın kendisine, kendi imgelemine kalmıştır.

5 imgelemin sahne üstü provası

İmgeleminizde yaptığınız her şey anında sahne üzerinde oynanmalıdır. Başkahraman ve co-pilot yönetirken diğerleri yardımcı olurlar ve imgeleminizde oynanan her şeyi fiziksel olarak oynamaya çalışırsınız. Aynı nesneleri kullanırsınız, aynı sözceleri tekrar edersiniz.

6 dışdeğerbiçim[9]

Tiyatro, kurgusal olan bir önceki egzersizle sona erer. Ama gerçek hedef, nihai amaç, imgelemde bulunan ve prova edileni, gerçek yaşam çözümlerine dışdeğerbiçmektir. Biz bunu birkaç kez yaptık ve hiç pişman olmadık.

Bunlar bizim oyuncu ve oyuncu olmayanı hazırlamak için kullandığımız beş egzersiz, oyun ve oyunzersiz kategorisi vardır. Hepsinin amacı bireyi ve grubu geliştirmektir.

Bu beş kategori, İmge Tiyatrosu, Görünmez Tiyatro ve Forum Tiyatrosu tekniklerine giriş için ön koşul niteliğindedir.

İmge Tiyatrosu

Bu İmge Tiyatrosu tekniklerinin sistemleştirilmesini ve her birinin nasıl çalıştığının anlaşılmasını kolaylaştırmaya yönelik olarak, her bir model için 'dinamikleştirme'nin en etkili yöntemlerini açıklamak çabası içinde olacağım. Tabii ki, farklı 'dinamikleştirme' tiplerinin herhangi biri, yine modellerden herhangi birine uygulanabilir, metodun seçimi, grubun doğasına, durumuna ve işin amaçlarına bağlıdır. Bu nedenle en basit tekniklerle başladığım çalışmayı, en zorlarıyla sona erdirmeye çalıştım.

Bu tekniklerden önce gelen İmge Tiyatrosu egzersiz ve oyunlarının kullanımının *zorunlu* olmadığını tekrar vurguluyorum. Aslında Ezilenlerin Tiyatrosu'nda hiçbir şey zorunlu değildir. Çünkü her egzersiz, oyun ve teknik, kendine özgü amaçlara sahip olmakla birlikte, kendi içinde sürecin bütününü içerir. Ezilenlerin Tiyatrosu'nun tüm biçimlerinin –Gazete Tiyatrosu, İmge Tiyatrosu, Forum Tiyatrosu, Görünmez Tiyatro vs.– teknikleri, oyun-

---

[9] Dışdeğerbiçim: (ing. *extrapolation*) Matematiksel bir terim. Bilinen bir değerin bilinmeyen bir alana yansıtılması; bilinen bir bilgiden yola çıkarak bilinmeyen bilgiye yönelik tahminde bulunma. Boal'in buradaki kullanımı daha çok kurgusal bir alanda yapılan bir baskıyı kırma provasında kazanılan deneyimin, gerekli durumlarda gündelik hayata yansıtılması anlamındadır *—çevirmenin notu.*

ları ve egzersizleri arasında yerleşik ve sürekli bir etkileşim söz konusudur. Örneğin, bir eğitmen, daha önceki egzersizleri uygulamamış olsa dahi, öğrencilerine kendi çalışma programlarının akışı esnasında imge tekniklerini kullanmalarını önerebilir. Benzer olarak bir Forum Tiyatrosu prodüksiyonunun hazırlanışı sırasında jokerin, katılımcılara önerilen imge egzersizlerinin bazılarını ya da tümünü uygulaması zorunlu değildir, katılımcılar bu imge tekniklerini daha sonra kullanabilir.

İmge Teknikleri: Modeller ve Dinamikleştirme

1 bir konuyu beden ile resimlemek

Model

Model iki yoldan birinde geliştirilebilir.

1'inci yöntem Joker beş ya da daha fazla gönüllüden, seçilen temayı (temaları) görsel bir biçimde ifadelendirmelerini ister. Her biri diğerlerinin ne yaptığını görmeyecek şekilde çalışır, böylece karşılıklı olarak birbirinden etkilenme durumu söz konusu olmaz. Birbirinin ardı sıra hepsi oyun alanının ortasına gelirler ve kendilerine verilen temayı ifadelendirmek için yalnızca bedenlerini kullanırlar. Bütün gönüllüler bunu yaptıktan sonra, joker, seyirciler içinden herhangi birinin sergilenenlerden farklı olarak herhangi bir imge önerip önermeyeceğini sorar. Cevap hemen hemen her seferinde olumludur. İsteyen herkes teker teker ortaya gelir ve ele alınan konuyla ilgili kendilerinde canlanan kendi imgelerini gösterir. Hepsi ortada toplandığında, joker, bu imgelerin dinamikleştirilmesine geçer.

2. yöntem Küçük gruplarla çalışırken (ve bana göre yalnızca bu tip durumlarda) joker, katılımcıların bir çember oluşturmasını isteyebilir ve verilen işaretle, *hepsi* ele alınan konuya dair kendi yorumlarını vücutları vasıtasıyla eş zamanlı olarak gösterirler. Sonra ikinci aşama olarak, pozlarını korurken diğerlerinin neler yaptığına bakarlar.

Her bir katılımcının oluşturduğu imgeler, hareketin

varolduğunu *varsaysalar* bile statik imgeler olmak zorundadırlar; oyuncu *hareketin ortasında yakalanmış* statik bir imge sunabilir. Benzer olarak her imge, diğer kişilerin veya nesnelerin varoluşunu varsaysa bile, yalıtılmış olmalıdır.

Dinamikleştirme

Model bir kez inşa edildikten sonra, joker onu 'dinamikleştirmeyi' önerir. Bu üç aşamada gerçekleşmelidir.

1'inci dinamikleştirme Jokerin verdiği işaretle, daha önce ortada toplanmış olan bütün katılımcılar yerlerine geri döner ve daha önce sundukları imgelerin aynısını yeniden sunarlar, ama bu sefer bunu sırayla değil hep beraber gerçekleştirirler. Ne olur? Daha önce, her oyuncu kendi imgesini öznel, kişisel bir şekilde, konuya dair kendi bakışıyla oluşturuyordu. Bu bireysel görüşlerin bütünü bize konunun çoklu bir görüntüsünü sunar, başka bir deyişle genel bir bakış, 'nesnel' bir görüştür bu. Dinamikleştirmenin bu birinci bölümünde amaç, artık bireyin ne düşündüğünü bilmek değil, onun yerine, herkesin ne düşündüğünü görmektir. İmgelerin bireysel sunumu bize 'psikolojik' bir temsiliyet sunarken şimdi 'sosyal' bir görüş elde ederiz; belirli bir temanın belirli bir topluluğu nasıl etkilediğini gözlemleriz.

Birkaç örnek bunu açıklayacaktır. Floransa'da bir atölye çalışmasında katılımcılardan biri tema olarak dini önerdi. Başta, birkaç kişi konuyu kendilerince ifadelendirirken dini imgelerin üzerinde durdular (çarmıha gerilmiş İsa, kanlar içindeki Bakire Meryem, azizler, tövbekarlar, rahipler, cemaat vs...); daha sonra diğer oyuncular sahneye gelip, kilisede aşıkları, sadaka toplayan dilencileri, özlü sözler söyleyen sert mizaçlı papazları ve en sonunda fotoğraf makinelerini ve flaşlarını rasgele kullanan turistleri canlandırdılar.

Fransa'nın güneyinde bir kasabada; bir öğretmen, öğrencilerden olsun Joan D'arc, Berenice, Napolyon vs. gibi ünlü kişilerin gerçek veya hayali taklitlerini yapmalarını istedi. Bu imgelerde öğretmen birçok şey keşfetti. Sınıfta bu kişiler hakkında öğrettiği her şeyin canlandırıldığını gördü, fakat *onun öğrettiği gibi değildi*, bunun yerine bu kişilerin,

her çocuğun veya gencin, kendi deneyim ve referanslarıyla oluşan çerçevesi dahilinde yine kendi *anlayabildiği oranda* gösterildiğini gördü. Örneğin Phaedra'nın bu imgeler içinde süper market faturasını inceliyor olması veya Napoleon'un banka hesaplarıyla ilgileniyor olması çok olağandışı değildi... Çocukların düşünceleri, fakat tümüyle aynı düşünceler. Bu düşünceler onların imge sunumlarında açığa çıktı.

Başka bir örnek olarak Brezilya'da bir kişi şiddet temasının ele alınmasını önerdi. Atölye çalışmasının gerçekleştiği Rio de Janerio, yönetimdeki diktatörlüğün de öncülüğünde dünyanın en yüksek hırsızlık oranı ve cinayet yüzdesine sahip en şiddete açık şehirlerinden biridir... Bundan dolayı gruplardan birinin (Aralık 1979'da düzenlediğim çalışmalardan birinde), tema olarak şiddeti önermesi beni çok fazla şaşırtmadı. Fakat bana olağan dışı biçimde çarpıcı gelen tek şey, herkesin istisnasız ve sebepsiz olarak şiddet kurbanlarını oynamasıydı. Her düzeyde şiddet: fiziksel (askeri şiddet ve polis şiddeti), ekonomik (kira ödemesi), dini (tövbe ve günah çıkartma), eğitsel (öğretmenlere yönelik baskı), cinsel (işkence)... Her şeye rağmen bu imgelerde ortaya çıkan hep kurbanlardı, çünkü çalışmayı oluşturan katılımcılar 24 adet kurbandı! Dinamikleştirmede, daha sonra da görebileceğimiz gibi, sebepler yüksek sesle ve net olarak ortaya kondu.

2'nci dinamikleştirme Joker tarafından verilen işaretle, katılımcılar sahnede diğer katılımcılarla iletişim kurarlar. Başka bir deyişle, artık sadece kendi görüşünü sunmak yeterli olmayıp, onu diğer insanların görüşleriyle ilişkilendirmek gerekmektedir. Her kişi, bir veya birden fazla tema seçebilir; kendi pozu, diğerlerinin aldığı pozlarla veya oraya yerleştirilmiş ya da hayal edilmiş nesnelerle ilişkili olduğu sürece ileri veya geri hareket edebilir. Eğer her imge daha önceden kendi içinde geçerliliğini ispat ettiyse şimdi önemli olan iç ilişkiler, imgelerin toplu bütünü, makrokozmostur. Şimdi gördüğümüz sadece sosyal görüş değil, organize, organik bir sosyal görüştür. İmge artık çoklu bakış açılarını göstermemekte, aksine tek, global ve herşeyi kapsayan bir görüştür.

Örneğin, çalışmalardan birinde, birisi Fransız Tiyatrosu'nu tema olarak önerdi. Bu fikir çoğu profesyonel veya amatör oyunculardan oluşan katılımcıları pek fazla cezbetmedi. Bu yüzden, modelin oluşturulmasında, her kişi sırayla ilgisiz imgeler önerdi, birisi göbeğine büyük bir şaşkınlıkla bakıp gülümsedi, bir diğeri kendi poposunu öpmeye çalıştı, bir diğeri dürbünle birisini (muhtemelen seyircilerden birini) arıyor gibiydi, bir dördüncüsü bozuk paralarını sayıyordu, beşincisi esniyor, altıncısı uyuyordu vs... Temelde hepsi mutsuzdular! Birinci dinamikleştirmede şaşırtıcı hiçbir şey olmadı; hepsi toplu olarak, cüretsizlik ve sıkıntı ifadeleriyle oluşturdukları tek bir imgeyle yüzlerini seyirciye dönmüşlerdi. Tam tersine, ikinci dinamikleştirmede şaşırtıcı bir gelişme oldu: Bir şekilde 'sanatçıları' sembolize eden bütün imgeler birbirleriyle ilişkiye geçti, ama hiçbiri kenarda esneyip horlayan ve 'seyirciyi' simgeleyen imgelere yönelmedi. Göbeğiyle ilgilenen oyuncu, bozuk paralarını sayanın yanına gitti, poposunu arzulayan kişi göğüslerini gösteren bir kadını fark etti... ve bu böyle devam etti; ama kimse, tekrar ediyorum kimse kalpsiz 'seyirci'yle ilişkiye girmek doğrultusunda en ufak bir efor sarf etmedi ve aynı şekilde onlar da 'sanatçı' grubuna doğru bir yönelim göstermedi.

Genelleme yaparken temkinli olmalıyız; bu tek bir durum için, tek bir çalışmada ve tek bir grupla gerçekleşti. Ama grubun bütünüyle. Bunun bir anlamı olmalı.

3'üncü dinamikleştirme Bu Rio'da da olduğu gibi, sıklıkla gerçekleşen bir şeydir, katılımcılar yalnızca 'etkileri' gösterir, 'sebebi' değil; şiddetin *sonucunu* gösterirler, *kökenini* değil. Bu özel durumda (Rio), katılımcıların tümü aynı baskıcı sistemin kurbanlarıydılar. Bu yüzden, ikinci dinamikleştirmede bir bütünü, sosyal makrokozmosu oluşturmayı istediler, ilk oluşan imgeler, kurbanlar arasında dayanışmanın ve birlikteliğin eksikliği ve daha sonra da 'şiddetin uygulayıcılarının' eksikliğiydi. Herkes düşman rolü yerine *kendi rolünü* oynamayı daha uygun bulmuştu. Bu tarz durumlarda, modeli dinamikleştirmenin üçüncü yöntemini kullanmak iyi bir fikirdir. Joker, işaretiyle birlikte gruptan,

bütün 'kurban' (nesne) imgelerini kendilerine baskı uygulayanlara (öznelere) dönüştürmesini ister. Tecavüz edilen kadın, kendine tecavüz edeni göstermeli; kira ödeyen evsahibini oynamalı; dilenci ona sadaka vereni göstermeli, vatandaş polisi oynamalıdır vs...

Böylece birinci rauntta, her oyuncu çelişkinin iki kutbundan birini ve ikinci rauntta diğerini göstermelidir. Burası çalışmanın başka ilginç bir yanının oyuna katıldığı noktadır ki bize grubun düşüncelerini, duygularını ve ideolojisini 'okumada' önemli oranda yardımcı olur. Katılımcılar maruz kaldıkları baskıyı gösterirken, genellikle *gerçek imgeler* kullanırken, 'düşmanlarını' gösterdikleri zaman *öznel imgeler* ('dışavurumcu' ifadesi de kullanılabilir), çarpıtılmış imgeler çizme eğilimi içindedirler. Çarpıtılmış, evet, ama basit bir sızlanma durumu üzerine değil; çünkü bu imgelerin yaratıcıları bu saldırıyı fiilen yaşamışlardır. İmgeler gerçekçi olmayı bırakıp, daha büyümeye, şekilsiz canavarlara dönüşmeye başlar! Herkes *kendini olduğu gibi* (veya kendileri olduklarını düşündükleri gibi) açığa vurmakta, düşmanlarını ise *gördükleri gibi* dışa vurmaktadırlar.

Şimdi bu, bana göre tiyatro için en önemli problemlerden biridir. *Nesnel gerçekçilik* diye bir şey var mıdır? *Hayatı olduğu gibi* göstermek mümkün müdür? Böyle bir görüş mevcut mudur? Sanatçı kozmik bir bakış açısını ifade etmeyi beceremediği sürece böyle bir şeyin var olamayacağına inanıyorum. Fakat sanatçılar da toplumun bir parçası olduğu için, dünyaya kendi bakış açılarından farklı bir şekilde bakabilmelerinin mümkün olmadığını düşünüyorum. Gerçekçi stil en az diğerleri kadar özneldir, fakat tehlikelidir, çünkü öyle değilmiş gibi davranır.

Kurbanların baskı uygulayanlar hakkındaki görüşünü yakın bulurum: *Onları bu şekilde görüyorlarsa, bu onlar böyle oldukları içindir.* Bizim için, onlar budur ve benim 'biz' diyerek ifade etmek istediğim, estetik süreçte kendimizi birileri olarak tanımlamamız gerektiğidir; biz veya onlar, başka bir seçenek yoktur.

Bu çalışmada kurbanlar, mağduriyetleri arttıkça, başka bir deyişle, yaşadıkları baskı arttıkça, imgeleri daha çok

çarpıtacaklardır. Fakat burada 'çarpıtma' kavramı, normal kullanımına karşıt bir bakış açısıyla değerlendirilmelidir. Yaklaşım, gerçek, doğru imgenin yenilenmesi yönünde olmalıdır: Örneğin, bir işkenceci, aslında normal bir 'görünüme' sahiptir, kendisi 'normal' bir şekilde davranışlarını sürdürür. Onun 'gerçekçi' imgesi, diğer insanlardan farklı olmayacaktır. Onun 'gerçek' imgesi ise, işkence gören kişinin onun üzerinden oluşturacağı imgedir. Gerçekte o, işkence görenin onu gördüğü gibidir, 'gerçekçi' tiyatro stilinde o da herkes gibi birisi olsa da. Gerçekçiliğe hiçbir zaman fazla güvenmedim ve bu imgelerle çalıştığımdan beri gerçekçilik yüzünden çok daha mutsuzum; 'baktığım' şeyi 'gördüğüm' sürece, kendimi gerçekçi stilden uzaklaşırken buldum.

Fakat burada önemle altı çizilmesi gereken, amacın bir yeni-dışavurumculuk yaratmak, garip, öznel, bireysel bir stil inşa etmek olmadığıdır. Bu imge inşa etme sürecinde, önemli olan yalnızca *tek bir baskı görenin* yine yalnızca *tek bir baskı uygulayanı* nasıl gördüğünü anlamak değil, aksine *baskı görenin baskı uygulayanları* nasıl gördüğünü bulmaktır. Eğer bu yaklaşıma bir isim vermek zorunda olsaydık, çelişkili de olsa onu, sosyal dışavurumculuk, nesnel dışavurumculuk vs... şeklinde adlandırmak durumunda kalırdık.

Ama dinamikleştirmeye dönersek, imgenin görünüşü içine mümkün olduğunca derinlemesine inebilmek ve bunu yalnızca bir kanıtın ileri sürülmesi olarak kabul etmemek için, oyuncu başta gösterdiği imgeyi tamamlamak doğrultusunda yönlendirilmelidir. Bu tamamlama durumu sıkça meyvesini verir, ilk gösterilen imgeye ışık tutup derinlik kazandırabilir.

2 bir konuyu başkalarının vücutlarını kullanarak resmetmek

İlk tekniğin yaratıcı kaynakları oyuncuların yalnızca kendi vücutlarını kullanabilmeleriyle sınırlandırılmıştır. Bu ikinci teknikte, diğerlerinin vücutlarını kullanabilmekle birlikte, nesneleri de kullanabilmektedirler.

Model

Joker birinci gönüllüden, grup tarafından önerilen temayı, yine grup üyelerinin vücutlarını kullanarak resmetmesini ister. Model tamamlandığında joker, gruba danışır, grup sergilenen imgeyi kabul etmeyebilir (bu durumda model parçalara bölünür) veya kabul edebilir (model olduğu gibi korunur) veya kısmen kabul eder. Bu son durumda joker, gruba danışır ve grubun, herhangi bir işlevi olmadığını veya anlam içermediğini düşündüğü elemanları imgeden çıkarır. Her noktada gruba danışılmalıdır, çünkü grup nihayetinde önerilen konu üzerinden elde edilen kolektif bir imgenin 'kurucusu'dur.

İmgeyi 'şekillendiren' kişinin hızlı çalışıyor olması önemlidir ki böylece bu kişi önce sözcüklerle düşünüp (konuşma dili) sonra bunu imgelere dönüştürmek (görsel dil) zorunda kalmayacaktır. Çalışma bu yolla yürütülmezse, imgeler genelde orijinalinin zayıf bir taklidi olan bir çeviri gibi kötü olur.

Bazen grup, herkesin üzerinde uzlaştığı kolektif bir imgeye ulaşamayabilir. Hatırlıyorum da, örneğin Turin'de birlikte çalıştığım bir grup, bir 'aile' imgesi sunmaya çalışıyordu, fakat önerilen imgeler o kadar çok sayıda ve çeşitliydi ki küçük bir uzlaşma dahi söz konusu olmuyordu. Başlangıçta bunu şaşırtıcı bulmuştum, fakat hızla bu durumu kavradım. Turin, yalnızca dörtte biri gerçek Turinli olan ve geri kalanı bir şekilde çalışmak üzereye oraya gelen (özellikle Fiat fabrikalarında) insanlardan oluşan yaklaşık iki milyonluk bir nüfusa sahipti. Bu insanlar İtalya'nın her yerinden özellikle de güneyden gelmekteydiler. Hepsi İtalyan'dılar, fakat tamamıyla farklı kültürlerden gelmekteydiler –Calabria, Milan, Napoli, Sicilya vs...– İmgeyi şekillendiren herkes, kendi ailesini, kendi kültürünü düşünmekteydi!

Bununla beraber 'aile' konusu Ezilenlerin Tiyatrosu'nun etki alanına giren başlıca gündem olup, en çok tartışılan başlıklardan biridir. Bütün toplumlarda aile mevcuttur; fakat 'aile'nin hangi özel versiyonu? Her durumda konu gelişir, kültür, sınıf, ülke, rejim, 'şekillendiricinin'

yaşı vs... göre farklı bir aile ortaya çıkar. Bazı örneklerden kitabın daha önceki bölümlerinde bahsettim; şimdi bunu takiben birkaç farklı örnekten daha bahsedeceğim.

İsveçli bir aile 1977'de, Skeppsholm festivalinin bir parçası olarak Stockholm'de yürüttüğüm bir atölye çalışmasında, katılımcılar bir aile imgesi oluşturdular; iki yıl sonra Norrköping Belediye Tiyatrosu'nda başka bir grup tamamıyla aynı imgeyi ortaya koydu: Ortada bir masa, etrafında iki ya da üç kişi ama hepsinin sırtları birbirine dönük. İmgenin en arka bölümünde, kapıda, sırtı herkese dönük bir kadın. Birbirlerini görmeyen, birbirlerine bakmayan, birbirleriyle konuşmayan bir grup insan masanın etrafında toplanmıştı.

Godrano'da (Sicilya) bir aile Yine bir masa, etrafında yalnızca erkeklerin, kağıt oynayan erkeklerin oturduğu bir masa; daha ilerdeki bir sandalyede yirmi yaşında genç bir kızı yeni doğmuş bir bebek gibi kucaklayıp göğsüne bastırmış bir kadın. Daha da ilerde, oturmuş çeyizlik diken bir kadın. Bu toplumun geleneksel ilişkilerini anlamak için daha fazla açıklamaya ihtiyaç yok.

Kuzey Amerikalı bir aile Bu imge bana, neredeyse bir klişe olana dek, New York'ta, Berkeley'de, Milwaukee' de, Illinois'de, kuzeyden güneye, doğudan batıya her yerde sürekli olarak sunuldu: Sandalyede oturan bir adam (masa da mevcut fakat duvara doğru itilmiş) ve erkek karakterin etrafında bir kadınla çocuklar, kafaları beraberce yana yatmış, ağızlarda sakız çiğneniyor... Ben yalnızca gördüğümü anlatıyorum.

Bir Alman aile İlk kez Hamburg'ta, 1979'da görülmüş: Gerçekten de muhteşem bir arabanın direksiyonunda oturmuş bir adam, tamamıyla önündeki işe yoğunlaşmış, araba kullanıyor. Yanında bir kadın, arabadan dolayı oldukça gururlu gözüküyor, ama aynı zamanda arkada oturan ve sürekli olarak kavga eden, birbirini ısıran, yumruklayan ve üstünlük için birbirleriyle kıyasıya çarpışan üç küçük çocukla ilgilenmekte. Bu imgeyle karşılaşınca, başlangıçta abarttıklarını düşündüm; adam arabasından dolayı o kadar gurur dolu gözüküyor ki ailesine dönüp bir bakmıyor

bile. Bu sonuca itirazda bulundum ve birisi, grubun geri kalanının tasdik eden kahkahaları eşliğinde cevap verdi: 'İşte bu! Burada Almanya'da, erkeklerin uğraşları bu sıralamada gelişir: Araba, sonra eş, sonra köpek ve en sonunda çocukları.' Herkes kahkahayla gülmeye başladı ve alkışladı, fakat ben hâlâ ikna olmamıştım; birkaç ay geçtiği halde, Berlin'de bütünüyle farklı bir grupla çalışırken, gördüğüm tümüyle aynı imgeydi...

Floransalı bir aile Bir ailenin kiliseye yürüyüşü: Büyükanneler büyükbabalarla birlikte, kocalar eşleriyle, çocuklar anneleriyle... Yüzlerinde tanrıya yönelik küçük bir sadakat ifadesiyle kutsal pazar ayinine doğru yönelmiş, ezilenler ve ezenlerden oluşan uzun bir kuyruk. Bütün katılımcılar imgeyi kabul etti, yalnızca bir hayati üye eksik kalıyordu; duvara işeyen bir adam... Özgürlük!

Meksikalı bir aile Ortada bir bakire Meryem Heykeli, kolları iki yanda, sağında ve solunda yere diz çökmüş iki kadın dua ediyor. Bir kenarda bir erkek karakter, gayet sarhoş, bir kadına vuruyor, kadın darbeleri ustaca savuşturmaya çalışıyor. Arkada, sarhoş bir adam, belli belirsiz şiddet ifadesi taşıyan üç genç adama vurmakta; aslında onlar çıraklık döneminin başlangıcındalar; kendini koruyan kadının yanında yine kendilerini korumaya çalışan üç kadın daha var. Bütün sahne Kutsal Meryem'in halinden memnun ve lütufkar bakışları altında gerçekleşti... Meksika çok dindar bir ülkedir.

Lezbiyen bir aile Vurgulanması gereken şudur ki bu imgelerin her durumda evrensel olması gerekli değildir. Bu fikre uygun düşecek şekilde, İsveç'te birbirlerinin ve bir çocuğun ellerini tutan iki kadının oluşturduğu bir imgeyle karşılaştım. Bazıları protesto etti: 'Bu bir aile değil!' Oyuncu cevap verdi: 'Bu *benim* ailem...' ve sakince imgeyi oluşturmaya devam etti, karakterlerin yüzleri üzerinde çalışıp onlara kibar ve zarif ifadeler verdi. Bu onun ailesiydi ve o bununla mutluydu. Bu 'İsveç ailesi' değildi, ama bu onu ilgilendirmiyordu.

Mısırlı bir aile Görkemli (!) bir portre: Oturan bir kadın, kolları sanki bir yemek sunarmış gibi havada, arkasındaki bir sandalyede ayakta duran bir adam, kadının hava tuttuğu tabaktan yemek yemekte ve böylece kalabalık bir sıra halinde dizilmiş, (bacakları açık ve birbirlerine dayanarak) kollarını bu yasak yemeğe uzatmış çocukların ulaşabilecekleri mesafenin uzağında durmakta.

Arjantinli bir aile Hareketli, üzgün ve şokta. Bazı insanlar oturmuşlar, çoğunluğu oluşturan diğerleri ayakta duruyor: Tek bir boş sandalye ve herkesin gözü bu tek boş sandalyede, orada artık oturmayan eksik kişide.

Beş yıl boyunca Arjantin'de yaşadım. Onlarca, belki yüzlerce Arjantinli aile tanıdım. Ben, evinde, askeri diktatörlüğün işkencesi altında öldürülmüş, kaybedilmiş (Uluslararası İnsan Hakları Derneği'nin tamamlanamamış istatistiklerine göre sayısı on beş binden fazla) veya uçuşa ya da sürgüne götürülmüş birisine ait boş bir sandalyesi olmayan tek bir aile dahi tanımadım. Bu boş sandalyeli imge bir Arjantinli tarafından oluşturulmuştu, fakat bir Uruguaylı, bir Şilili, bir Paraguaylı veya bir Bolivyalı, kanla lekelenmiş bir kıtanın, Latin Amerika'nın herhangi bir ülkesinin vatandaşları tarafından da önerilebilirdi.

Dinamikleştirme

1'inci dinamikleştirme İmge dahilinde olan ritmik bir hareket yapın. Örneğin, yemek yiyen bir adamın statik görüntüsünü ele alın; bu bize belli bir bilgi verir, belli bir bölümü anlamamızı sağlar; bizimle konuşan bir imgedir. Fakat yemek yemenin binlerce değişik yolu, binlerce değişik ritmi vardır. Dinamikleştirmenin bu safhasında, 'imge', bize daha fazla bilgi vermek üzere, statik imgenin içerdiğini de tamamlayacak bir ritimde yemek yemelidir; hızlı ya da yavaş mı yemektedir? Yemeği bir lokma da mı yutmaktadır veya her lokmanın tadını mı çıkarmaktadır?

2'nci dinamikleştirme İmge ritmik bir hareket yapmanın yanında, oyuncunun görüşüne uygun şekilde sunulan karaktere uygun bir replik de söyler. Şimdi bunu net olarak

ortaya koyalım; konuşan karakterin kendisidir, onu oynayan kişi değil. Bu sebeple sevimli bir oyuncu, ahlaksız bir kişiyi oynuyorsa, kurulan cümlenin sahibi yumuşak kalpli oyuncu değil o ahlaksız kişidir.

3'üncü dinamikleştirme İmge ritmik jestini tekrarlar, cümlesini söyler ve sonra herhangi bir şey yapmaya başlar, statik imgenin içerdiği ipucuna yönelik bir hareket yapar veya eylemde bulunur; başka bir deyişle, eğer özne yemek yiyorsa sonra ne yapacaktır? Eğer yürüyorsa, sonra nereye gidecektir? Eğer birisine karşı saldırgan davranıyorsa, bu saldırganlığın karşılığı ne olacaktır?

3 geçiş imgesi

Üçüncü teknik, yalnızca görsellik vasıtasıyla bir model üzerine çalışmayı ve bu modelle ilişkili bir tartışma geliştirmeyi içermektedir. Burada, daha öncekilerden farklı olarak sözcüklerin kullanımından kaçınmak önemlidir, ama tabii ki bu, mümkün olduğunca yoğun ve zengin bir biçimde yapılması gereken tartışmanın göz ardı edilmesi anlamına gelmemektedir.

Model

Bir önceki teknikte olduğu gibi, bunda da tüm grubun (ya da çoğunun) kabul etmeyi isteyeceği bir modele ulaşmak için aynı çizgiyi izlersiniz. Bu modelin konusu, grubun önereceği herhangi bir *baskıdır*. Sonuç olarak bu gerçek bir baskı modeli olacaktır. Sonra gruptan, baskının yok olduğu ve içinde herkesin makul bir dengede varolduğu, hiçbir kişi için baskı unsuru yaratmayacak bir ilişkiler yumağı, *ideal bir model* oluşturmasını istersiniz. Bundan sonra, tekrar *gerçek imgeye*, baskının imgesine dönersiniz ve onu dinamikleştirmek üzere devam edersiniz.

Dinamikleştirme

Joker, 'gerçek' (baskıcı) imgeden, 'ideal' (baskıcı olmayan) imgeye geçişin tüm aşamalarında her katılımcının fikrini ifade ettiğinden emin olur. Her katılımcı bir heykeltıraş gibi hareket eder ve gerçekliği dönüştürüp, baskıları yok etmek

için gereksinim duyduğu her şeyi değiştirir. Sıra herkese gelecektir. Diğer katılımcılar ise basitçe fikirlerini bildirmeli her çözümün gerçekleşebilir veya hayali olup olmadığına dair bir şeyler ifade etmeli, ama bunları sözcükleri kullanmadan yapmalıdır. Çünkü gerçek tartışma yalnızca imgelerin değiştirilmesi yoluyla gelişmelidir.

İsteyen herkes geçişe ait iki imgeyi gösterdikten sonra (düşüncelerini, ideolojilerini, beklentilerini, umutlarını açıklamak suretiyle) tartışılanların bir *pratik doğrulamasını* yaparsınız. Bunu takiben, jokerden gelen bir işaretle, imgedeki bütün karakterler hareket etmeye başlar. Jokerin elini her çırpışında, her karakter (imgedeki oyuncu) tek bir hareket yapma hakkına sahiptir, bu tek başına yapılacak bir hareket olup, kendini özgürleştirmeye (eğer baskı görmüş birini oynuyorsa) veya baskıyı arttırmaya (eğer baskıcı birini oynuyorsa) yöneliktir. Yapılan hareketler yalnızca *karakterlere mal edilmelidir, onları oynayanlara* değil. Ellerini birkaç kez çırptıktan sonra –dolayısıyla birkaç hareketten sonra– joker, tüm katılımcılara hareketlerini ağır çekimde sürdürmelerini önerir ve her el çırpışta (şimdi el çırpmalar çok daha yavaş bir ritimde gerçekleşiyordur) katılımcılar diğerlerine göre konumlarını belirleyebilmek için etraflarına bakarlar. Görsel anlamda bütün özgürleşme olasılıkları çalışıldığı; imge bütünüyle bir durma noktasına geldiği; ve bütün çelişkiler, mutlu veya hüzünlü bir sonla olsun, bir şekilde çözüldüğünde hareket sona erer...

4 baskının çoklu imgesi

Bir önceki teknik, 'grubun' tek bir problem, baskının tek bir biçimi, tek bir temel konu üzerinde yoğunlaşmasına izin veriyordu. Toplum, *blok olarak* tek bir imge ile temsil ediliyordu. Makrokozmos, mikrokozmik biçimde sunuluyordu.

Ve bu, o mikrokozmosun daha bütünlüklü ve bazen de daha detaylı bir analizini elde etmemizi sağlayan etkili bir yol olabiliyordu. Halbuki sıklıkla rastlanan durum, problemin olası çözümlerinin ve hatta daha düzgün bir kavranışının mikrokozmosta değil, sosyal makrokozmosta bulunabildiğini gösterir; teklikten ziyade çoklukta. Bu dör-

düncü imge tekniğinin işlevidir.

Model

Burada ihtiyaç duyulan model artık tek değil, çokludur. Konu ve amaç, ne olursa olsun, artık *tek* bir imgeyi göstermek değildir, bunun yerine ya zamanda birçok farklı an içinde ya da birçok farklı perspektifte, onu simgeleyen, onu temsil eden *birçok* imgeyi göstermektir. Böylece tek bir imge yerine grup beş, yedi, on imge hazırlayabilir. Tercihen, imgeler birbirini çok fazla tekrar etmemelidir, ta ki üzerinde çalışılan baskı, tek bir temel özelliğe sahip olana dek. İstisna olan sonuncu durumun dışında, imgeler çeşitlilik gösterdikçe daha iyi sonuçlar alınacaktır.

Dinamikleştirme

Çoklu model bir kez kurulduktan sonra, dinamikleştirme üç aşamada gerçekleştirilir.

Önce, ele alınan baskının imgelerini yaratanlar, bize bu baskı üzerine görüşlerini sunmak üzere imgeye kendileri girmelidirler. Oluşturdukları imgedeki katılımcılardan biriyle yer değiştirmelidirler ki hem imgenin bütünü hem de *heykeltıraşının bakış açısı* rahatlıkla anlaşılabilsin. Heykeltraş dinamikleştirmenin ilk aşamasında, kendi beğenisi doğrultusunda en *ideal imgeyi* sunmak için, imgenin içinde konumlanmış kişiler arasında dolaşma serbestisine sahiptir. Böyle bir modelde baskıyı, heykeltıraşın deneyimi üzerinden izler ve bu değişiklik dahilinde, onun arzularını, onun; her şeyin şimdi olduğunun tam tersi olsaydı nasıl olabileceğine dair bakışını görürüz.

İkincil olarak, imge kendi gerçek model durumuna döner ve jokerden gelen bir işaretle, imgedeki tüm katılımcılar, ağır çekimle, heykeltraşın talep ettiği *gerçek-ideal* geçişini uygularlar. Böylece otonom hareket aracılığıyla (kimse heykeltıraş tarafından yönlendirilmez, herkes onun talimatlarını takip ederek kendi inisiyatifiyle oynar) bazıları heykeltıraşın önerisinin *sihirli veya gerçekçi* doğası üzerinde fikir geliştirebilir. Eğer ideal imge veya o ideale geçiş sihrin etkisi içindeyse, durumun saçmalığı her şeyi hemen

açıklığa kavuşturacaktır.

Üçüncü olarak imge orijinal modele döner. Bir kez daha, jokerden gelen işaretle, figürler hareket eder, fakat bu sefer *ideale doğru yönelmek zorunlu değildir*, her figür kendi temsil ettiği karaktere uygun olarak hareket eder, artık şimdi heykeltıraşın önerisinin aslında ne kadar gerçekleşebilir olduğunu kestirmek daha olanaklıdır.

Baskının bu çoklu imgesi her zaman için grubun düşünme sürecine ışık tutar. En doğru açığa çıkarıcı tekniklerden biridir.

Bu noktada bir şeye dikkat çekmeliyim, oyunun kuralları en başta açık ve basit olarak belirtilmelidir. Eğer oyun kuralları açıklanırken herhangi bir şey 'yasak' olarak nitelendirilmemişse, böyle bir kısıtlama artık söz konusu değildir. Eğer katılımcılar veya katılımcıların bir bölümü özellikle bazı şeylerin yasak olduğuna 'inanıyorlarsa' bu onların sorunudur, oyunun değil.

Örneğin Hamburg'ta bu tekniği kullandık. Seçilen tema aileydi. Modeli oluşturan imgelerin neredeyse tamamı korkunçtu; şiddet, fiziksel ve psikolojik saldırı. Dinamikleştirme sırasında fark ettim ki bütün katılımcılar her imgenin *içinde* kendi problemlerinin 'çözümünü' arıyorlardı; imgenin bütününü oluşturan grupların *içinde*, birbirleriyle kavga etmeye, birbirlerinin canlarını yakmaya, aralarında tartışmaya devam ettiler. Kimse sosyal *makrokozmosta*, diğer ailelerin, diğer grupların, diğer insanların çokluğu içinde çözüm aramak üzere kendi ailelerinin *mikrokozmosunu* terk etmeyi denemedi. Tüm hareketler sona erince (bir sürü ölü ve yaralıyla), katılımcılara, özgürlük kesinlikle mevcut sınırların ötesinde olduğu halde, neden kendi grupları içinde bu denli uyumsuz kalmayı sürdürdüklerini sordum. Hemen hemen herkes aynı cevabı verdi: Biz gruplarımızı (aileleri) terk etmenin yasak olduğunu düşünmüştük! Bunu kim yasakladı? Aksine, çoklu imge tekniği dış dünyaya, her şeye açıktır, insanlar diğer imgelere katılma konusunda özgürdür; onun fonksiyonu bizi kendi küçük dünyalarımız içine kapatmamaktır.

Bu tarz kendine dönük baskı çok tanıdıktır. O denli

baskı altındayızdır ki dışardan gelen bir baskı söz konusu olmasa dahi kendi kendimize baskı uygularız, hepimiz kendi içimizde kendi 'kafamızdaki polisler'i taşırız (bkz. ilerki sayfalarda; 'Yeni İmge Tiyatrosu Teknikleri'). Montélimar'da, yaşadığım Hamburg deneyiminin aksine, çocuk imgelerini oynayan kişilerin tamamı pencereden kaçmıştı...

Bu teknik önceden açığa çıkarmayı beraberinde getirir, bazen de tamamıyla beklenmeyen şeylerin gerçekleşmesine yol açar. İtalya'nın Adriyatik kıyısında, Bari'de, birisinin, kadınlara karşı uygulanan cinsel şiddeti ele almayı önerdiğini hatırlıyorum (sıradan bir yıl olan 1979'da, İtalya'da yirmi altı binden fazla tecavüz davası vardı, korku ve utançtan dolayı kadınlar tarafından rapor edilmeyen binlerce olayı saymıyoruz bile). Çeşitli imgeler bu tarz bir saldırıyı ortaya koydu. Özellikle Angelina'nınkini hatırlıyorum. Onun yarattığı imgede üç adam ona vahşice saldırıyordu. Dinamikleştirmede, onun saldıranları şiddetle döveceğini düşünüyorduk. Fakat bizi şaşırtıcasına Angelina onların ifadelerini ve imgelerini değiştirmeye çalıştı, onlara nefret yerine iyilikle yaklaşmak istiyordu ve onları hoşnut etmek için elinden geleni yaptı. Sahnenin gerekli unsurları üzerinde bütünde çok az değişiklik yaptı. Arkadaşları bunu sorduğunda, Angelina cevap verdi: 'Benim için tecavüzün korkutucu olan boyutu eylemin içerdiği fiziksel şiddettir, seks değil...'

Bu tekniğin kullanıldığı ve konunun katılımcıları böldüğü (örneğin, erkeklerin kadınlar üzerinde uyguladığı baskı veya tam tersi) durumlarda, sahneler başarıyla oynanırsa etki artmaktadır; önce kadınlar ne kadar baskı altında olduklarını gösterir, sonra erkekler kendi maruz kaldıkları –çok sayıdaki– çoklu baskı imgelerini gösterirler.

Benzer durumlarda uygulanan dördüncü bir dinamikleştirme de söz konusudur: Erkekler kadınlar üzerinde baskı unsuru olduğuna *inandıkları* imgeleri gösterirler; kadınlarda erkeklere karşı kadınların uyguladıklarını *düşündükleri* baskının imgelerini ortaya koyarlar. Ebeveynler bunu çocuklarla *karşı karşıya* yaparlar veya tam tersi söz konusudur; öğretmenler de öğrencileriyle, vs... Durum buna izin verdiği sürece modelin bu şekilde dinamikleştirilmesi,

konu ve katılımcılar hakkında yeni bilgi olanakları sunar.

5 mutluluğun çoklu imgesi

Bu teknik, biraz özel olmakla beraber, bir öncekine çok yakındır. Katılımcıların ezilen/ezen yönünü diğer tekniklerden daha iyi ortaya koyar.

Model

Model yine aynı yöntem kullanılarak, farklı gönüllülerin kendi mutluluk imgelerini şekillendirmesi vasıtasıyla inşa edilir. İmgeler oda içinde öyle dağıtılır ki her biri hem bütünün bir parçası hem de ayrı bir imge olarak izlenebilir. Joker, imgeleri etkileme çabası içinde olmamalıdır, tam tersine, her katılımcının istediği her imgeyi şekillendirebileceği konusunda özgür olduğunu ortaya koymalıdır. Mutluluk nedir? Şüphesiz baskının var olmama durumudur. Sonuç olarak gösterilen mutluluk imgeleri baskıdan yoksun olacaktır, başka bir deyişle imgenin heykeltıraşı kendi maruz kaldığı baskıyı göstermeyecek, fakat onun yerine, gerçek veya ideal, doğru veya hayali, mutluluğunu gösterecektir. Bu imge işte, aşkta, barışta, katılımcının istediği her yerde konumlandırılabilir. Joker, (bu, grubun belli bir karakteristiği değilse) aynı tip imgenin, aynı tip mutluluğun tekrar tekrar üretimini engellemek için, katılımcıları mutluluğa dair farklı fikirlerle kendi imgelerini yaratma doğrultusunda cesaretlendirmelidir.

Dinamikleştirme

İdeal olarak odada, oyun dışında kalıp imgelere katılmayan kişi sayısı kadar imge olmalıdır; eğer altı imge varsa, altı kişi onların dışında kalmalıdır. Dinamikleştirme oyun biçimini alır. Joker 'dışarıda kalanların' odaya iyice dağılıp, imgelerin 'içinde' yer alanları ve onların karşılıklı ilişkilerini incelemesini sağlar. Dışarıda kalanların herbiri, kendi kafasında kimin *en mutlu* olduğuna dair bir karar verir.

Oyun (dinamikleştirme) jokerin ilk işareti vermesiyle başlar. Dışarıda kalanların hepsi imgelere koşup, kendilerince en mutlu olduklarına karar verdikleri insanın yerini

alırlar. Yerine geçilen kişiler imgeden dışarı çıkarlar. Eğer şans eseri iki kişi aynı karakteri seçerse, oraya ilk giden o karakterle yer değiştirir, ikinci gelen kendine başka bir karakter, 'ikinci en mutlu'yu bulmalı ve onunla yer değiştirmelidir. Böylece imgelere giren sayıda insan dışarı çıkar.

İkinci işaretle, yerlerine geçilenler, geri dönme ve (kendi gösterdikleri olsun veya başka birisi olsun) 'en mutlu' insanı seçmek konusunda özgürdürler. Ama bu sefer, o kişinin yerini geçmek yerine, her biri kendi bedenlerini, başkalarınınkiyle, aynı pozisyonu korumak kaydıyla bütünleştirirler ve böylece eğer iki veya daha fazla insan aynı figürü seçtiyse dahi, hepsi aynı pozisyonu almıştır. Bütün katılımcılar sahnede kalırlar.

Üçüncü işaretle, bütün katılımcılar, kendi vücutlarını başlangıç konumundan daha mutlu bir ilişkiye çevirmek amacıyla hareket etmeye başlarlar. Bu durum imgeleri şekillendirenleri, başlangıçta heykel olarak seçilenleri, herkesi kapsar; herkes aynı anda olmak üzere, her kişi için maksimum mutluluk ilişkisini oluşturmak üzere harekete geçebilir.

Dikkat: Bu üçüncü aşamada, bütün karakterler *eş zamanlı* olarak aynı anda hareket ederler. Herkes bir öznedir, kimse nesne değildir; genelde ikinci durum söz konusu olsa ve genellikle erken aşamalarda ortaya çıkıyor olsa da.

Bununla beraber, eğer herkes özne ise, kaçınılmaz olarak odadaki çoklu imgenin tümü (mutluluğun çoklu imgeleri) geçici bir akış ve değişim hali içindedir. Böylelikle, kişi ilişkiye geçmek isteyeceği, içinde mutlu olacağını düşündüğü bir figürler grubu ya da tek bir figür 'görür'. Kişi bu gruba veya figüre yönelir, fakat hedefinin kendisi dinamik bir eylemlilikle, ilişkiye geçmek istediği başka bir gruba yönelmiş olabilir, bu yüzden hedefe ilk ulaşan kişi, karşılaşmak istediği karakterleri bulamayabilir. Herkes her an, çoklu imgenin tüm yapısını, bütün halleriyle göz önünde tutmalı ve düzeltmeleri ona göre yapmalıdır.

Bu analizin özümsenmesi için joker, hareketlerin belli bir çizgiyi takip etmesini önerir: Joker elini her çırptığında tek bir hareket yapılır, sonra aşamalı bir yavaşlama ve tüm

hareketlerin son bulması (halen el çırpmaya bağlı olarak); yani hiç vücut hareketi yoktur; yüz hareketine halen izin verilmektedir, çünkü bu şekilde insanlar odada ne olduğunu görebilmektedir.

Bu teknik oldukça aydınlatıcıdır. Egzersiz nerede yapılırsa yapılsın, belli sabitler tekrar tekrar ortaya çıkacaktır. Örneğin, kişinin işteki mutlu bir anını gösteren imgeler çok nadirdir. Genelde, mutluluk, dinlenme, seks, spor, müzik ile ilişkilendirilmektedir; ama iş, özellikle de elle yapılan iş ile değil. Bazı ülkelerde (örneğin kuzey ülkelerinde) tek bir imge görmek mümkündür: Kitap okuyan ya da güneşlenen yalnız bir kadın ya da erkek...

Kaçınılmaz olarak, her zaman için şöyle itiraz edenler olacaktır: 'Kendi mutluluk imgemi oluşturmuyorum, çünkü mutluluk benim için yalıtılmış, ayrı bir şey değildir, bir çok anın ve faaliyetin birleşimidir...' Ve bu doğrudur; ama şu da doğrudur ki birileri kendi mutluluk imgelerini göstermek, inşa etmek için davet edildiğinde, o an, o özel yer ve o özel koşullar içinde en güçlü hissettikleri imgeyi gösterirler. Ve aşağıdaki görüş de doğrudur: Normal olarak bütün karakterler (koşulların sınırları dahilinde), diğer kişilerle ideal bir ilişki kurduklarında oyun biter; ancak, bazen birisi mutluluğu *ararken* bulmakta ve en mutlu anına bir imgeden diğerine süreklilik gösteren hareket içinde ulaşmaktadır.

Zaman zaman da, *heykeltıraş* aynı imge içindeki diğer oyuncularla paylaşılacak genel bir mutluluk imgesi yaratmayı bir kenara bırakıp, *kendi* mutluluğunu ifade etmenin peşine düşer. Bir keresinde birisinin şu imgeyi ürettiğini hatırlıyorum: Adam, sırtüstü yatmaktaydı, etrafındaki yedi kadın onunla ilgilenmekte, onu okşamakta, onun için şarkılar söyleyip, dans etmekteydi... Güzel. Dinamikleştirme başladığında, bir sürü adam bu mutluluk imgesini oynamak için deliler gibi koşturdu. Hepsi kendini aynı pozisyona sokmaya çalıştılar, hepsi yedi kadının kendi bayağı taleplerini tatmin etmelerini istediler; kendilerine kadınların da aynı şeyi isteyip istemediğini hiç sormadılar. Dinamikleştirmenin üçüncü bölümü başladığında ve her bir

imgenin her bir elemanı özerk olarak hareket etme serbestisine kavuşunca, yedi kadının ilk yaptığı şey 'paşa'yı dövmekti... Bu adam kendi mutluluğunu göstermişti ve onun mutluluğu diğerlerinin mutsuzluğu üstüne kurulmuştu. Adam bu mutluluğu yakalamak için bir baskıcı olmuştu. Böylece dinamikleştirmenin üçüncü parçası, bazı kişilerin mutluluğa dair görüşlerinin içinde konumlanan baskıcı tavrı aydınlatacak olanağı sağlamıştır.

6 grubun imgesi

Bu teknik, çalışma sürecinde herhangi bir zamanda kullanılabilir; ama özellikle grubun kendisi bir problem sunduğunda özellikle etkili olur. Bu tekniğin yardımıyla, problem çok daha net tanımlanır ve çözüm çok daha büyük bir başarı olasılığı dahilinde üretilebilir.

Ama problemlerin olmadığının dile getirildiği bu anlarda dahi, her katılımcının tüm grubu bir bütün olarak nasıl 'gördüğünü' 'görmek' her zaman için iyi olacaktır.

Model

Eğer bir grubun derinlerinde yatan gerilimler varsa, büyük bir olasılıkla grup, tüm üyelerin kabul ettiği tek bir modeli inşa etmeyi başaramayacaktır. Hatta yalnızca farklı modellerin sunumu, grupta varolan farklılıkların yaratacağı görsel bir tartışmaya dönüşebilir. Tek bir modele yönelik basit bir arayış, kendi içinde problemlerin bir yansıması ve olası çözümlere yönelik bir işaret olabilir.

Eğer tek bir modelin inşası sağlanabiliyorsa, bu genellikle aşamalar halinde yapılır. Bu yüzden joker, sürekli gruba danışmak suretiyle, grubun kendi içinde gerekli ve gereksiz bulduğu unsurları sırasıyla imgeye ekler veya imgeden çıkarır.

Dinamikleştirme

Model üzerinde bir kez uzlaşıldıktan ve modelin değişik türlerde baskı içerdiği varsayımı yapıldıktan sonra, dinamikleştirme aşağıdaki aşamalar üzerinden ilerler.

Joker herkese, *tüm grubun gereksinimden dolayı im-*

genin bir parçası olduğunu hatırlatır. İnşa edilen imgenin dışında kalanlar, halen grubun genel imgesinin bir parçasıdır; 'mutlu seyredenler' olsalar da, imge bütününün belli bir parçasını oluşturan, 'mutlu seyreden' insanların rollerini oynamaktadırlar. Odanın içinde, kendi kendini yapılandıran, organize eden ve herkesin içinde bir katılımcı olarak yer aldığı tek, genel bir imge oluşur. Fakat bu bütün imgenin bir çekirdeği vardır: Grubun üzerinde uzlaştığı imge. Sonra joker, mutlu olan ve çekirdek içinde olmakla ilgili problemi olmayanlara, oldukları yerde, o pozisyonda kalmalarını söylerken, arzuları dışında orada olan, mutsuz ve konumlarından dolayı memnuniyetsiz olanlara çekirdek dışına çıkıp 'seyircilere' katılmalarını söyler. Joker, ayrıca, seyirci grubunda olup, bu söz konusu seyirci konumunda kendini rahatsız veya mutsuz hissedenlere, isterlerse çekirdeğe katılmalarını önerir. Veya odayı da terk edebilirler.

Bu hareketlerden sonra, joker katılımcılardan imgeden çıkıp, tekrar imgenin içine geri girmelerini ister; ama bu sefer kendilerine zorla benimsetildiği şekilde değil de, kendi istedikleri şekilde konumlanarak yaparlar bunu. Bu seviyede nesnel olarak herkes kendi konumunu benimsemeli, rolünü oynamalıdır; herkesin kendi kişiliğine ve kendi arzularına sahip olduğu bir özneler topluluğu içerisinde, *herkesin arzuladığı ve gerçekleştirmeye kadir olduğu imgeye tam olarak karşılık gelecek* imgeyi yapmalıdır. Bu yolla elde edilen son imge, bir grubun gerçek katılımcılarının arasındaki uyumlu işleyiş olasılığının varlığını veya yokluğunu açığa çıkaracaktır.

Dijon'da aralarında çatışma olan iki grup tarafından davet almıştım. Konumum çok hassastı; krizi büyütmeden veya ayrımları keskinleştirmeden işimi nasıl sürdürebilirdim? Hedef kalıcı bir grup oluşturmak değil, ortak hedeflerin peşinde belli bir zaman aralığında birlikte yaşamak ve çalışmak için beş günlük bir çalışma gerçekleştirmekti.

Grubun, üzerinde bütün olarak uzlaşıma vardığı imgesini ürettik. Merkezde bir karakter, diğerlerini ateşlemeye, dinamikleştirmeye, uyarmaya çalışmaktaydı, bazıları tüm dikkatlerini ona veriyordu, diğerleri biraz daha az,

diğer bir grup ise yoğunlaşmaktan tamamıyla uzaktı. Bazıları diğerlerine korku dolu bakışlarla yaklaşmaktaydı.... Merkezdeki figür her seferinde, tüm gayretlerine rağmen sihirli bir şekilde, tüm bu gizli kalmış çatışmaları ve nedenini bilmediği gerekçeleri ortadan kaldırmak konusunda başarısızlığa uğruyordu.

İmge bir kez kurulduğunda ben dinamikleştirmeye saldırdım. İlk aşamada, bir sürü insan merkezdeki imgeyi terk etti ve dışarıda izleyerek bekledi ('dışarısı' olmadığı halde). İkinci aşamada, bir seçim yapmalıydılar: Ya odayı hep beraber terk edeceklerdi ki bu gitmek ve çalışmayı yarı yolda bırakmaktı ya da kalacaklardı. Kalırlarsa çok açıktı ki benimsedikleri marjinal pozisyonu korumayı artık başaramayacaklardı. Anladılar ki kimse *dışarıda* kalamazdı; merkez imgede yer almayanlar, en az yer alanlar kadar onun parçasıydılar. Bırakanlar yavaşça geri döndüler. Aşamalı olarak merkeze yakınlaşırken, daha önce yerleştirildiklerinden farklı konumlar aldılar. Birkaç dakika sonra, hepsi merkez figür ile bağlantılar kurdular. Kimse odayı terk etmedi. Biraz bekledim, daha sonra olayı ateşleyen kişiyi temsil eden genç adama, diğerlerine katılmasını söyledim. Sonra *ben* onun yerini aldım ve duyurumu yaptım: 'Yedinci teknik: ritüel jest.'

Ki bu bize bir sonraki tekniği getirmektedir.

7 Ritüel Jest

İki asker karşılaştığı zaman birbirlerine bakar ve selamlaşırlar. Birbirlerine *bakıp*, mekanik olarak ve düşünmeden, askeri bir selamlamanın *ritüel jestini* yaparlar. Biz, asker olmayanlar, birbirimize *bakar* ve birbirimiz *görürüz*. Tekrar eden aynı uyarımla, askerler mekanik olarak karşılık verir. Tereddüt etmezler, şüpheleri yoktur, yeni selamlama yolları hayal etmeyi denemezler; bir jest başka bir jesti tepki yoluyla ortaya koyar.

Turistler bir kiliseye girdiklerinde, konuşmalarındaki ses düzeyi belli bir seviyeye iner (Kuzey Amerikalılar dışında). Sınıfa bir öğretmen girdiğinde, bir şey söylese de, söylemese de veya aklı başka şeylerde olsa da, öğrenciler

not tutmak üzere hazır olurlar. Öğretmenin sürekli olarak aynı kalan sınıfa girme *ritüel işareti* (onun beklentisinin her zaman aynı olduğuna yönelik inancı pekiştirircesine), hep aynı tepkileri kışkırtır.

Her toplum kendi ritüellerine ve sonuç olarak kendi ritüel jestlerine ve işaretlerine sahiptir. Bu teknik, bunları açığa çıkartmaya çalışır. Her toplumun ritüellerini ortaya çıkartma konusunda önemli olan nokta şudur ki, bunlar o toplumun derininde yatan baskıların *görsel ifadeleridir*. Bir baskı istisnasız olarak her zaman, görsel işaretler üretecektir; her zaman kendini biçim ve hareketlere dönüştürecek ve her zaman izler bırakacaktır. Sosyal baskıları karşılıklı konuşmalar dahilinde de tartışmak mümkün olduğu gibi, bu sonuca imge tekniklerini kullanarak da ulaşabiliriz.

Askerlerde olduğu gibi, turistler ve öğrenciler de tanıdık uyarıma mekanik olarak cevap verirler, mesleğimiz ve sosyal sınıfımız ne olursa olsun, biz de aynı şeyi yaparız. Bu da bizi, tüm mesleklerde ve sosyal sınıflarda, o sınıflara ve mesleklere özgü ritüeller olduğu öngörüsüne getirir.

Sosyal kod, ritüel ve ayin

Tüm topluluklar, herkes tarafından kabul edilen davranış normları geliştirmişlerdir. Kimse norma kıyasla orijinal bir tavrı sonsuza kadar sürdüremez. Tüm toplumların ebeveyn ve çocuk, erkek ve kadın, komşular, iş ve oyun arkadaşları arasındaki ilişkilerden, oturup kalkmanın ve metroda seyahat etmenin geçerli yollarına kadar uzanan pek çok şeyle ilgili sosyal düzenleme sistemleri vardır. Bizim için yaşamlarımızı, diğerlerinin sabit kavrayışları dahilinde, zaten tanıdık olduğumuz durumlarda durmaksızın ne yapacağımızı bulmakla geçirmek mümkün değildir. Bildik durumlarda, bildik bir eylem ile tepki veririz; verdiğimiz, beklenen, olası tepkilerdir. Örneğin, restorana bir müşteri girdiğinde, garson, onun gidip, bir masanın önündeki herhangi bir sandalyeye oturmasını bekler. Eğer kendisine bir kadın eşlik ediyorsa, müşteriden onun oturmasına yardım etmesi de beklenebilir. Niçin? Bunlardan hiçbiri kesinlikle *gerekli* değildir. Adam rahatlıkla, ayaklarını sandalyenin

üstüne koymak suretiyle masanın üzerinde de oturmayı tercih edebilir ve ben eşlik ettiği kadın arkadaşına oturması için niçin yardım etmesi gerektiğine dair hiçbir özel gerekçe bulamıyorum, niye tam tersi söz konusu değil? Ama çok açıktır ki bir restoranda yemek yemeğe uzanan süreçte, bu çift üzerinde egemen olan sosyal bir kod vardır (elbette ki eğer söz konusu olan bir Japon restoranı olsaydı, tersi bir senaryo işlerdi).

Davranış normlarımızı dikte eden *sosyal koddur*. Örneğin, sosyal kodu tersine çevirmeyi seven bir arkadaşım var... O bunu eğlence ve boş zamanını geçirmek için yapmakta, ama bu davranışı büyük bir panik ve endişe durumu yaratıyor! Aslında tüm yaptığı, ilkelerini bütünüyle değiştirmek suretiyle dikte edilen sosyal kodu tersine çevirmektir.

Bunu nasıl yapar? Restorana gider, bir masaya oturur, menüyü uzun uzadıya, iyice inceler, garsona her yemek hakkında birkaç soru sorar ve en sonunda kararını verir: 'Bir kahve istiyorum.'

Garson isyan eder, bunun mümkün olmadığını, öğle yemeği zamanı olduğunu ve kimsenin masaya oturup yalnızca bir kahve ısmarlayamayacağını, onun görevinin öğle yemeği servisi yapmak olduğu, eğer kahve istiyorsa, bunu barda, ayakta içmesi gerektiğini, vs... söyler. Arkadaşım aslında öğle yemeği için geldiğini, fakat buna bir kahve ile başlamak istediğini söyler. Genelde şu olur, garson restoran sahibine danışır, diğer müşteriler arkadaşımın ruh sağlığı hakkında şüphe ederler ve sonunda karmaşayı önlemek için garson, arkadaşımın en kısa sürede kalkacağı umuduyla kahvesini getirir. Fakat arkadaşım kahvesini bitirince, garsona tatlı olarak neyin olduğunu sorar...

Şok üstüne şok...bu adam öğle yemeğini yemektedir... ama tam tersi sırayla! Ve final kesinlikle bir aperatif ile yapılır. Ve tüm yaptığı budur, ama bu yeterlidir. Restoranın tüm işleyişini bozmak için yetmiştir bile, şef dahi çıkıp bu fenomene bakmak zorunda kalır. Ve arkadaşım hâlâ sosyal kodda *hiçbir şeyi değiştirmemiştir*, tüm yaptığı yalnızca onu tersine çevirmektir.

Başka bir arkadaşım vardı, bir Brezilyalı, eğlence için sosyal kodları *dışdeğerbiçimlere dönüştürürdü.* Örneğin, alışverişin, kredi kartı veya nakit gibi bir çok farklı ödeme biçimi söz konusudur. Bundan hareketle arkadaşım, bu prensibi farklı şeylere uygulamaya çalıştı. Sinemaya gidecek ve bilet parasını aylık küçük taksitlerle ödemeyi önerecekti. Reddedilince, daha ilginç bir çeşitlemeyi teklif edecekti: Bilet parasının yüzde 60'ını ödeyecek, içeri girecek ve filmin o kadarını izleyip, dışarı çıkacaktı. Ve kalan parayı bulduğunda, geri gelip parayı ödeyecek ve filmin geri kalanını izleyecekti.

Her ne kadar sosyal bir kod gerekli ve zorunlu ise de (herhangi bir sosyal koda sahip olmayan bir toplum düşünülemez), herhangi bir otoriter tavır da aynı oranda müsaade edilemezdir.

Bir sosyal kod, yöneltildiği kişilerin istek ve arzularına cevap vermediğinde, o insanlar kendilerini, arzularına ters gelen şeyleri yapmaya zorlanmış veya yapmak istedikleri şeylerden sakınmaya mecbur bırakılmış hissederler ve sosyal kodun artık bir *ritüele* dönüştüğünü rahatlıkla söyleriz. Bu yüzden bir ritüel, hapseden, zorlayan, otoriter ve *faydasız* olmakla birlikte, en kötüsü *baskının herhangi bir biçimini oluşturmak üzere gereksinim duyulan bir araç* olmaktadır.

İki kavram arasındaki farkı daha iyi açıklamak için bir örnek vermek gerekirse, Hamlet rolünü seven, her gece bu rolü olası en büyük tutku ve şevkle, büyük bir keyif ve neşeyle oynayan bir oyuncudan bahsedelim. Her gün aynı replikleri tekrar etmekte, diğer oyuncuların da aynı derecede sadık oldukları bir *teatral koda* itaat içinde her gün aynı hareketleri yapmaktadır. Ve gösteri, bir, iki, belki de iki, üç yüz kez gerçekleşir. Oyuncumuz yorgundur. Her gece tiyatroya gelmektedir, fakat artık aynı ilgiyi sürdüremektedir... Her gece aynı replikleri yineler, aynı hareketleri yapar, fakat bunlar hayattan yoksun, tutkudan mahrumdur. Oyuncumuz keyifsizleşmiş ve gösteri onun için her gece keyifsizce tekrar edilen zorunlu bir *ritüele* dönüşmüştür.

Bu yaşamlarımızda da olan bir şeydir. Bir ritüele itaat adına kaç tane şey yaparız? Kurulmuş, dayatılmış bir ritüeli kıracak cesaretimiz olmadığı için kaç şey yaparız ya da yapmayız?

Sonuç olarak, *ayin* kelimesi ile ne demek isteriz? Ayin, bir *sosyal kodun, ritüel* ile uyumlu olarak insanları tek bir gruba yönlendirmesidir. *Ayin*, kamusal olayın doğasını ve sonuç olarak, *oyuncular* ve *seyirciler* arasındaki körfezi yeniden kurar. Bir ayin, örneğin bir kutsal ekmek-şarap ayini, bir banka açılışı, askeri geçiş töreni, vs... gibi görselliğe sahip ritüel olaylar olabilir.

Bizim fikrimize göre, hassas anlara ve belirli toplumsal ilişkiler arası biçimlere uygun düşen bu kavramları ayırmak bizim için önemlidir.

Model

Joker birisinin ortaya gelip, bir bir *ritüel jest*, yani ritüelleştirilmiş bir sosyal yapıya ait bir eylem yapmasını ister. Grubun geri kalanı jesti gözlemler. Herhangi biri bu ritüelin nereye ait olduğunu kavrarsa, o kişi ortaya gidip, bu jesti, aynı oranda ritüelleşmiş başka bir jest ile 'tamamlar.' İkinci bir kişi, sonra üçüncüsü, daha sonra, değiştirilmiş –tamamlanmış– ilk jesti anladığını düşünen herkes ortaya gelir ve ilk jestin önerdiği ritüelin büyük, statik bir imgesini beraberce oluştururlar.

Elbette ki diğer katılımcılar, özellikle belli bir topluma, kültüre veya tarihi ana ait ritüel jestleri anlayıp, tamamlayabileceklerdir. Bazen böylesi jestler, birkaç 'kurban' dışında anlaşılabilirdir. Bir örnek: Paris'te bu egzersizi yaparken, sık sık bir Arap, siyahi veya 'norm dışı' birisinin, gergin hareketlerle birisini iten bir polisin jestlerini taklit ettiğini görürüm. Diğer Araplar ve siyahiler, eylemi anında kavrayıp, tamamlarlar; bu metroda veya sokakta kimlik kartı soran bir polistir ve bu olay yalnızca Arapların, siyahilerin ve 'farklı' insanların başına gelen bir şeydir. Halbuki, bu jest (polisin bir siyahiyi araması) herkes tarafından, her gün görülmektedir. Fakat yalnızca yöneltildiği kişiler üzerinde, ya da bu jest dolayısıyla baskı uygulananlar üze-

rinde bir etki yaratmaktadır.

"Farklı" insanlara uygulanan baskının çok sert olmadığı başka şehirlerde, bu jest hiçbir tepki yaratmayacak ve katılımcılar bunu tamamlamayacaklardır, çünkü anlamayacaklardır.

Ritüel jesti tamamlamanın kendisi, açığa çıkarıcıdır. Örnek olarak bir restorandaki erkek müşterinin ritüel jestlerini ele alın. Menüyü okur, garsonu çağırır. İmgeye dahil olan ve yanına oturan kişi, onların düşüncelerini dışa vuracaktır; örneğin eğer bir kadınsa, kendini nasıl taşır? 'Oyuncak bir kuş' gibi mi veya bir eş gibi mi? Garson bir köle midir veya kendi değerini, yine kendini küçültmeden ortaya koymaya mı çalışmaktadır? Onların yanına kim oturur? Nasıl yemek yerler? İfadeleri nelerdir? Yalnız mıdırlar veya bir grubun içinde midirler? Kasiyerin tavrı nedir? Başka garsonlar var mıdır? Hepsi aynı seviyede midir veya bir hiyerarşi söz konusu mudur?

Bu teknik dahilinde, Avrupa'da sıklıkla görülen diğer bir *ritüel jest* ise, öfke veya hiddet içindeki bir kadının, kaç tane hapının kaldığını saymasıdır? 'Tamamlayıcı' eylem de açığa çıkarıcıdır. Adam yatağa ne zaman girer, ne yapar? Üzgün veya yorgun mudur? Gazete mi okur ya da tekrar giyinir mi? Uyur mu? Yatağın en uç noktasına mı gider? Horlar mı? Güler mi? Özenli midir? Bu teknik kullanıldığında 'çiftler' arasındaki ilişkilerin mevcut durumu bir kerede ortaya çıkarılmaktadır.

Dinamikleştirme

Bu, ikinci teknikteki dinamikleştirmenin aynısıdır: ritim, sözcükler, hareket.

Jokerden gelen bir işaretle, başlangıç aşamasındaki *ritüel jest* ile yaratılmış tek bir kompleks imgenin tüm üyeleri, içinde bulundukları konumun önerdiği ritmik hareketi yapmalıdır. Ritim, imgeyi kavrayışımızı güçlendirir.

İkinci bir işaretle, tüm katılımcılar aynı anda aynı cümleyi söyleyip, birkaç kez tekrar ederler. Sonra joker oyunu durdurur ve her katılımcıdan, imge içinde temsil ettiği *karaktere* ait olan (onu oynayan *kişiye* değil) cümleyi tekrar

etmesini ister. Bu aşamada sıklıkla birisi, orijinal *ritüel jestin* yanlış yorumlandığını fark eder. Bu tarz bir durumda oyuncular, tüm imgeyle hiç ilişkisi olmayan cümleler dile getiriyorlardır. Fakat bu durumda bile, imge açığa vurucu olabilir: Niye yanlış anlaşılmıştır? Ritüel jestte belirsiz olan neydi ki yanlış anlaşılmıştır?

Sanatsal *hata,* bilimsel *hatadan* tamamıyla farklıdır; matematiksel bir hesaplamadaki bir hata, sonucu geçersiz kılar; sanatta, sonucu güçlendirebilir. Gözden geçirilmiş olsun ya da olmasın bütün çıkarsamalar, analiz edilmeli ve bunlardan dersler çıkarılmalıdır.

Başka bir işaret. Her katılımcı, modelde saklı bir hareketi sürdürmeye yönelik bir harekete başlar. Başka bir deyişle herkes statik imge (model), bir film içinde donmuş bir kareyken yeniden harekete geçmiş gibi davranır. İşte bu andadır ki *ritüel jest, ritüele* dönüşür: mekanikleşmiş veya önceden saptanmış hareketler, eylemler, kelimeler, jestler, vs.... Ritüel, beklenen, önceden belirlenmiş eylem ve tepkiler sistemidir.

8 ritüel

Bu uç noktada açığa çıkarıcı olan, basit ve etkili bir tekniktir. Modelin inşası halihazırda bir dinamikleştirmedir: Kendi dinamikleştirmesi. İşte somut bir örnek.

Bu, İsveç'te, Norrköping'te, konunun seçimi üzerine bir tartışma sırasında gerçekleşti. Genç bir kadın, 'kadınlara yönelik baskı'yı önerdi. Çoğu kişi bu fikre katıldı, fakat bir kadın şiddetle bu fikre karşı çıktı:

"Burada, İsveç'te böyle bir şey olmadığı halde neden kadınlara yönelik baskıdan konuşuyoruz? Yalnızca moda olduğu için mi? Eğer Ezilenlerin Tiyatrosu birinci çoğul şahsın tiyatrosuysa, eğer biz hakkında konuşacaksak, öyleyse Ezilenlerin Tiyatrosu yapmıyor olacağız, çünkü bizi ilgilendirmeyen baskılar hakkında konuşuyor olacağız. Kadınlar şüphesiz bir çok ülkede, özellikle de Afrika, Sudan gibi infibulasyona[10] maruz kaldıkları yerlerde, şiddetle yüz

[10] İnfibulasyon: (Hifad) Klitorisi kesme şeklinde uygulanan kadın

yüze kalırlar ve yine şüphesiz kadınlar, endüstriyel olarak gelişmiş Fransa gibi milletlerde bile baskı altındadır...fakat burada İsveç'te, biz erkeklerle eşitiz ve aynı haklara sahibiz, kesinlikle aynı."

O kadar öfkeliydi ki neredeyse ikna olmuştum. Sordum: "İsveç'te kadınlar, aynı işi yapmanın karşılığında erkeklerle aynı ücreti alıyor mu?"

Duraksadı: "Şey... tam olarak öyle değil. Şöyledir: Fransa'da kadınlar, aynı tip iş için erkeklerden daha az kazanır. Burada İsveç'te, farklıdır, burada erkekler bizden biraz daha fazla kazanır..." Dürüst olmak gerekirse, maruz kaldığı baskıyı görmedi. Bu yüzden ben de ritüel inşa etme tekniğini kullandım.

Altı gönüllü istedim, üç erkek ve üç kadın. Onlardan altı kişinin kullanabileceği bir kat yaratmalarını istedim. Oturma odası, mutfak, televizyon, yatak odası, yataklar, mobilya, WC, vs... tipik bir evi yaratmak üzere diledikleri gibi düzenleyeceklerdi.

Sonra hepsini dışarı aldım, ilk kadın dışında. Sonra ondan bana, işten eve geldiği andan, yatağa gittiği ana kadar ritüel olarak yaptığı tüm hareketleri ve jestleri hızlı bir şekilde göstermesini istedim. Bu jestlerin ve hareketlerin göstermeci ve gerçekçi olmayan bir biçim içinde yapılması gerekmekteydi; yani, örneğin onun yemek yiyişi ve bir sonraki eyleme geçişi detaylara girilmeden gösterilmeliydi. Her şey onun eve girişinden yatma zamanına, üç ya da dört dakika içinde sona ermeliydi, eğer bundan fazla zaman alırsa, söz konusu malzeme gerektiği kadar açığa çıkarıcı olmaz.

İlk kadın aşağıdaki diziyi önerdi.

1) Alışveriş paketleriyle içeri girer.
2) Mutfağa gider ve aldıklarını bırakır.
3) Yemeği hazırlar.
4) Servisini yapar
5) Hayali insanların eşliğinde yemeğini yer (koca, çocuklar,vs...)
6) Masayı temizler ve mutfağa bulaşık yıkamaya gider.

---

sünneti —*çevirmenin notu.*

7) Köpeği besler ve kediyi dışarı çıkartır.
8) Çiçekleri sular.
9) Yatağa gider.

İkinci ve üçüncü kadın ufak değişiklikler getirdiler. Alışveriş, buzdolabı, yemek hazırlama, masayı kurma, bulaşık yıkamaktan oluşan eylem dizisini tekrar ettiler, bazen köpek ve kedinin yerini değiştirdiler ve bu sıralamaya çocuklarla birlikte yapılmak üzere görevler eklediler, arkadaşlarla yapılan bir ya da iki telefon konuşması da bunlara dahil edilebilir, daha fazla bir şey yok.

Kadının ritüeli böyleydi.

Sonra sıra erkeklere geldi. İlki aşağıdaki diziyi önerdi.

1) İçeri girer, elinde gazete vardır.
2) Ayakkabılarını çıkartır ve onları kapıda bırakır.
3) bir bardak viski almak üzere mutfağa gider (diğer ikisi bunu biraz çeşitlendirdi, viski yerine bir bira ya da sandviç almaya gittiler...)
4) Televizyon önünde oturur.
5) Masaya gider ve onu halihazırda bekleyen yemeği yer.
6) Esner.
7) Kalkar, tuvalete gider, sonra odasını gider ve bir kütük gibi uyur.

Adamın ritüeli böyleydi.

Kendi cinsine yönelik baskısının varolmadığını söyleyen kadın hiçbir şey görmeden seyretmeyi sürdürdü!

'O halde? Baskı var mı, yok mu?' Ona sordum.
'Niçin?' diye cevap verdi.

Bu yüzden ikinci bir dinamikleştirme yaptım. Altı katılımcıdan 'eve' geri dönmelerini ve daha önce yapmış olduklarını yine yapmalarını istedim, fakat bu sefer hep beraberce yapacaklardı. Basitçe, hareketi hızlandırmaları, her şeyi yüksek hızla yapmaları gerekiyordu, herkesin koşturuyormuş gibi göründüğü şu sessiz filmlerdeymiş gibi. Böylece bu yapıldı, altısı eve girdi, etrafta koşturup, ilk seferinde yaptıkları eylemleri tekrarladılar. Üç kadın mutfağa

yöneldi, üç erkek televizyona; üç kadın yemek yaptı; üç erkek yemeği yiyip, tadını çıkardı; üç kadın bulaşığı yıkadı, erkeklerin üçü de esnedi ve yatmaya gitti. Kadınların üçü birden, diğer erkekler yataklarında horlarken işlerine devam etti, köpeklerle, kedilerle ve çocuklarla ilgilendiler...

İşte bu noktada kadın, anlamadan izlediği şeyi en sonunda görmeye başlamıştı.

Ritüel, Forum Tiyatrosu'na, Forum Tiyatrosu modelinin sunumuna, oyunun sahnelemesine ve görselliğinin tasarımına yaklaşımın bir formudur.

Ritüel, Forum Tiyatrosu'nu, yalnızca forum olmaktan öte, ilk ve en önemli tiyatro kılan teatral koşulları yaratan formlardan (diğerleri arasında) biridir. Ritüel sıklıkla, ele alınan baskının sebeplerini oluşturan uunsurları kapsamaktadır ve yine sıklıkla karşılaşılan bir durum olarak, gereksinim olarak baskıdan kurtuluş, kendi ritüellerinin kırılmasını da içermektedir.

İşte başka bir örnek. 25 yaşlarında genç bir kadın. Babası bir sanayicidir. Yine babası, onun bir seyahate çıkmasını ve Paris'i bir iki yıllığına terk etmesini sağlamak istemektedir, çünkü o, babasının istemediği birisine aşıktır (hâlâ böyle şeyler olmakta, Paris'te bile). Babası, kızını kendi iş yerine kabul eder; kendisi iş yerinde, telefonlar, kitaplar, dosyalarla kaplı yaklaşık 1 metre eninde geniş bir masada oturmaktadır, o esnada 'müşteri' (bu durumda kız), 2 metre ileride küçük, düz bir masada oturmaktadır. Müşteriyi karşılama ritüeli; kız içeri girer, babasının sekreteri tarafından karşılanır ve sonra köşede yalnız oturur, dayatmacı telefonlar karşısında savunmasız, babasından uzun uzadıya küçük düşürücü eleştiriler dinlemek zorunda kalır.

Bu sahne üzerine bir forum yaptık ve tüm kadın seyirci-oyuncular pes etmek zorunda kaldı; böyle bir babaya karşı, bir şey yapmak mümkün değildi, öyle düşünülüyordu. Ta ki en sonunda, bir kadın seyirci-oyuncu gelip, sandalyede oturmayı reddedene kadar, hatta daha da ileri gidip, babanın odasına girdi ve onun masasına oturdu... Ritüel kırıldı. Sandalye/masa ilişkisinde, korkunç bir baba baskısı vardı.

Masanın üzerine oturmuş genç kız ile, masanın arkasında oturan alt üst olmuş babanın ilişkisinde, babanın ortaçağa ait görüşlerinin kızı üzerinde hiç bir etkisi olmadığı açıkça görülüyordu; baba, kızının yüzüne bakmak zorunda kalmıştı ve bu komik konum içinde onun baba otoritesi halen korunamazdı...

Hitler'in Mussolini'yi, kendisindekinden çok daha küçük ve alçak bir sandalyede oturtarak ağırladığı bir Chaplin filmi hatırlıyorum... Görsel ilişkiler, imge ilişkileri aynı zamanda güç ilişkileridirler.

Bir Forum Tiyatrosu modelinin kuruluşu sırasında, ritüel çok büyük öneme sahip bir işlevi yerine getirir. Fakat ayrıca, verilen bir durumun analizini de sunmaktadır. Her zaman için önemli olan, baskıyı ortaya koyan ritüeli aramaktır; işe geliş ritüeli, barda veya içlerinden birine ait bir evde genç bir erkek ve kadın ritüeli, annenin doğum günü ritüeli, polis detektifinin ziyaret ritüeli, babasından para isteyen oğul ritüeli, günah çıkaran bir tövbekarın af dileme ritüeli, vs...

9 Ritüeller ve maskeler

Ritüeller kendi maskelerini belirler: Mesleki alışkanlıkları rahibi rahip yapar! Aynı işi yapan insanlar, bu işler tarafından belirlenen maskeleri kullanırlar; aynı olay karşısında, bu eylemin sebep olacağı maske içinde aynı davranışları gösterirler. Tüccar, işçi, öğrenci, oyuncu veya ne olursa olsun tüm uzmanlar, en sonunda kendi uzmanlıklarının gerektirdiği maskeleri benimserler.

Ve bakan bizler sıkça, neredeyse her zaman, görmeden bakıyor olabiliriz. Her şey bize doğal gözükür, çünkü aynı şeyleri aynı şekilde izlemeye alışmışızdır. Oysa ki, bazen özel bir ritüel içinde, o ritüelin anormalliğinin açığa çıkması için maskeleri değiştirmek yeterlidir.

'Maske ve ritüel oyunları' başlığı altında bu kitapta başka bölümlerde daha detaylı olarak ele alınmış olan bu teknik içinde aynı ritüel korunmuştur, ama genç adam ve kadın maskelerini değiştirirler; günah çıkartan, papazla yer değiştirir, baba, çocuğuyla, öğretmen, öğrencisiyle, ça-

lışan patronuyla, vs...

Aynı şekilde, kişi ritüeli koruyup, motivasyonları değiştirebilir; veya karakterin katıldığı ritüelleri çoğaltmak suretiyle maskeleri analiz edebilir, böylece eş zamanlı olarak baba, çocuk, çalışan, koca, vs... olabilir ve bu suretle diğerleriyle olan tüm ilişkileri irdeleyebilir.

Kısacası, buradaki düşünce sosyal maskeleri ve ritüelleri parçalarına ayırmaktır. Bu süreç sırasında, varolan tüm baskıcı ilişkiler ortaya koyulabilir ve ezen/ezilen ilişkisinin karakteri, en yaygın örneklerle, belirli bir mesafe korunarak, sosyal bir bağlamda irdelenebilir.

Yeni İmge Tiyatrosu Teknikleri

Yakın zamandan beridir,[11] belirli yeni İmge Tiyatrosu teknikleri üzerinde, özellikle de süregelmekte olan 'Kafadaki polis' isimli atölye çalışmasının çerçevesi içinde çalışıyoruz. Otoriter toplumların vatandaşlarının çektiği ve hepimize tanıdık gelen baskıların, onlara gerçekten de zarar vermekte olduğu öngörüsünden hareket ediyoruz. Otoriterçilik, bireyin bilinçdışına dahi işlemektedir. Polis, kışlaları (ahlaki, ideolojik kışlaları) terk etmekte ve kişinin kafasına girmektedir. Aşırı düzeyde baskıcı ve ezici toplumların yaşadığı, özellikle Şili, Arjantin, El Salvador, Guetamala, vs... gibi ülkelerde sokaklarda silahlı polis ve müfrezeleri görmek bizler için şaşırtıcı bir durum değildir, onlar gerçekte var olmasa da olur; biz onları kendi içimizde taşırız, onlar bizim 'kafamızdaki polislerdir.'

Bu teknikler temel olarak, polisin gerçek doğasını anlamamıza yardımcı olmak üzere kullanılmaktadır. Bizler tiyatro sanatçılarıyız, terapist değil. Yaklaşımımız aşağıdaki gibi açıklanabilir: Birisi kendinde ezildiğini hissettiği

---

[11] Bu kitap yazıldığından beri, bu çalışma ciddi anlamda geliştirilmiş ve Boal'in yeni bir kitabının konusu olmuştur, *Method Boal de theatre et de therapie – l'arc – en –ciel du desir [Arzu Gökkuşağı. Boal'in Tiyatro ve Terapi Metodu]*, Paris: Editions Ramsay, 1990. Söz konusu başlık, Boal'in terapi üzerine düşüncelerinde yol aldığını göstermektedir —*Adrian Jackson'ın notu.*

kişisel bir deneyimini anlatır. Bu onun özel durumudur. Biz, bu özel durumun tekil yönlerini araştırmak yerine, diğerlerinin de katılımıyla özelden genele gitmeye çalışırız, böylece özel durumların aynı kategori içinde evrenselliğine işaret ederiz.

Birisi bize tiyatroyu ifade aracı olarak kullanmak suretiyle, özel durumunu anlattığı zaman, oturumun başkahramanı olan gruptur, hikâyeyi anlatan kişi değil. Eğer bize anlatılan özel durum içinde varolan baskıcı elemanları, kendi içimizde algılayabilirsek, kafamızdaki 'polisler'i bulabilir, içeri nasıl girdiklerini ve hangi 'kışlalardan' geldiklerini de bulmak umudunu sürdürebiliriz.

Ezilenlerin Tiyatrosu'nun diğer teknikleriyle birlikte, bu söz konusu tekniklerin iki hedefi vardır: Verili bir durumu anlama ve kavrama kabiliyetini arttırmak ve o durumda gösterilen baskının kırılmasına yol açacak eylemleri prova etmemize yardımcı olmak. Bilmek ve dönüştürmek, bu bizim amacımızdır. Bir şeyi dönüştürmek için kişinin önce onu bilmesi gerekir. Bilmek zaten bir dönüşümdür; diğer dönüşümleri gerçekleştirecek olanakları sağlayan bir dönüşüm.

Teknikler, bir Forum Tiyatrosu oyununun veya herhangi bir prodüksiyonun hazırlanışında da kullanılmaktadır.

Kafadaki Polis Teknikleri

1 ayrışma-düşünce, konuşma, eylem

Birisi kendi baskı imgesini oluşturur. Bu imge gerçekçi, sembolik, gerçeküstücü olabilir... herhangi bir şey olabilir; önemli olan o insan için imgenin konuştuğudur. Diğer katılımcılardan iki, üç, dört, ne kadar gerekiyorsa o kadar kişinin bedenlerini kullanabilir; aynı şekilde objeleri de –sandalyeler, masalar, örtüler, yataklar, dolmakalemler, kağıt, kullanılabilecek her şeyi– kullanabilir.

Dinamikleştirme

(1) Beş dakikayı aşacak şekilde (ki bu uzun bir zamandır), imgenin içindeki herkes düşük sesle ve durmadan kendi iç

monologlarını seslendirmelidir. Karakterler olarak, bireyler olarak değil, akıllarına gelen her şeyi ya da başka bir deyişle, o bedenin, o pozisyonda düşünebileceği her şeyi seslendirirler. Beden düşünür. Bir imgeyi oynayan kişi ile oynadığı imge arasında bir karşıtlık olabilir; fikir, imgenin düşündüğünü düşünmektir. Örneğin: Ben birisini boğmaya çalıştığım bir imgenin içine konumlandırılırsam, kişisel olarak böylesine bir eylemi yapabilmekten uzak olsam da, birisini boğmaya çalışan bir kişinin tüm düşüncelerini ifade etmeliyimdir.

Yalnızca şu kurallar geçerlidir: Kişiler düşüncelerini mırıldanarak dışavurmayı bırakmalı ve hareket etmemelidirler, herkes kendi pozisyonunda donmalıdır.

Katılımcılar diğerlerinin söylediğini dinlememeye çalışmalıdır. Bu yolla herkes, karakterinin iç monoloğuna derinlemesine yaklaşmaya, karakteri kendi içinde köklendirmeye ve o an için sesli düşünen (sessizce) bir bedenden öte bir şey olmayan o karaktere ait tüm düşünceleri ortaya koymaya başlar.

(2) Donmuş imgede, katılımcılar bir beş dakika için daha birbirleriyle konuşmak zorundadır. İç monolog, diyaloğa yol açar. İçsel kökler sosyal yapıya yolaçar. İnsanlar birbirleriyle konuşur, fakat kimse hareket etmez; bazen insanların söylediği ile bunu söylerken aldıkları konum arasında ciddi bir uyumsuzluk olacaktır. Monolog ve diyalog arasında olabileceği gibi, insanların ne düşündüğü ve sonunda ne yaptığı arasında bir karşıtlık olabilir. Bunlar alternatiflerdir.

(3) Şimdi, konuşmadan, düşündüğünüz (monolog) ve söylediğiniz (diyalog) her şeyi eyleme dökersiniz. Hareketler, her bireyin süreklilik içinde bir birikim oluşturmasına, düşünmesine, fikrini değiştirmesine, tereddüt etmesine, ikincil düşüncelere sahip olmasına, farklı alternatifler içinden seçim yapmasına olanak tanıyacak şekilde ağır çekim yapılmalıdır. Uç noktada ağır çekim.

2 analitik imge: diğerlerinin bizi nasıl gördüğüne dair çoklu ayna

Başlangıç noktası bir sahnedir. Bir kişi, kendi seçtiği eşle,

bir başka sahnesini prova etmektedir (gerçek, varolan bir baskı, halen bir rahatsızlık kaynağı olan bir baskı, değiştirmek, dönüştürmek isteyeceği ama henüz başaramadığı bir şey; onu değiştirebilmek için öncelikle baskıcı durumu daha iyi bilmeye ihtiyacımız vardır). Sahnede rol alan oyuncular, bunu grubun geri kalanının önünde oynarlar.

Seyirci grubu oturup, gevşemeli ve küçük hareketler yapmalıdır, böylece kendilerinin sahnedeki başkahraman veya ana karşı kahraman imgesi ya da herhangi birisinin (eğer başkaları varsa) imgesi tarafından, gebe bırakılmalarına olanak tanıyacaklardır.

Sahneden sonra, izleyen grubun herhangi bir üyesi sahneye gelip, kendi bedeniyle başkahramanı ya da karşı kahramanı ya da diğer karakteri nasıl gördüğüne dair bir imgeyi oluşturabilir. Bu imge gerçekçi bir içerikte olmayacaktır; kişi, birisinin ne hissettiğini ve bunu nasıl hissettiğini göstermektedir.

Bu imge analitik olmalıdır; başka bir deyişle orijinal sahneyi izleyen her katılımcı (aktif gözlemci, seyirciden ziyade seyirci-oyuncu), bu sahneden bir detay, belki de diğerlerinin dikkatinden kaçmış bir şey çıkartmalıdır. Bu detay katılımcının imgesinde büyütülecek, genişletilecektir; ona göre daha az önem arz eden ve daha az çarpıcı nitelik taşıyan diğer detaylar, onun gösterdiği kendi imgesinde yer almayacaktır. Bu analitik bir imgedir, çünkü her imge, daha önce diğerleriyle karışmış, çözülmüş ve belki de gizil olarak varolan tekil bir unsurun bir analizidir. Normalde başkahraman aniden açığa çıkan, gözümüze çarpmayan şeyleri yok saymamızın neden önemli olduğunu gösteren gizli unsuru farketse bile kendisi de hayrete düşer.

Grup birkaç analitik imge üretmeli, başkahraman tarafından gösterilen orijinal imgeyi kırmalıdır.

Sahnedeki tüm bu imgeler vasıtasıyla, modeli zaten kurmuş oluyoruz; başladığımız sahneyi kırmış ve analiz etmiş durumdayız. Şimdi, sahnede birkaç tane analitik imge vardır, bazısı başkahramanınkiyken, bazısı ise karşı kahraman(lar)ınkidir. Bunun kendisi zaten bir başarıdır, burada da durabiliriz, ama şimdi imgelerin dinamikleşti-

rilmesine geçiyoruz.

Olası Dinamikleştirmeler

(1) Bütün imgeler biraradadır. Başkahramanın kendisini grup tarafından da görülen 'çoklu bir ayna'da görme olanağı vardır.

(2) Orijinal oyuncu karşı kahramanın bir imgesinin yerine geçer ve başkahramanın (kendi seçmiş olduğu) başka bir imgesine karşı sahneyi oynar. Her seferinde başkahramanın (başka bir deyişle kendisinin) farklı bir imgesine karşı mücadele etme 'deneyimi' için yer değiştirmek üzere, karşı kahramanın farklı bir imgesini seçerek bunu birkaç kez yapabilir. Katılımcılar imgeyi oynarlar (o imgenin karakterini oynayarak, kendilerini değil).

(3) Diğer yola dönüş: Orijinal oyuncu kendisinin (başkahramanın) bir imgesinin yerini alır ve karşı kahramanın tek bir imgesiyle veya aynı anda tüm karşı kahraman imgeleriyle diyaloğa girer (oynar); ikinci durumda, aslında tüm karşı kahraman imgeleri, tek bir karakterin analizinden öte bir şey olmadığından, rakip bir imgeyi oynayan her oyuncu, basit anlamda sahnedeki tüm rakip imgelerin oluşturduğu bütünün bir parçasıymış gibi davranabilir; bu yüzden, tek kişilik bir imgenin söylediği herşey aynı karakteri oynayan diğerlerinin de sorumluluğu altındadır.

(4) Bütün imgeler bir aradadır, hem başkahraman(lar)ı, hem de karşı kahraman(lar)ı oluşturanlar, hepsi birlikte eş zamanlı diyaloğda birleşirler, hepsi çarpışmaya aynı zamanda katılırlar.

(5) Etkili mıknatıs: Bu dinamikleştirme çok hassastır. Bütün olası imgeleri ürettikten sonra, her imge 'kendi tamamlayanını', kendi pozitifi için duygusal negatifini veya tam tersini aramalıdır. 'Kendi tamamlayanı' ifadesi tartışmaya açık biçimde muğlak bir anlam içermektedir. 'Kendi tamamlayanı' ne demektir? (Her imgedeki) her oyuncu bu tamamlayanın ne olduğunu sezebilmelidir ve bu şüphesiz herkes için aynı olmayacaktır; işe güçlü bir öznellik unsuru karışacaktır.

Rakibin iki imgesi de (örneğin) kendi tamamlayıcıları

olarak başkahramanın aynı imgesini seçebilir. İkisi arasında seçim yapmak, başkahraman-imgeyi oynayan oyuncuya kalmıştır. Seçilmeyen gitmeli ve başka 'tamamlayan' bulmalıdır.

Çiftler oluştuğunda, her çift kendi başına sahneye gelir ve aynı imgeyi korumak suretiyle, orijinal sahneyi hatırladıkları şekilde oynar. İmge sahne içinde hareket edebilir, ama bunu kendi özsel yapısını değiştirmeden yapar: Eğer imge, oturan bir adamın imgesiyse, adamın sahne boyunca sandalye ile hareket etmesi gerekse bile, oturma pozisyonunu koruyor olması önemlidir. Eğer imge, masa altında saklanan bir kadının imgesiyse, kadın masayla hareket etmek zorunda kalsa bile, sürekli olarak saklanma pozisyonunu korumalıdır.

Oyuncuların okudukları metin, ezberledikleri metinden akıllarında kalandır. Hatalar, yanlış işitmeler veya yanlış anlamalar dahi, bu grup tarafından deneyimlenmiş olarak –o özel grup tarafından, o özel günde– orijinal sahnenin daha iyi kavranmasına katkıda bulunacaktır.

Her çift aynı sahneyi, hepsi kendi yaklaşımları, kendi anımsamaları vasıtasıyla ve imgelerin içinde kalarak oynamalıdır.

(6) Birleştirme. Bu sonuncusu çok uzun bir dinamikleştirme olup, sonuçları ortaya çıkartmak için kılı kırk yaracak bir titizlikle uygulanmalıdır.

Grubun üyeleri yalnızca başkahramana ait olan imgeleri üretirler. Bu imgeler çarpılarak çoğaltılmıştır. Karşı kahramanlar sahnede ilk hayat buldukları bedenlerde durmaktadırlar: Başka bir deyişle bunlar, sahneyi başlangıçta da oynamış olan oyunculardır. Başkahramanın birkaç imgesi biraradadır. Orijinal başkahraman, kendi içinde karşılığını bulamadığı bir imgeyi, eğer grubun diğer elemanları reddedilen imgenin aslında doğru imge olduğu kanısında değillerse, veto etme hakkına sahiptir.

Dinamikleştirme, orijinal oyuncu kendi yaratmış olduğu bu imgelerden ilkiyle yer değiştirdiğinde başlar; oyuncu kendisini o imgeye eklemler ve imgeyi üreten oyuncu benzeşmeden memnunsa, gider. Bu süre boyunca kendi

kurduğu imgeyi koruyan başkahraman, bu konumda sahneyi veya sahnenin belli bir bölümünü oynar. Sonra en küçük detayına kadar aynısı olmak suretiyle ikinci imgenin konumunu alır ve sahneyi yeniden oynar. Daha sonra aynı işlem tüm diğer imgelerle, birbiri ardına sürer.

Oynarken, o an için sahip olduğu imgeyle ne yapacağını kendisi seçebilir. Analitik imgelerin, başkahramanın 'asi', ya da 'itaatkar' yönlerini ortaya çıkardığını biliyoruz. Başkahraman, analitik imgenin bir 'isyan' imgesi olduğunu düşünüyorsa, sahne sürerken bu karakteri güçlendirmek, geliştirmek doğrultusunda girişimde bulunmalıdır. Eğer imgenin bir itaat imgesi olduğunu düşünüyorsa, sahne sürerken onu değiştirip, ilk ele aldığı zaman olduğu gibi tam tersine yönde başkalaştırmalıdır. Sahneyi, egzersizin başlangıç noktası olan sahneden mümkün olduğunca uzak bir noktaya taşımalıdır. Bu dönüşüm, yavaş, ağır çekimde olmalıdır, sanki istediği imgeyi kurmak için bir kabuğu, bir maskeyi, bir zırhı yırtarcasına...

Birleştirme süreci böylesi bir reddetme sürecine dönüşebilir. Birisi, talep edilen eylemi sekteye uğratan bir uyum durumunu reddeder, birisi orijinal sahnedeki mevcut baskıyı bertaraf etmeye yardım edebilecek tüm karakteristikleri aynı zamanda güçlendirerek yok eder.

3 bedenselleştirme

Orijinal sahne oynanmıştır ve sonra fiziksel sansür söz konusu olmadan yeniden oynanır; senaryonun her karakterde neden olduğu duygular bedensel olarak gösterilir. Temel düşünce, tasvir etmek değil, daha çok ne ortaya çıkıyorsa, ona izin vermektir.

Bu aynı zamanda bir bozulmadır; metin birinci ve ikinci kerede de aynı olmalıdır; değiştirilmemelidir. Ama ikinci kerede, fiziksel sunum temel olarak iç monolog ile örtüşmelidir, diyalogla değil.

4 ritüellerin çevrimi

Başkahraman gerçek hayatta yaşadığı ritüellerinin imgelerini üretir; bu imgeler en başta hareketsizdir, sonra iç-

lerinde başkahraman olduğu halde dinamikleştirilir. Onun imgeden çıkışıyla, imge tekrar donar; diğer aktörler aynı imgede pozisyonlarını korurlar, şimdi bir figür eksiktir ki o da başkahramandır. Her zaman için, her imgede bir figür eksik olacaktır, ki o da günlük hayatındaki tüm ritüellere, özellikle de üzerine konuşmak istediği baskıyla ilintili olanlara, belli bir mesafeden bakan başkahramandır.

Dinamikleştirme

Başkahraman bir ritüelden diğerine geçer. Bir ritüele girdiği her zaman, sahne canlanır, oyuncular oynar. Terk ettiği zaman ise sahne durur.

Her ritüelde, kaçınılmaz olarak o ritüele ait maskeyi takacaktır. Joker, ona nereye gideceğini söyler, bir ritüel için uygun düşebilecek bir maskenin başkahraman tarafından farklı bir ritüelde de kullanıldığı anlar çalışılacak şekilde onu bir ritüelden diğerine ve daha sonra birine, sonra yine başka birine bir ileri, bir geri taşır. Böylece başkahraman, baba, öğretmen, oğul, patron, sevgili, koca (karı, eş) vs.nin maskesini oynayabileceği farklı ritüelleri gösterecektir. Bu ritüeller oyunu vasıtasıyla, kişi belli anları vurgulayabilir. Örneğin, sevgili ritüelini oynarken, başkahraman patronun maskesini veya eş ritüelini oynarken, oğul maskesini takıyor olmalıdır.

5 üç dilek

Model: Kahraman bir baskı imgesini olduğu gibi gösterir.

Dinamikleştirme

(1) Başkahramanın 3 dilek (ve ardından gerekli olacak sayıda dilek) hakkı vardır. İmgeyi üç kez (veya daha fazla) değiştirme hakkı vardır. Bu dilekleri kendi önem sırasına göre gerçekleştirecektir.

Değiştirmek istediği herkes, başkahramanın gücü ve yeteneğine kendi limitleri dahilinde, bu limitleri aşmadan meydan okuyacak kadar direnç göstermelidir ('İtişme' egzersizine bakın). Başkahramanın üstesinden gelebileceği, ama çok da zayıf olmayan bir direnç gösterilmelidir; baş-

kahraman tüm kuvvetini kullanmalıdır, çünkü bunu yapmak suretiyle, diğer güçlerini geliştirecektir.

(2) Grup ilk, ikinci, üçüncü vs... olarak, ne yaptığını analiz eder; alternatifler önerilir.

(3) Sahneyi, diyalog ve fiziksel eylemlerle hayata geçirin (kendilerini değil, karakterleri oynayan oyuncularla).

6 çokludeğerli[12] imge

Model: Bir oyuncu kendi baskı imgesini modeller.

Dinamikleştirme

İmgedeki herkes tutarlılığa aldırmadan, imgenin kendisine ne söylediğini hissetmeye çalışır; imgeyi yapan kişi için, bir kadın kendi annesini simgelerken, bu roldeki kadın kendisini Saba Melikesi olarak görebilir. Her ikisi de haklıdır.

İmge dinamikleştirildiğinde, herkes olduğunu düşündüğü karakter gibi davranır; bu yolla, tamamıyla başkahramanın kendi durumunu, baskısını daha iyi anlayabileceği bir gerçekdışı perspektife yol açacak farklı üsluplar, çağlar ve semboller yan yana koyulur ve karıştırılır.

Bazen bunu bir arada tutabilmek çok zordur; çünkü sahnenin ilerleyişi çok tutarsız gözükebilir. Ama eğer ısrarlı olursanız, tüm dışsal tutarsızlığa rağmen (ya da tam olarak bundan dolayı), tamamıyla derin bir içsel tutarlılık ve süreklilik yakalanabilir. Tutarlılığın, banallik, stereotipler ve klişelerle karmaşıklaştığı sahne arkasına gitmelisiniz; karakterlerin içindeki gizil tutarlılığı, derin tutarlılığı aramalısınız.

7 ekran imgesi

Model: Başkahraman, anlaşılabilir olma kaygısı duymadan, kendi baskı imgesini kurar. Bu sembolik olabileceği gibi, başkahramanın istediği herhangi bir şey de olabilir.

---

[12] Çokludeğerli (*polyvalent*): Kimya ile ilgili bir terim. "Birden fazla bağdeğere sahip olan" anlamında kullanılmaktadır. Boal burada aynı baskı imgesinin birden fazla simgeye tekabül edeceğini belirtmek için bu terimi kullanıyor —*çevirmenin notu.*

Dinamikleştirme

Bu dinamik imge bir kaç kez oynanır. Her seferinde, her katılımcı baskı gören karakteri değiştirme hakkına sahiptir ve imgenin dinamiği içinde, onun gördüğü baskıyı kırmaya çalışır. Her katılımcı gördüğü imgeye ne gördüğünü anlama çabasına girmeksizin, kendi deneyimlerini aktarmaya çalışmalıdır. Mesele maruz kalmış olduğu baskıları o ekrana yansıtabilmektir.

Örnekler

'Dört kişi yürür, beşinci dans eder': Dört kişi, neredeyse askeri bir tavırla uygun adım yürümektedir, beşinci kişi valsı tercih eder. Dört kişi onu yere atar. Tekrar ayağa kalkar, pişmandır ve diğerlerine katılır. Şimdi beş kişi uygun adım yürümektedir. Bu size ne anlatır? Bu dinamik imge üstüne ne istiyorsanız onu yansıtın ve dörtlüye katılmayı engellemeye çalışın. Siz başkahramanın yerinde olsaydınız ne yapardınız? On beş, yirmi cevap gelebilir, belki daha da fazla. Ve bu durum kesinlikle Ezilenlerin Tiyatrosu'nun amacına uygun düşer: Her zaman için baskıları kırmanın yolları vardır, bütün durumlarda.

'Daha büyük ve daha büyük engeller': Üç engel: Yere yatırılmış bir sandalye, ayakta duran başka bir sandalye, üst üste üç sandalye. Uzakta uçta üç oyuncu, seyretmekteler. Başkahraman birinci engele bakar. Bir adam ona bu engeli aşması için yardım eder. Başkahraman ikinci engele bakar. Adam gelir ve ona yine engeli aşması için yardım eder. Başkahraman üçüncü engele bakar; adam gelir ve onu bu engeli kendi başına aşmaya zorlar. Kahraman hayal kırıklığına uğramıştır. İlk iki engelin üstesinden gelebilmiştir (yardım aldığı için), ama yardım almadığı üçüncüsünün üstesinden gelmeyi başaramamıştır. Onun yerinde olsaydınız ne yapardınız?

'Çok geç': Üç masa: Biri kahramana yakın, biri odanın ortasında, diğeri uzakta. Başkahraman hızla uzaktaki masaya koşar. Masanın arkasında oturan bir kişi ayağa kalkıp, 'Çok geç' der. Başkahraman başlangıca döner, biraz üzül-

müştür ve tekrar başlar, bu sefer daha az bir hızla, orta masa istikametine yönelir, oturan kişi ayağa kalkar ve 'Çok geç' der. Tamamıyla morali bozulmuş halde kahraman, başlangıca döner ve bu sefer koşmak yerine yürür, yavaşça en kolaylıkla ulaşılabileceği, en yakında duran masaya yönelir. Ancak, sonunda oraya ulaştığında oradaki kişi de ayağa kalkar ve aynı şeyi söyler: 'Çok geç.' Onun yerinde olsaydınız ne yapardınız?

Bu teknikte, imgenin ne 'anlama' geldiğinin açıklanmaması özellikle önemlidir. Her bireye ne anlatıyorsa o anlama geliyordur, her birey hissettiklerini ona yansıtacaktır ve katılım sağlayarak kendi baskısını kıracaktır. İmge birinin kendi kişisel yaşam ve deneyimleriyle doldurduğu boş bir yapıdan öte bir şey değildir. Bununla beraber mevcut bilgiyi somutlamak için söylemek gerekirse, bu imgeyi inşa eden üç kişi:

1) Bir bankada bir veznedardı; kendi işinin yarattığı baskıyı kırmak yerine işini değiştirmek, kaçmak istedi.

2) Okulda, kendi engellerini aşacak gücü olduğunda öğretmenlerinin kendisine fazlasıyla yardım ettiğini düşünen bir çocuk; ama sıra iş bulmak için çaba göstermeye geldiğinde, ona yardım edecek kimse yoktu.

3) Birşeylere sürekli olarak geciktiği korkusuna sahip bir kız; bu sefer gitmesi gereken yere zamanında ulaşmamak için imkânsızı başardı.

Fakat bu imgelerin kökeni önemli değildir; önemli olan canlı grup deneyimlerinde ortaya çıkmalarıdır. Baskı müdahalelerin çokluğu içinde çoğullaşmıştır.

8 İmgenin İmgesi

Bu tekniği açıklamanın en iyi yolu bir örnek vermektir. Martine adında bir kadın, bir türlü peşini bırakmayan iki erkeği konu eden, kendi yaşamına ait bir epizodu anlatan bir sahne oynamıştı. Onlardan kaçmak ister, onlar geri gelirler, onları defedecek güce de sahip değildir. Adamlar sürekli geri dönmektedir. Ve o, bir türlü onları defedecek güç veya arzuya sahip olamamaktadır.

Sahneyi bir forum olarak oynayabilirdik, Martine'le yer

değiştirip olası çözümleri deneyebilirdik. Bunun yerine, *imgenin imgesi* tekniğini kullandık. Gruptan, Martine'in bize gösterdiği dinamik imgeleri kullanarak, onun nasıl bir deneyim yaşadığını yansıtan bir imge oluşturulması istendi.

Grup bir imge yaptı: Martine elleri ve dizleri üzerinde, emekleme pozisyonunda durmakta, iki adam da onun sırtında oturmaktadır.

İmge dinamikleştirilmeye ihtiyaç duymaktadır. Kahramandan bu imgedeki baskıyı şekillendirmesi istendi (bize daha önce gösterdiği imgede değil). Bu (orijinal imgenin imgesi olan) imgede, hareket ve görsel anlatımı kullanmak suretiyle kendini özgürleştirme çabasının bir sonucu olarak, başta anlatılan hikâyede de gördüğümüz benzer tutumu tekrar etti. İki adamı kaldırdı ve sonra tekrar elleri ve dizleri üzerinde durduğu pozisyonuna döndü, tabii ki adamlar geri geldi ve onun üstüne oturdu.

İmgenin imgesi ilk hikâyede yer alan özel elemanları kavrayabilmemize olanak tanır.

İmgenin imgesi metaxis[13] yaratır. Martine, bizim yaratmış olduğumuz bize ilgisiz gözüken tüm malzemeden arındırılmış imgeyle oynadı, bize sunmuş olduğu imgeyle değil. Ama artık aynı kişi iki sahneyi de oynamaktadır ve grubun yarattığı imge çisim değiştirmiş olan, aynı baskıyı içerdiği sürece, (kendi imgesinin imgesi olan) bu imgedeki baskıyı kırma çabasındaki başkahraman güçlenecek, kendi gerçekliğindeki baskıyı kırmak için de kendini eğitecektir. Gönüllü olarak kendini elleri ve dizleri üstünde durur halde konumlandırmayı tercih ettiğini fark ettiğinde, oyuncu bir öz-farkındalık yaşayabilir, bir güç kaynağı olabilecek kendine ait bilgiye ulaşabilir.

---

[13] *Metaxis*: Aynı anda iki dünyaya da ait olan, gerçeklik dünyası ve kurmaca dünya —*Adrian Jackson'ın notu.*

GENEL PROVA EGZERSİZLERİ

Metinle veya Metinsiz Egzersizler

1 doğaçlama

Bu, birkaç temel unsurdan başlayarak bir sahnenin doğaçlanmasını içeren klasik bir egzersizdir. Katılımcılar doğaçlama sürecince ortaya konacak tüm gerçeklere ne olursa olsun inanmak ve kabul etmek zorundadırlar. Doğaçlamayı arkadaşlarının bulguladığı yeni unsurlarla tamamlamalıdırlar. Herhangi bir bulguyu reddetmek yasaktır. Doğaçlamanın duygusal anlamda zayıflamasını önlemek ve onu dinamik tutmak için, oyuncuların 'motorlarını' harekete geçirmeleri büyük önem taşır; 'motor' ile içsel, öznel bir çelişki üretecek kapasiteye sahip (bir istek ve karşı-istek arasındaki mücadelenin ürünü olan) bir *baskın isteği* kastediyorum. Bu baskın isteğinin, diğer katılımcıların baskın isteği ile dışsal, nesnel bir çelişki yaratacak şekilde çatışıyor olması çok önemlidir. Sonuç olarak, bu çelişkisel sistemin niceliksel ve niteliksel açılardan aşamalı olarak gelişmesi hayatidir. Bir karakterin kendisinden sürekli olarak ve yükselen bir momentumla nefret etmesi yeterli değildir; bu nefreti suça veya aşka ya da ne gerekliyse ona dönüştürmesi gerekir. Nicelik üzerine yapılan basit bir çeşitleme, aynı şekilde yapılan gerçek bir niteliksel çeşitlemeden daha az teatraldir.

(Geçici bir psikolojik hevesin ürünü olabilecek) istek ve sosyal ihtiyaç arasında da bir ayrım yapılmalıdır. Çalışma durumlarını ilgilendiren istekler, bireysel psikolojinin alanı içinde sosyal bir ihtiyacı ifade ederler. İstek ihtiyaçtır. Bir ihtiyaca ters düşen istek ise ilginçtir: 'Bir şey (yapmak) istiyorum, ama yapmamalıyım.'

Doğaçlama için temalar, özellikle popüler tiyatro gruplarıyla çalışıldığında, ideolojik ve politik tartışmaları kolaylaştırmak için, gazete haberlerinden alınmalıdır. Bu, bireysel problemlerin daha büyük bir sosyal, politik ve ekonomik gerçeklik bağlamında konumlandırılmasına olanak tanır.

Bu tür bir doğaçlama örneği (mim veya sözlü): 'Kötü Yetiştirilmiş Maymun'. Bu, gerçek bir hikâyeye dayan-

maktadır (bunu kanıtlayacak belgeler vardır). Konu bir gazete hikâyesinden alınmıştır, tiyatronun soğuk ve uzak bir noktada durmadığını ve günlük malzemeyle doğaçlama yapılabileceğini göstermek için Arena Tiyatrosu'nda sıkça kullandığımız bir yöntem. Bu tarz bir doğaçlamanın amacı hikâyenin gelişiminin temel unsurlarını değiştirmek değil, çıplak, açık gerçeklere soluk vermek, bu haberin ardında yatan karakterleri araştırmak, ona insanca bir görünüm vermektir. Hikâye aşağıdaki gibi gelişti .

Yüksek rütbeli bir ordu subayı, çok değerli karısı, çocukları ve sadık uşağıyla birlikte dışarıda dolaşmaktadır. Hayvanat bahçesine gitmeye karar verirler.

Hayvanların kafesleri önünde bir aşağı, bir yukarı dolaşmaktadırlar ve yüzleri de baktıkları şeyleri dışa vurmaktadır: fil, aslan, timsah, zebra, kuşlar, balıklar, gergedan, deve, vs...

Maymun kafesinin önünde maymunları izlerken büyük keyif almaktadırlar. Birdenbire büyük ve yüce bir drama söz konusu olur; bir maymun utanmazca, yüksek rütbeli subayın çok değerli bir hanımefendi olan eşi, çok değerli çocukları ve sadık aile uşağı önünde mastürbasyon yapmaya başlar. Ahlaki panik. Kararsızlık ve utanç. Subayımız ne yapmalıdır?

Değerli subay silahını çeker ve maymunu vurur (yine değerli bir tavırla), maymun anında ölür. Bazı kişiler bağırıp çağırır; diğerleri alkışlar. Çok değerli eş, kendisinin kucaklanmasına ve kendisine yardım edilmesine olanak tanıyacak bir edayla bayılır.

Hayvanat bahçesinin yöneticisi, silah sesiyle telaşa kapılmış halde gelir. Mastürbasyon yapan maymunu vuran ordu subayına karşı kanuni işlem yaptırmak için kendini yükümlü hisseder. Bir polis, subayın kimliğini kaydeder ve herkes dağılır.

Mahkemede savcı, maymunu ve onun insan yasaları ve düzenine göre değil de, içgüdüye göre hareket etmeye dair devredilemez hakkını savunur.

Savunma avukatı da maymunun, subayın ailesiyle birlikte güneşli bir Pazar öğleden sonrasında eğlenmeye

dair devredilemez hakkına tecavüz ettiğini ileri sürer. Savunmaya göre, maymun, Hıristiyan geleneklerine sıkıca bağlı, bizimki gibi medeni bir şehrin hayvanat bahçesine ait olmak için gerekli temel eğitime sahip değildir: Ülkenin tarihe geçmiş adlarını, bilim adamları, akademi üyeleri vs. gibi kişilerin adlarını teker teker sayar ve hatta diğer ülkelerden ithal edilmiş olup medeniyetin gelişmiş ortamında uyumla yaşayan örnek hayvanları da –flamingolar, papağan, vs.– hatırlatır.

Yargıç, toplanmış olan seyircilerin alkışları eşliğinde subaya beraat kararı verir. Bunun ötesinde, kafesteki diğer maymunlara da oldukça ağır bir ceza verir, onların, öldürülen maymunun suç ortağı olduğunu düşünüyordur, çünkü bu korkunç mastürbasyon suçunu engellemek için hiçbir şey yapmamışlardır. Bu yüzden tüm maymunlar iyi huylu bir şekilde uygulanacak ve hadım etme sanatının tüm inceliklerine vakıf veterinerler tarafından yerine getirilecek katı bir cezaya çarptırılırlar.

Herkes gülümseyerek, mutlu ve kafası rahat bir halde mahkemeyi terk eder. Adalet yerini bulmuştur.

2 karanlık oda

Kısmen karanlık bir yerde, bir oyuncu oturmaktadır, gözleri kapalıdır, yanında bir kayıt cihazı vardır. Başka bir oyuncu ya da yönetmen, ona –belirli bir cadde üzerinde– nerede olduğunu bildiren talimatlar verir. Oyuncu anlatılan caddeyi hayal etmeli ve bunu en küçük ayrıntıya kadar ayrıntılı olarak anlatmalıdır: Giydiği kıyafetlere ve yoldan geçenlerin yüzlerine kadar. Yönetmen, örneğin oyuncunun bir restorana girmesi doğrultusunda talimat verebilir –oyuncu konuşmaya devam eder, garsonları tanımlayabilir, sandalyeleri, müşterileri de...– oturmasını ve sonra sessizce oturup gazetesini okuyan geniş büyük bir adamın cüzdanını çalmayı denemesini de emredebilir. Bu aynı zamanda oyuncunun duygusunu terk etmesini sağlayan bir hayal kurma egzersizidir de. Yemeği hızla yedikten ve yemeklerin koku ve tatlarını detaylı olarak tanımladıktan sonra tuvalete gider, çantayı çalmayı da beceremez, faturasını öder ve

beceremediği suçu yüzünden suçlanmak korkusuyla dışarı caddeye koşar. Egzersiz bittiğinde, oyuncu söylediğini tekrar dinler ve eylemi yeniden yaratmaya ve duygularını bir kez daha yeniden yaşamaya çalışır.

3 birkaç insan tarafından anlatılan bir öykü

Bir oyuncu bir öyküye başlar, ikinci bir oyuncu devam eder, sonra bir üçüncü ve bu böyle bütün grup aynı şeyi yapana kadar devam eder. Aynı zamanda, başka bir grup oyuncu sessizce bu hikâyeyi anlatıldığı gibi oynayabilir.

4 öyküyü değiştir

Bir tiyatro oyunu, bir öykü anlatır, başka bir deyişle olanı yeniden anlatır. Ama oyun aynı zamanda kendi içinde olanla-olmayanın olumsuzlamasını da içerir. Böylece oyuncular, ne olabileceğine (ve olamayacağına) dair tüm olasılıkların farkındadır, özellikle ne olmadığına dair sahneler prova etmeye değerdir; Hamlet ve Ophelia'nın evliliğinin nasıl gittiği, Othello'nun Desdemona'dan nasıl özür dilediği, Oedipus'un bunun kendi hatası olmadığını anlayıp, anne-karısından nasıl arkadaşça ayrıldığını, bir askeri hükümetin kendi insanlarını emperyalizmden kurtarmaya nasıl karar verdiğini, Brezilyalıların diktatörlük altında nasıl mutlu olduğunu vs...

Hayal gücünün sınırları yoktur. Ne olabileceğini bilmek oyuncu için her zaman iyidir.

5 birkaç oyuncu tarafından söylenen bir replik

Her oyuncu (önceden seçilmiş) belli bir repliğin bir kelimesini söyler, replik tek bir kişi tarafından söyleniyormuşçasına, aynı şekilde tonlamaya çalışılır. Bunu kolaylaştırmak için, oyuncu, başta tüm cümleyi kendi bildiği gibi söyleyebilir ve diğerleri her seferinde tek bir sözcük söylemek kaydıyla onu taklit etmeye çalışır.

Duygusal Dinamikleştirme Oyunları

Tiyatroda 'sıkça başka birinin derisine bürünmekten' bah-

sederiz. Bu bir dil oyunudur.[14] Karakter (*dramatis persona),* yani oynanmakta olan rol varolmaz, kişi bir karakterin derisine bürünemez. Varolan bireydir, *kişidir (person).* Ama her birimizde *kişi,* tamamıyla ortaya çıkarılmamıştır. Tercihlerin veya sosyal kısıtlamaların bir sonucu olarak, kişi indirgenmiş ve *kişilik (personality)* olmuştur. Kişilik, kişinin olası görünümlerinden sadece biridir. Karakter, başka bir görünümdür. Kişilik ve karakterin her ikisi de aynı kişiden çıkar.

Oyuncu karakterini yaratmak için ne yapabilir? Onun (kendi kişisinin indirgenmiş hali olan) kişiliğini bir an için unutun ve karakterin inşasında yardımcı olabilecek duygusal ve diğer farklı elemanları bulmak için oynadığı karakterin derinliklerine dalın; oyuncunun tiyatroda oynayabildiği ve sonrasında terk ettiği olası bir kişilikten öte bir şey olmayan karakterin derinliklerine.

Karakteri oluşturacak elemanları aramak suretiyle kendi kişiliğine yönelik derinlemesine bir araştırma yapabilmesi için oyuncuya yardım etmek üzere, birkaç egzersiz ve oyun öneriyoruz.

1 baskıyı kırmak

Oyuncu, yaşamında güçlü bir baskının nesnesi olduğu bir anı hatırlamaya çalışır.

İşte iki örnek. New York Üniversitesi'ni kazanmış olan siyah bir oyuncu, siyah insanlara karşı baskının inanılmaz olduğu Georgia'da yaşayan ailesini ziyaret etmek zorundadır. Genç kadın söz konusu problemin daha az aşırılıkta yaşandığı New York'a alışkındı. Bir gün Georgia'da, halasıyla dondurma alırken, diğer müşterilerin yanında yemesine izin verilmedi; dondurma almaya izinliydi ama onu yemek için başka bir yere götürmek zorundaydı. Eğer siyah ve beyaz insanların burada beraber yaşamalarına izin verilmişse, diğer sosyal faaliyetler için nasıl ayrılabilirlerdi?

---

[14] Bu dil oyununu Türkçe çeviriye tam olarak yansıtmak zor olduğundan, metnin içinde sözcüklerin İngilizce karşılıklarına da yer verilmiştir —*çevirmenin notu.*

Buenos Aires'te genç bir adam, bir partiye davet edildiğini anımsadı; gittiği partide ona eşlik edenler onun Yahudi olduğunu fark ettiklerinde, ondan partiyi terk etmesini istemişlerdi.

Egzersiz üç aşamada yapılır. Birincisinde, temel düşünce, olayı aynen olduğu gibi yeniden üretmektir, hiçbir şey ekleyip çıkarmadan ve tüm ayrıntılarıyla. Bu yüzden bu egzersizin ilk aşamasında, yukarıda bahsedilen her iki durumda da, sahnede mevcut diğer karakterler tarafından engellenen bir direniş çabası içindeki başkahramanları gördük.

Egzersizin ikinci aşamasında, başkahraman baskıyı kabul etmez. Çok iyi biliyoruz ki baskının yeri ve doğası ne olursa olsun, baskı varolmaya devam eder; çünkü kurbanları üzerinde bir egemenliği vardır. Eğer insanlık özgürlüğü yaşamdan fazla sevseydi, baskı olmayacaktı; bir kişi için yapılabilecek en aşırı şey onu öldürmek olacaktı. Baskıya maruz kalıyoruz, çünkü yaşamımızı sürdürmek karşılığında ödünler vermeye, baskıyı kabullenmeye eğilimliyiz.

Bu ikinci aşamada, sahne tekrarlandı ve genç siyah kadın baskıyı kabul etmedi ve dondurmasını uyarıya rağmen beyaz insanların yanında yemek istedi. Baskının tüm aygıtları, kendi aile bireylerini de kapsamak suretiyle anında ona yöneldi. Babası ona: 'Niye dondurmanı eve dönüp bizimle birlikte değil de burada yemek istiyorsun?' diye sordu. Arkadaşı fısıldadı: 'İyiliğin için bizimle gel', fakat kız yerinde kaldı, direndi ve kendisine baskı uygulanmasına izin vermedi.

Benzer olarak, Buenos Aires hikâyesindeki genç adam herkes gidene kadar partide kalma kararı aldı; parti biraz daha erken bitti, ama baskı ortadan kaldırılmıştı.

Bu egzersizin üçüncü aşamasında, oyuncular rolleri değiştirir ve karşıtlarını oynarlar; siyahi kız, dondurma yemesini engelleyen beyaz kızı oynadı ve yine tam tersi olarak genç Yahudi, ondan kurtulmak isteyen kişinin rolünü oynadı, bu böyle sürdü gitti.

Genellikle bu egzersizde bazı ilginç şeyler olur: Örneğin, genç Yahudi adam, baskıyı uygulayan baskıcı rolünde, bu bölümü daha önce oynayan herkesten daha iyiydi, çün-

kü baskıyı uygulayanı çok iyi tanıyordu, bu tip adamları bu baskı biçimini hiç yaşamamış oyunculardan çok daha iyi biliyordu; genç bir Katolik adam, bütün samimiyetiyle çıkıp Yahudi'yi oynadı ve baskı uygulayanlara karşı hiç direnç göstermedi (birisi çıkıp bunu Yahudi'den daha iyi yaptığını da söyleyebilir). Gerçekte, genç Yahudi buna ve diğer ırkçı baskı biçimlerine o denli alışkındı ki, sinizmi de içeren çok sayıda savunma mekanizması geliştirmişti; bu anlamda Yahudi genç partiden atıldığında ne cevap vermesi gerektiğini zaten biliyorken genç Katolik, Yahudi'yi oynamayı denediğinde tamamıyla savunmasızdı ve doğal olarak ne olduğunu anlamıyordu. Egzersizin ikinci aşamasında, kızlardan birinin bir arkadaşını oynayan, grubun siyahi üyelerinden biri, şerif tarafından bir silahla tehdit edildiğinde kaçıp gitti; fakat üçüncü aşamasında, rolü oynayan beyaz adam şerife karşı koydu. Siyah adam şöyle açıkladı: 'Tabii, çünkü sen beyazsın; fakat bir egzersiz bağlamında dahi onun sana ateş etmeyeceğini ama bana ateş edeceğini aklımızdan çıkaramıyoruz.'

2 ezenin itirafı

Bu egzersizlerde baskıyı kıran oyuncu, her zaman için en iyi role sahiptir, onun yanındayızdır; bu şiddetin sebebi değil, kurbanıdır. Bunun içindir ki, egzersizin son aşamasında, oyuncudan yaşamında ezileni değil de ezeni oynadığı bir anı hatırlamasını isteriz.

Duygusal Isınma Egzersizleri

1 soyut duygu

Bu egzersiz hiçbir somut motivasyon olmaması durumu üzerine odaklanır; oyuncular saf duygusal jimnastik yaparlar. Başlangıçta birbirlerine çok arkadaşça davranırlar, gülümsemektedirler ve mutludurlar, herkesin iyi yanlarını görmeye çalışırlar. Herhangi bir olası motivasyona olanak tanımamak için, kendilerini ifade ederken sözcükleri kullanamazlar, yalnızca sayılar kullanılır: 23, 8, 115, vs... Sonra bu eğilimin uygulama dozunda çeşitliliğe gitmeye baş-

larlar (nicel çeşitleme), önce diğer insanlarla ilgili olarak çok olumlu görüşlere sahiptirler, sonra bu görüşler olumsuzlaşmaya başlar ve bu niteliksel ve niceliksel çeşitlemeyi nefret noktasına götürürler, bu nefreti nihai düzeyde bir şiddete taşırlar. Çiğnenmeyecek kurallar yalnızca şunlardır: Diğer oyuncuların fiziksel güvenliği tehdit edilmemelidir ve oyuncuların dikkatlerini kendilerini fiziksel olarak korumak üzerinde yoğunlaştırmalarına izin verilmemelidir, aksine tüm konsantrasyon duygu üzerinde yoğunlaşmalıdır. Sonra aşamalı olarak oyuncular, yeniden meslektaşlarının iyi yönlerini keşfetmeye başlarlar; tüm süre boyunca kelimeleri hiç kullanmayıp, yalnızca sayılarla konuşurlar ve kaçınılmaz olarak toplu armoniye dönerler.

2 hayvanlarla soyut duygu

Bir önceki egzersizin bir çeşitlemesi. Oyuncular bir duygudan çıkıp, karşı duyguya girerler, sonra orijinal duyguya dönerler, ama bu sefer sayıları kullanmak yerine, seçtikleri hayvanların seslerini çıkarırlar. Bu egzersiz iki şekilde yapılabilir: (1) Oyuncu bir hayvan gibi davranır; (2) Oyuncu insanlaşmış bir hayvan gibi davranır, başka bir deyişle, kendi insani karakteristiklerini kaybetmeksizin ya tüm oyuncular aynı hayvanı taklit ederler, ya da her biri kendi seçtiği hayvanı taklit eder.

3 ustayı taklp ederek soyut duygu

Karşılıklı dizilmiş beşer oyuncu. Ortada yüz yüze duran iki kişi, karşıda dizilmiş dörtlünün ustalarıdır. Herhangi bir konu üzerine kelimeleri, sayıları veya sesleri kullanarak tutarsız bir diyaloğa başlarlar; kelimelerin anlamlı olmasına gerek yoktur. Diğerlerinin tümü, ustalarının jestlerini, tonlamalarını, seslerini, vücut hareketlerini ve yüz ifadelerini sonuna dek tekrar ederler, sonra hızla sakin ve net bir tavra dönerler.

4 duygusal durumlarda hayvanlar veya sebzeler!

Örneğin, oyuncu kendini, güneşli bir günde kumsalda bir palmiye ağacı olarak hayal eder; hava değişmeye başlar,

bir fırtına yaklaşmaktadır ve iş çığırından çıkacak gibidir; yaz keyfi yerini ağacın parçalanıp dalgalar tarafından taşındığını görmekten duyulan bir korkuya bırakır (diğer oyuncular rüzgarı canlandırırlar). Genç bir tavşan erkek ve kız kardeşleriyle oynamaktadır, bir tilki gelir, tavşan tilki gidene kadar saklanır. Bir balık, yemi yutana kadar mutlu bir şekilde dolaşır.

Tüm bu hayvan egzersizlerinde, sesler çok dışavurumcu olmalıdır, çünkü insanlar duygularını ifade etmek için kelime ve kavramları kullanırken, hayvanlar hiç bir dil kullanmayıp yalnızca sesleri kullanırlar. İnsanın kavramsal anlamda sonsuz zenginliğine rağmen kendi kendini ifadesine duygusal bir eksiklik veren şey budur. Kavramsal tabirleri kullanarak anlatma gücünü yitirmeden, oyuncu kendi büyük duygusal olanaklarına özgürlük sağlamalıdır.

5 herkesin bir hayvan olduğu ritüel

Oyuncular geleneksel bile olsa her türlü ritüeli gerçekleştirirler, ne kadar geleneksel olursa olsun; bir bankanın açılışı, bir ebeveynin evlilik yıldönümü, vs... Pantomim veya sözlü doğaçlama yaparlar. Ritüel çalışmasında, her oyuncu kendini bir hayvana dönüştürür ve ritüel aynı şekilde devam eder.

6 uyuyan bölümlerimizin uyarılması

Bu egzersiz birkaç kez yapılmalıdır, uyuyan bölümlerimizin uyarılmasında her zaman çeşitliliğe gidilmelidir. Önerilen, her birimizin günlük hayatımızda yaptığımızdan çok daha çeşitli yollarla hissetmek, düşünmek ve olmak konusunda yetenekli olduğumuz nosyonudur. Bir gün Arena'da bir oyuncu, işkenceci rolü oynadı ve işkenceci rolünden büyük bir keyif aldığının dehşetle farkına vardı. Hiçbir zaman böylesine duygusuzca bir şey yapabileceğinin farkında değildi. Böylece erdemli tavrın, bağımsız ve bilinçli bir tercihin sonucu olduğunu ve hata işlemeye yola açan bir kapasitesizliğin meyvesi olmadığını anladı. Bir kişi insanlara işkence etmekten keyif alabilecek bir potansiyele sahip olabilir, ama bunu yapmaz, çünkü insanlara işkence etmemeyi tercih et-

miştir. İnsanlar, olduklarından başka biri olamayacakları düşüncesiyle pasifçe kendi rollerini kabul etmek yerine, sonsuz olasılıkların ortasında kendilerini keşfetmelidir.

İnsana dair hiçbir şey kimse için yasak olamaz. Biz hepimiz, potansiyel olarak, iyi ve kötüyüz, sever ve nefret ederiz, heteroseksüel ve homoseksüeliz, korkak ve cesuruz, vs... Neyi seçersek öyleyiz. Brezilyalı faşistler yalnızca, ceplerini doldururken insanları açlıktan öldürebilecek kapasiteleri yüzünden suçlu değildir, suçludurlar çünkü bu eylemi sürdürmeyi istemişlerdir.

Bir kadın oyuncu, kendi varlığının sonsuz çoklu boyutunu keşfederken haykırdı: 'Bir fahişe olmayı ne çok isterdim!' Onun isteği sokaklarda dolaşmak değildi, en yalın haliyle, kendi içinde 'seçilmemiş' bir olasılık, uyku halinde bir olasılık olarak var olan bir rol olarak bir fahişe tarafından hissedilebilecek veya düşünülebilecek her şeyi egzersiz süresince hissetmekti. Bu durum tamamıyla egzersizin içeriğini tanımlamaktadır, her birimizin gizil kalmış bölümlerini uyarmak, insanlarda aslında var olan her şeyi daha iyi kavramak. Oyuncudan kendi kişiliğini 'değiştirmesi' değil, yalnızca kendi olasılıklarını ve aynı şekilde oynayacağı karakterin olasılıklarını seslendirmesi talep edilir. İtaat eden ve küçük düşürülmeyi seçen bir oyuncu hatırlıyorum, normalde hiç kabul etmeyeceği bu rolü kabullenmişti; bir başkası, her şeyi öğrenmek isteyen bir tür Nosy Parker –başka bir deyişle tam bir baş belası– olmak istemişti; otele gelen çiftlerin evli olup olmadığı, kimin osurduğu vs... gibi en ilgisiz şeyleri bilmek istiyordu.

Bu ifade ve uyuyan özelliklerin uyarımı özgürlüğünü güçlendirmek için, egzersiz gerçeküstücü bir biçimde de yapılabilir. Karakterler olmak istedikleri yeri serbestçe seçebilme hakkına sahiptir ve bunu aynı mekânda iki ayrı yer mevcut olacak şekilde değiştirebilirler vs... Koşullara göre, egzersizi tamamıyla gerçekçi biçimde uygulamak üzere tam tersi de yapılabilir.

İdeolojik Isınma

Tiyatro sosyal hayatın imgelerinin ideolojik bir temsiliyetidir.

Teknikleri ne kadar özelleşmiş olursa olsun oyuncuların toplumdan genel anlamda uzaklaşmamış olması önemlidir. Mücadelenin içinde yer aldığı piyesin doğası ne olursa olsun, oyuncu seyirciye, burjuva gerici güçleri ile emekçi sınıfların ilerici güçleri arasındaki sosyal mücadeleleri sunacaktır. Oyuncu her zaman için misyonunun ilerici doğasının, pedagojik ve savaşçı karakterinin farkında olmalıdır. Tiyatro bir sanat ve silahtır.

1 İthaf etme[15]

Arena Tiyatrosu'nun, gösterileri belli insanlara ve olaylara ithaf etme geleneği vardır. Bu insanın veya olayın önemi çoğu zaman oyuncuyu ideolojik olarak uyarmaya yeterliydi; ölü bir yoldaş, bir grev veya her ne olursa.

2 gazete okumak

Politik ve sosyal olaylar üzerine gazete makalelerinin yüksek sesle okunması ve tartışılması, burjuva basınının gizinin açığa vurulması, özel istihbarata sahip insanlar tarafından gazetelerde varolmayan bilginin sunumu.

3 tarihi olayların yeniden hatırlatılması

Dikkatli malzeme seçimiyle, tarihi olaylar ve mevcut ulusal durum arasında paralellikler kurmak.

4 dersler

Grubun doğası ve tarihi olaylar karşısındaki bilincine dayanarak, dersler ve açıklamalar faydalı uyarıcılar olabilir; örneğin, artı değer teorisini açıklamak.

---

[15] Bu fikir, eskimiş bir fikir olarak değerlendirilebilir ve/veya makul da bulunabilir. Bir keresinde bir gösteriyi Heleni Guariba'ya, polis tarafından öldürülen bir arkadaşımıza adadık. Hepimizin Heleni ile kişisel ilişkisi vardı. Gösteriyi ona ithaf ettik, ama yalnızca soyut bir özgürlük fikrine değil, kişileştirilmiş bir fikre. Özgürlük için kendini feda eden bir kişiye yönelik bu tür bir ithaf ediş çok daha etkilidir —*Augusto Boal'in notu.*

Bir Forum Tiyatrosu Modelinin Hazırlığı veya Diğer Tür Tiyatroların Provası İçin Egzersizler

1 sağıra oynama

Bu, daha önce de işaret ettiğimiz ve oyuncunun 'alt akıntı' geliştirmeye yönelik son egzersizidir. Oyuncu piyese ve ritmine tamamıyla sadık kalmalıdır. *Tek kelime konuşmadan ve hiçbir ses çıkarmadan* tüm repliklerini düşünmeli, alt akıntıda mevcut olan her şeyi açığa çıkartmaya çalışmalıdır. Bunu yapmak için tüm dikkatini toplamalıdır. Her koşulda egzersizin bir mim egzersizine dönmesine izin verilmemelidir: Oyunculara diyaloğun nerede olduğu veya nereye yöneldiğine dair yardım etmeye yönelik olarak fazladan hiçbir jest veya hareket yapılmamalıdır; bu bir atölye çalışması egzersizidir, oyun değildir, oyuncu 'alt akıntı' içinde gerçek anlamda aktarım yapmalıdır.

Oyuncular bu egzersizi düzgün bir şekilde yaptıkları zaman, sonuçlar gerçekten de heyecan uyandırıcı olabilir. İzleyiciler, diyalog eksikliğine dair en ufak bir rahatsızlık duymaksızın, sessiz bir prova esnasında dahi odaya gelip, hemen o an içinde bir tartışmaya katılabilir; olayla ilgilendikleri sürece, tiyatro göreceklerdir.

'Joker sistemi'ne[16] göre tasarlanan oyunlarda, 'Sağıra oyun' egzersizi maskelerin 'klişe', sembol veya işaretler olmamasını sağlamak anlamında hayati önem taşır; egzersiz maskeleri 'Stanislavskileştirmeye' yardımcı olur.

2 dur! düşün!

Düşüncelerimiz sürekli bir akış halindedir, hiçbir zaman düşünmeyi bırakmayız. Oyuncu ve seyirci arasındaki iletişim iki düzeyde gerçekleşir: 'dalga' ve 'alt akıntı'. Daha öncede vurgulandığı gibi, insanlar kendilerinin farkında olduğundan çok daha fazla iletme ve alımlama kapasitesine sahiptir. İki insan birbirini sevdiğinde, her biri diğeri söylemeden onun ne söyleyeceğini bilir. İşçi, maaşının arttırılmasını istemeden önce, patronun bu artışı verip vermе-

[16] Bkz. *Ezilenlerin Tiyatrosu —Augusto Boal'in notu.*

yeceğini zaten bilir. Bu alt akıntı düzeyinde algılamadır. Aynı şekilde, oyuncular seyirciyle bir bilinç düzeyinde söyledikleri kelimeler, yaptıkları jestler ve hareketler vs... sayesinde iletişim kurarlar; ama ayrıca 'alt akıntı' düzeyinde, 'yaydıkları' düşünceler vasıtasıyla da iletişim kurarlar. Bir oyuncu, düşünceleri eylemleriyle uyum içinde olmadığında –başka bir deyişle dalga ve alt akıntı arasında bir çatışma olduğunda– seyirci/alıcı radyo parazitine benzer bir fenomen deneyimler. Seyirci çelişkili iki mesaj alır ve her ikisini de tanımlayabilmek imkânsızdır. Eğer oynama eylemliliği içinde olan bir oyuncu, oynadığı rolle hiç ilgisi olmayan bir şey düşünürse, düşünceleri seyirciye tıpkı kendi sesi gibi geçecektir.

'Dur! Düşün!' egzersizinde, belli bir anda yönetmen/joker provayı durdurur ve 'Dur! Düşün!' diye bağırır; tüm oyuncular o anda kendi karakterlerinin zihninde olan her şeyi içeren içsel monoloğu kaybetmeye de izin vererek aynı anda daha düşük bir tonda konuşmaya başlamalıdırlar. Böylece tüm oyuncular düşüncelerinin açığa çıkmasını sağlayarak sürekli bir akış içinde konuşurlar, bu, yönetmenin 'devam' diye bağırışına kadar sürer; bu noktada oyuncular sahneyi kaldığı yerden, aralıksız sürdürürler. Bu, her sahnede gerektiği kadar yapılabilir.

Karakterlerin düşünceleri sürekli hareket halinde olup, sahne üzerinde olanla doğrudan ilişki içindedir; bu egzersiz oyuncuları; hüzün veya neşe haline ya da sürekli ve sabit fikir akışını içermeyen her tür duygusal durum türünden durağan duygu göllerine düşmekten korur. Ayrıca bu düşünceler, onunla ilgili olduğu sürece, merkezi aksiyon etrafında bir sahne yapılandırmaya da yardım edebilir. Daha da ötesi, bu metin oyuncunun alt metin hazırlamasına yardımcı olur.

3 sorgu

Her oyuncu sırayla, grubun geri kalanının önündeki 'sanık sandalyesine' oturmaya gider. Sonra her oyuncu canlandırdığı karakterin içinde, oyundaki diğer karakterler, oyundaki olaylar ve hemen hemen her şey hakkındaki

farklı düşünceleriyle ilgili olarak grup tarafından (onlar da canlandırdıkları karakterler üzerinden hareket etmektedir) sorgulanır. Egzersiz mahkeme süreci gibi yürütülür.

Çeşitleme

Aynı egzersiz, fakat oyun sürerken ele alınmaktadır. Bu yüzden eyleminin ortasında herhangi bir noktada, herhangi bir oyuncu sorgulanabilir; sahne donar, oyuncu soruya cevap verir, sonra sahne kaldığı yerden hemen devam eder.

Çeşitleme

Yukarıdaki gibidir, yalnızca sahne akışı sorular için durmaz. Oyuncu, sahneyi oynamaya devam ederken yapabileceği en iyi şekilde cevap vermelidir.

4 suçun yeniden inşası

Oyuncular, grubun önünde bir sahneyi prova eder. Oyuncunun önemli bulduğu bir ana gelindiğinde, oyuncu seyirciye dönüp, oynadığı karakteri korumak suretiyle, onlara doğrudan olarak konuşabilir, sahnedeki eylemlerini yeniden gözden geçirebilir; başka bir deyişle, 'Bunu şöyle şöyle bir şey yüzünden yapıyorum' veya 'Bunu söylüyorum çünkü şöyle şöyle bir duygu hissediyorum.' diyebilir. Oyuncu konuşurken, sahnedeki diğer herkes donar.

Bu egzersiz Brecht'in 'Köşebaşı Sahnesi'[17] egzersizinden farklıdır, burada karakter üçüncü tekil şahıs olarak duygudan bağımsız ve nesnel bir tavır içinde kendi eylemlerine yönelik eleştiri geliştirmek yerine birinci tekil şahıs olarak konuşur, kendi davranışını öznel bir dayanak üzerinden savunur.

5 motivasyonun analitik provası

Bir oyuncu için çoğu zaman bir motivasyonun tüm karmaşası üzerinde denetim kurmak sıklıkla zordur, tıpkı bir ressamın paletindeki tüm renkleri görebilmesinin de zor

[17] Bkz. *Brecht on Theatre,* s. 129 (İng. çeviren John Willett, Methuen, 1964) [Türkçesi: *Epik Tiyatro,* çeviren Kamuran Şipal, s. 5].

olması gibi.

'Motivasyonun analitik provası', motivasyonu oluşturan her unsurun ayrı ayrı provalarını içerir; önce istek, sonra karşı-istek ve en sonunda baskın istek. Örneğin, Hamlet kendisini öldürmek ister, ama aynı zamanda yaşamak da istemektedir. Önce intihar isteğini prova edin, motivasyonun bu bileşenini tamamıyla yalıtın ve yaşama devam etmek için tüm isteği göz ardı edin. Yine aynı metin kullanılır, yalnızca şimdi her şey o tek istek tarafından yönetilmektedir. Sonra ölüm isteğinin tüm belirtilerini göz ardı etmek suretiyle, yalnızca yaşama isteğini prova edin. Son olarak, baskın isteği ve bütün motivasyonu prova edin. Bu, oyuncunun her bir bileşenle ilgilenebilmesine ve onları tamamıyla bütünleştirmesine yardım eder. Oyuncu, istek ve karşı isteği ne kadar iyi yönetirse, baskın isteği yorumlayışı o kadar iyi olacaktır.

6 duygunun analitik provası

Motivasyon için yapılan değerlendirmeler aynen duygulara da uygulanabilir; gerçek hayatta, duygular hiçbir zaman saf değildir, hiç kimse hiçbir zaman 'saf nefret', 'saf sevgi', vs. hissetmez. Ama bir karakter yaratırken, bir oyuncu bu duygunun saflığını örneklemelidir. Oyuncuya başlangıç noktası olarak tek bir saf duygu vererek, bir sahneyi prova edin (temel duygular iki ana duygu aşk ve nefret olabilir). Oyuncular, sahneyi önce nefretle oynarlar, her aşamada ve her eylemde şiddetli ve korkunç bir nefret vardır. Daha sonra aynı sahneyi yalnızca aşkla tekrar ederler. Sonunda, gösterilen çelişkinin tanımlı, açık doğasına dayanarak, her sahne için en uygun duyguları seçin; sabırsızlık, sinirlilik, ilgisizlik, korku veya cesaret, korkaklık, alçaklık gibi ahlaki özellikler arasından seçim yapılabilir.

7 stilin analitik provası

Bir önceki egzersizin çeşitlemesidir, burada oyuncular piyesi farklı bir tarz veya stille oynamaya karar verirler: Sirk, melodram, fars, sit-com, belgesel, vs.; uygun olsun ya da olmasın, yeni malzeme veya farklı olasılıklar geliştirilmesi olasıdır.

8 karşıt koşullar

Bu egzersizin amacı, oyuncunun ne söyleyeceğini, ne yapacağını ve ne duyacağını önceden bilmesinden kaynaklanan etki ve tepkinin mekanikleşmesini dağıtmaktır. Oyuncu, sahneye düşünmeden bile çıkmaya alışır. Bunu önlemek için, oyuncuyu sahneyi alışkın olduğu koşullara karşıt koşullar içinde oynamaya zorlayın. Örneğin, büyük bir şiddet sahnesini tamamıyla sükunet içinde oynatın; oyuncu, farklı kelimeleri kullanarak yine aynı içeriği kabul ettirmelidir; alternatif olarak dekor yerleşimini değiştirin; veya genellikle aksesuarlarla dolu olan doğalcı bir sahneyi, hiçbir sözcük ve nesneyi kullanmadan oynatın; hatta (örneğin) bir Lope de Vega metnini tamamıyla gerçekçi bir biçimde oynatın veya tam tersi. Karşıt koşullar dekora, motivasyonlara veya metnin kendisine uygulanabilir.

9 yapay durak

Prova ve performanslar esnasında, aynı sözcüklerin tekrar eden kullanımı oyuncu üzerinde hipnotik bir etkiye sahip olabilir, bu yüzden ne söylediğini algılamaya ve ayırt etmeye yönelik becerisi aşamalı olarak zayıflar. Bu, performansında bir düşüşü de getirebilir. Yapay duraklı prova, oyuncunun sahne üzerinde aniden konuşmasını veya yapmak zorunda olduğu eylem her neyse, aniden gerçekleştirilmesini yasaklama zorunluluğunu gerektirir: Tam tersine oyuncu, beş ile on saniye arasında veya daha fazla bir süre için yapay durak koymak zorundadır. Böylece oyuncu, metin ve eylemin ritminin ona verdiği mekanik desteği kaybedecektir, piyesin 'yapısal' güvenliğinden vazgeçmek zorunda kalır ve bilinci, duyuları tekrar uyanır. Her tür düşüncenin yapay durağın içine girmesine veya yerleştirilmesini izin verilir.

10 öz-sorgulama

Yapay durak tekniğinin bir çeşitlemesidir, oyuncu kendine ne duyduğu, devamında ne söyleyeceği veya ne yapacağı hakkında sorular sorar ve farklı olasılıkları değerlendirir. Böylece oyuncunun tercihi, şüphe ve 'mekanik'leşmiş dav-

ranışı ortadan kaldıracak olasılıklar ve seçenekler bütünü tarafından belirlenecektir.

11 karşıt düşünce

Bu egzersiz, oyuncunun, metne göre yapmak ve söylemek zorunda olduklarının tam tersini yaptığı veya söylediği bir yapay durak egzersizidir. Normal provalarda, oynadığı karakterin ne söyleyeceğini düşünme eylemliliği içinde olan oyuncu, bunları söylememe veya oynadığı karakterin söyleyeceğinin tam tersini söyleme olasılığını gerçekleştirmeye çalışır, hatta diyalektik biçimde, karakterin söylediğinin tam tersini yine karakterin söylediğinin içine bir şekilde yerleştirme olasılığını dener...

Karşıt düşünce provasında (ki bu karşı eylem provasıdır da) oyuncu, konuşmadan önce düşünür ve oynadığı karakterin söyleyeceğinin tam tersini hisseder; böylece metni ve eylemi çeşitlemenin tüm nüanslarına sahip olacaktır. Romeo, Juliet'e onu sevdiğini söylediğinde, öncesinde onun kendisinin gitmesine izin vermeyip, hayatını tehlikeye sokacağı konusunda derin bir öfke hissetmelidir. Desdemona'yı öldürmeden önce Othello, onunla aşk yapmak için büyük bir istek duyuyor olmalıdır.

12 replik provası

Başka bir oyuncunun durmadan aynı sözcükleri söylediğini duyuyor olma gerçeğinin de hipnotik bir etkisi vardır; kişi artık duymaz, kişi artık dinlemez, kişi artık diğerinin söylediğini anlamaz. Replik provası egzersizi, oyuncu konuşmadan önce, karşısındaki kişinin az önce söylediklerinin kısa bir özetini düşündüğü ya da söylediği sırada koyulan yapay bir durağı içerir. Böylece, diğerlerinin aksiyonunu kendi aksiyonunda birleştirir, öznel yalıtımı engeller ve kendisini bütünüyle çatışmalı yapıya eklemler.

13 hız koşuları

Bu egzersiz aynı zamanda 'İki Vuruş' olarak da adlandırılır ve bir Brezilya futbol egzersizi üzerinden modellenmiştir. Oyuncuların hiçbiri topa iki vuruştan fazla sahip

olamaz. Topu durdurmazlar ve ona iki kez dokunduklarında, top yanındakine geçirmelidirler. Bu egzersiz özellikle Stanislavski'nin 'Actor's Studio' ekolünden gelenler için önerilir; onlar öznelliği uç noktaya çeker ve o öznelliğin gerçeklik olmasına izin verirler. Ve işte gerçekçiliği dışavurumculuğa dönüştüren de bu süreçtir; gerçek, birisi aracılığıyla görülür. Bazen bu eğilimde bir oyuncu, bir 'Günaydın' dahi demeden önce yüzyıllarca bekleyecektir. Bu öznellik akışı eylemin yapılandırılmasını engeller, çünkü her oyuncu, gerçekliğe yönelik kendi bakışını benimsetmek ister. Hız egzersizinde oyuncu, hızlı hareket ederek, mümkün olduğunca büyük bir duygusal şiddet içinde ve yine mümkün olduğunca büyük ve parlak fikirlerle, aksiyonun yüksek hızda gelişmesini sağlayacak şekilde çalışmalıdır.

14 sette sessizlik-aksiyon!

Bu egzersizde, herhangi birinin sahip olduğu herhangi bir fikir, provada tartışılmaksızın denenmelidir. Bir oyuncu kısaca bir sahnenin nasıl oynanması gerektiğini anlatır ve joker hemen bağırır: 'Sette sessizlik-Aksiyon!' Başka hiçbir gürültü olmaksızın önerilen fikir denenmelidir. Hiçbir fikir, vahşi olsa bile, reddedilmemelidir; onların değerliliği tartışmada değil, eylemde sınanmalıdır.

15 görünmez karakterler

Bir sahne bir ya da daha fazla sayıda görünmeyen –veya en azından sahne üzerinde görünmeyen– oyuncuyla oynanır. Diğer oyuncular onları göremeyeceği için, bu onları dinlemeye ve hayal güçlerini kullanmaya zorlar. Gariptir ki bazı oyuncular, arkadaşlarını görmedikleri zaman onlara yönelik çok daha açık bir algıya ulaşırlar. Oyuncular, söylenmeyen bir diyaloğu hayal etmeye ve yapılmayan hareketleri yapmaya mecbur kalırlar. Bununla beraber bir tehlike söz konusudur: Oyuncular görünmez oyuncuların performansını, onlar gerçekten sahne üstünde varolana kadar hayal ederler ancak, onların üzerine kendi zihinlerinden imgeler yansıtırlar; gerçeklikle karşılaştıklarında imgelemin etki alanından çıkamaz ve çalışmayı bırakırlar.

Bu tür oyuncular anlamalıdır ki 'teatralliğin' gereği etkileşimdir.

16 önce ve sonra

Bu basit anlamda, her oyuncunun sahneye gelmeden önce ve gittikten sonra neler olduğu üzerine bir doğaçlama çalışmasıdır; egzersizin püf noktası aksiyona bir devamlılık sağlamak ve oyuncunun sahneye 'ısınmış' olarak girmesini sağlamaktır.

17 duygunun aktarımı

Bu kısmen mekanik ve yorucu bir egzersizdir, ama özellikle oyuncuların performanslarında, sebepsiz gözüken engeller varsa, iyi sonuç verebilir. Önceki bölümlerde, kafasına bir silah dayayıp kendisine, kendini öldürüp öldüremeyeceğini soran oyuncunun, sahnede o korkunç, ölümcül titreme durumunu yaratmaya çalışmasını anlatmıştım. Aktörün hayal ettiği 'coşku belleği', kışın soğuk duş almanın ne kadar korkunç olduğunu düşünmeyi içeriyordu. Oyuncu, ölümün yaklaştığını hissetmeye yönelik yetersizliğinin yarattığı engeli ortadan kaldıracak bir orijinal duygusal aktarımı harekete geçirmişti. Aynı şekilde, orgazmı hiç tatmayan bir kadın oyuncu, bu hiç yaşamadığı deneyime yönelik olarak duygu belleğini desteklemek üzere, yaz günlerini Baha'daki İtalyan Plajı'nda geçirmişti. Bu duygu aktarım örnekleri samimiyetsiz değildir, çünkü oyuncunun başlangıç noktası olarak bir duyguyu, başka bir duygu vasıtasıyla hissetmesine ve ifade etmesine yardımcı olur: Kışın soğuk su, ölümlülükle ilintili gibidir, tıpkı güneşli bir plajda bir dondurmanın orgazmla ilgili bir dokunuşu içermesi gibi.

18 ağır çekim

Oyuncu bir rolü yorumlarken, zorunluluktan dolayı öznel bir bakış açısına sahiptir; işin bütününü ve tüm diğer karakterleri durduğu o öznel noktadan görür. Bu yüzden ilk provaları, oyuncuların hangi rollere yönelik oynayacağını bilmeden yaptırmak iyi bir fikirdir. Yönetmen ise, tam ter-

sine, işin tümünü kendi bütünlüğü içinde nesnel olarak görmelidir. Oyuncunun öznelliği ve yönetmenin gerekli olan nesnelliği arasındaki bu çatışma, sıklıkla oyuncunun yaratıcı zenginliğini bastırır. 'Ağır çekim' egzersizi bu problemi çözer ve oyuncuya, tüm eylemleri, geçişleri ve hareketleri yapmak için eksikliğini duyduğu zaman ve mekânı verir; bunları bir kez yapınca, artık onları yoğunlaştırmak daha kolay olacaktır. Bu egzersiz 'Hız' egzersiziyle dönüşümlü olarak yapılmalıdır.

19 duyumsal odak

'Ağır çekim' egzersizi üzerine bir çeşitleme. Oyuncu, dış dünyayla duyumsal, tensel ve hatta cinsel temasa girmek üzere, duyularını tüm dışsal uyarımlara açar. En ufak bir duyumsama belirtisi göstermeden mekanik olarak aşk yapan insanlar vardır. Oyuncu aksine, bir matematik formülünü bile duyumsayarak, başka bir deyişle 'estetik' olarak çözmelidir.

20 düşük ses

Bazen bir oyuncu, düşüncesinin veya duygusunun ifade gücünü, belli bir sahnedeki bir sesi çıkartmak, bir hareketi yapmak veya bir ifadeyi büyütmek için harcadığı fiziksel efor yüzünden kaybedebilir (örneğin, açık havada, binlerce insanın önünde, ayrıca bir de etrafta dolaşan köpekler ve diğer hayvanların eşliğinde oynarken). Bu tarz sahnelere yeniden hayat vermenin pratik bir yolu sesin şiddetini düşürmek olabilir; böylece oyuncu tüm enerjisini rol üzerine yoğunlaştırabilmekte ve kendi vokal gücünü dert etmek zorunda kalmamaktadır; bu yolla oyuncu kendini duyar ve ne yaptığının daha iyi farkında olur.

21 abartma

Oyuncular, her şeyi abartır; duyguları, hareketleri, çelişkileri, vs.; orijinal piyesin özünden kopmadan, fakat kabul edilebilir limitlerin ötesine geçmek suretiyle yaparlar bunu. Temel düşünce, bir şeyi diğeri ile değiştirmek değil, abartmaktır; nefret ederken, nefreti abartmak; severken, sevgi-

nin derinliğini abartmak; ağlarken, gözyaşlarını abartmak, vs... Mikroskop için en uygun ayarı bulmak üzere akıllı kişi, merceği gıdım gıdım büyütmez, onun yerine işine diğer uçtan başlayıp, geriye doğru ilerler. Benzer olarak, bir gösterim için doğru düzey ancak onu öncelikle çok büyük olarak yaptıktan sonra bulunur.

22 serbest-stil prova

Oyuncular, istedikleri her şeyi yapmakta, hareketlerini, metni, her şeyi değiştirmekte serbesttirler; tek kural başkalarını fiziksel olarak tehlikeye atmamalarıdır (böylece onlar da istediklerini yapabilirler). Bu egzersiz sanatsal yaratımın büyük bölümünün rasyonel olduğu gerçeğine dayanır, ama tümü değildir. Her zaman bir istisna söz konusudur; oyuncu o an, irrasyonel ve planlanmamış sezgilerin kendisini yönlendirmesine izin verir. Bir oyuncu arkadaşlarının ne yapacağından emin olmadığında, bu yaratıcılık ve gözlem için bir uyarıcı olabilir. Bir önceki egzersiz de olduğu gibi, eğer piyesin oturacağı temel, rasyonel öngörüler sağlanmadan ele alınırsa, bu tehlikeli olabilir.

23 keşif

Tüm aksiyonları tek bir oyuncu gerçekleştirir ve tüm replikleri o söyler; bunu şimdiki zamanda değil –orada ve sonra– gelecekte düşüneceği şeyin görüntüsünde yapar: 'Bunu söyleyeceğim, sonra şunu yapacağım ama şimdi değil.' Önce üzerinde yürünecek yolları keşfederiz, hiçbir şey yapmayız, basitçe ne yapacağımızı tanımlarız.

24 karikatür

İki şekilde yapılan bir egzersiz: Ya oyuncunun kendisi kendi performansını alaya alır ya da arkadaşlarından birisi. Bergson, insanların kendi otomotizmlerine, kendi katılıklarına güldüklerini söyler. Birisinin karikatürünü yaptığınızda kahkaha, karikatürize edilen kişinin otomatik davranışındaki sürpriz unsurunun açığa çıkarılması ile kışkırtılır. Eğer oyuncu, karikatür yolu ile, kendi performansında neyin otomatikleştiğini görebiliyorsa, performansını kolaylık-

la değiştirebilecek veya yenileyebilecektir.

25 yer değiştiren karakterler

Karakterleri daha iyi anlayabilmek için, prova süresince oyuncuları ve rolleri değiştirin (tercihen tek bir ilişki dahilinde değiştirin: koca/karı, baba/oğul, patron/işçi, vs...) Oyuncular, birbirlerinin bölümlerini derinlemesine bilmeye ihtiyaç duymazlar, onlar için, genel bir fikir rolün katı içeriğini vermek için yeterlidir.

26 İhtiyaç isteğe karşı

Bir karakterin 'isteği', çoğunlukla bireysel anlamda sosyal bir ihtiyacın ifadesinden başka bir şey değildir. Sosyal ihtiyaç vücut bulur ve 'psikolojide' bireyselleşir. Önemli olan karakterin sosyal fonksiyonudur, mizaç değil. Papa, Galileo'dan yalnızca Engizisyonun suçlamalarına cevap vermesini 'ister', çünkü o Papa'dır. Kahraman Vietnam halkına karşı yürütülen kıyıcı soykırıma yönelik savaş, üç başkan tarafından yürütülmüştür: Kennedy, Johnson ve Nixon. Üç psikolojik karakter, ama tek bir sosyal işlev, insandan nefret eden bir emperyalizmin başkanlığı. Karakter 'görev' icabı taşımak zorunda olduğu eyleme 'inanır.' Ama bireyin sosyal gereksinimle bir çelişki içine girmesi de söz konusu olabilir. Bu egzersizde oyuncu, tüm eylemlerin ne 'yapabileceği ve yapmayacağı' ile ilişkili olarak önceden belirlendiğini hissetmeye, anlamaya ve canlandırmaya çalışır. Egzersiz 'istek' ve 'görev' ve 'istediğim' ve 'yapmak zorunda olduğum' arasındaki karşıtlık üzerinde çalışır. Onu yap, ne kadar istemesen de.

27 sahnelerin ritmi

Metinli prova süresince, oyuncular her sahne için o sahneyi karşıladığını düşündükleri bir ritim bulurlar ve sahneyi o ritimle oynamaya başlarlar. Sahnenin ritmi, içeriği değiştiğinde değişir. Temel düşünce metnin şarkı gibi söylenmesi değil, ritim ile dile getirilmesidir. Bu, grubun bütünleşmesine ve 'öznelliklerin' (her oyuncunun ve her rolün) nesnel yapılandırılmasına yardım eden bir egzersizdir.

28 kutsal tiyatro

Bir sahneyi bir ayinmiş gibi büyük bir dindarlıkla oynayın; her detay önem gerektirir ve ihtişamlı hale gelir. Bu 'serbest-stil prova'nın *'laisses-faire'*ine[18] harika bir antitezdir.

29 analoji

Hayal gücünün dizginlerini daha özgür bırakmak için, oyuncular üzerinde çalıştıklarıyla benzeşen bir sahneyi doğaçlamaya karar verirler. Örneğin, eğer Brezilya polisinin insanlara yönelik uyguladığı faşist baskının bir sahnesini prova ediyorlarsa, Yahudiler üzerindeki Nazi baskısıyla veya Alabama'daki siyahlara karşı Governor Wallace polisinin uyguladığı baskıyla 'analoji' kuran bir doğaçlamadan daha iyi ne olabilir?

Tik-tak Dizisi

Bu oyunlar temelde, oyuncunun çevikliğini, duygu ve karakterini hızla değiştirme becerisini geliştirip, ona daha büyük bir fiziksel, zihinsel veya duygusal destek vermekte, bunun yanında daha büyük bir farkındalık ve konsantrasyon sağlamaktadır. Oyuncunun, içinde çalıştığı koşullar ne denli zorluysa, onun gerçek yaratımı da o kadar zengin olur. Bu oturumlar 'joker sistemini' kullanan gösteriler için hayatidir.

1 temel tik-tak

Tüm oyuncular duvarın karşısındadır. Yönetmen veya bir oyuncu, metinden bir replik söyler ve sahnenin nasıl oynanması gerektiğine dair talimatlar verir: İğrenç karikatürize, abartılı bir sevgiyle vs... Sahnede bu replikle ilişkili olan tüm oyuncular, bu replik söylendiğinde hemen aldıkları pozisyona yönelirler. Böylelikle aksiyonları için başlangıç noktası bu replik ve önerilen oyun tarzı olur. Birkaç dakika

[18] *Laissez-faire*: (Fr.) 'Bırakınız yapsınlar'. Ekonomide her türlü girişimin özgürlüğünü savunan liberal düşüncenin sloganı — *çevirmenin notu.*

sonra, ikinci bir oyuncu başka bir tarz ve bir replik söyler. Sahnenin eylemi anında durdurulur ve talep edilen ikinci sahneyle hızla değiştirilir; oyuncular ikinci replik söylendiğinde alacakları pozisyonlara geçerler ve bu diğer replikler ve konularla devam eder.

2 tik-tak

Tamamıyla aynı durum, yalnızca birinci sahnede oynayıp ikinci sahnede oynamayan oyuncular, ikinci sahne oynanırken aynı anda kendi oyunlarını sürdürürler. Bazen ilk sahnede oynayan bazı oyuncuların ikinci sahnede de yapacağı şeyler vardır, böylece ilk sahnede kalanlar 'Görünmez karakterler' egzersizini yapar. Birkaç dakika sonra, üçüncü oyuncu üçüncü bir cümle ve üçüncü bir tema söyler; o sahnede olan tüm oyuncular hemen üçüncü oyuncu tarafından talep edildiği gibi, belirtilen cümleden başlayarak sahneyi oynamaya başlarlar. Birinci ve ikinci sahnede olup, üçüncü sahnede olmayan oyuncular kendilerine ait sahnelerine, eğer gerekliyse görünmez karakterlerle devam ederler. Böylece üç sahne üç farklı yolla sergileniyor olacaktır. Bunu en fazla beş sahneye kadar alın. Bir sahne sonuna ulaştığında, oyuncular bir sonraki sahneye geçecektir. Eğer oyunun son sahnesine ulaşırlarsa, açılış sahnesiyle yeniden başlarlar. Bir sahne bir kez başladığında, oyuncuların önerilen diğer sahneye geçişine izin verilmez; her sahne için en az bir oyuncu olmalıdır (diğerlerinin tümü görünmez karakter olacaktır). Sonunda, beş adet eş zamanlı sahne olacaktır.

3 sıcak oturakta tik-tak-'tag'

Bu çeşitlemede tüm başlangıç cümleleri oyuncunun önemli bir rolünün olduğu sahnelere karşılık gelmelidir. Bu durum, egzersizin etkisinin, oyun içinde zorluk çekmekte olan belli bir oyuncunun üzerinde yoğunlaşmasına hizmet eder.

4 tik-tak-'tag' ping-pong

Bu zorlukları arttıran bir çeşitlemedir. Bir önceki egzersizde, oyuncular bir sahneden ötekine kronolojik sıraya

uygun geçmektedir. Ping-pong çeşitlemesinde, eğer oyuncunun ana sahnede –son sahnede– hiç repliği ve aksiyonu yoksa kendi oynadığı karakterin önemli bir replliğinin veya rolünün olduğu sahnelerden birinde ping-pong oynamalıdır, böylece son sahnede rolünü oynarken, oyuncu her iki sahnenin de bilincinde olmalıdır. Tüm sahneler aynı oyun alanında oynanmalıdır. Bu egzersiz oyuncuların sahneler arasında gerçekleştirdiği sabit bir ping-pong oyunudur. Her oyuncu, bir sahneden ötekine zıpladığında önerilen konunun derinine inmelidir: Aşk, nefret vs.... Oyuncu, böylece beş sahneyi onları oynamanın beş ayrı yoluyla oynamış olur. Bu sıçramalar bir ping-pong topu kadar hafifçe olmalıdır.

Ve eğer istenirse, yoğunlaşma ihtiyacını daha ileri taşımak için, çalışmaya sahnelerle hiçbir ilgisi olmayan bir müzik parçası eşlik edebilir.

4

FORUM TİYATROSU: ŞÜPHELER VE KESİNLİKLER

Forum Tiyatrosu hâlâ emekleme dönemindedir ve bu yeni biçimin tam olgunluğa ulaşması için çok fazla araştırma ve deneye ihtiyaç olacaktır; şu an halen yeni çalışma yolları keşfetme, bulma ve açma aşamasındayız.

Bu özellikle Forum Tiyatrosu 'gösteri'sine mahsustur. Latin Amerika'da, hiçbir 'gösteri'de yer almadım; tüm Forum Tiyatrosu oturumları, ortak ilgisi görece acil problemlerin çözümü olan homojen ve sosyal kökenli çekirdek bir insan grubu tarafından organize edilmişti. Latin Amerika deneyimi beni Latin Amerika için ideal bir model inşa etmeye yöneltti, en azından içinde yer aldığım belli deneyler için. Forum Tiyatrosu'nun Avrupa'da pek çok yöndeki gelişimi, kaçınılmaz olarak bu tarz tiyatronun tüm biçimlerini, yapılarını, tekniklerini, yöntemlerini ve süreçlerini yeniden gözden geçirmeyi gerektirmektedir. Her şey bir kez daha sorguya açık.

Yalnızca Ezilenlerin Tiyatrosu'nun temel ilkeleri bu yeniden değerlendirmenin dışında bırakılmıştır, çünkü Forum Tiyatrosu'nu Ezilenlerin Tiyatrosu –seyirciyi teatral aksiyonun başkahramanına dönüştürme ve bu dönüşüm yoluyla, toplumu açıklayarak kendimizi tatmin etmek yerine onu değiştirmeye çabalama eğilimi– olarak tanımlayanlar onlardır.

Şimdi tüm bu yeni tartışmada ve Forum Tiyatrosu'nun uygulamanın çoklu form ve yöntemleri etrafında yeniden deneyimlenmesinde ne kadar şüphe ve ne kadar kesinlik keşfedilir? Bu şüphe ve kesinliklere dayanmadan, kendimize faydalı biçimde uygulayacağımız yirmi temel başlık önermeyi becerebileceğimi sanıyorum.

Yirmi Temel Başlık

1 baskı ya da saldırı

Aşağıdaki durumu hayal edelim: Bir adam gaz odasındadır. Ölümüne birkaç dakika kalmıştır. İnfaz görevlisi siyonid kapsülünü açar. Başka bir yerde; başka bir adam gözleri bağlı, ateş edecek timin önünde durmaktadır. Bir, iki saniye geçer ve subay bağırır: 'Ateş!'

Bu verilenlerden birisi bir Forum Tiyatrosu sahne başlangıcı olarak ele alınabilir mi? Bir seyirci-oyuncu 'Dur!' diye bağırıp, bir çözüm bulmak üzere kahramanla yer değiştirir mi? Bence hayır.

Elbette, bunlar uç durumlardır. Ama gruplar sıklıkla, bu türden durumlar sunan, olası seçeneklerin kısıtlı olduğu veya hiç olmadığı ve insanın fazla bir şey yapamayacağı bir öykü gelişimine sahip forum piyesleri hazırlarlar. Bu tarz durumlarda –seyirci-oyuncular modelle karşılaşınca tüm savunmaları düştüğünden– etki her açıdan olumsuzdur. Bu ya kısmetsizlik ya da imkânsızlıktır! Bizim Forum Tiyatrosu ile yapmak istediğimiz çatlaklar yaratmak, özgürlüğün yollarını açmak, insanların bir teslimiyet duvarına sürüklenmesini engellemektir

Örneğin, bir kızın gece yarısı yalnız başına metro istasyonunda beklerken, dört silahlı kişi tarafından tecavüze uğradığı bir Forum Tiyatrosu sahnesi hatırlıyorum. Bu sahnede, açıkça fiziksel savunma dışında, kızın yapabileceği fazla bir şey yoktu ve seyirci-oyuncuların tüm müdahaleleri, tek olasılığın kaçınılmaz felaket olduğu bu modelin zayıflığını göstermişti. Bir kadının, tek bir şahit olmaksızın kendi evinde, kocası tarafından dövüldüğü başka bir model hatırlıyorum veya yine sokakta silahlı üç polis tarafından tartaklanan bir adamın durumunu.

Tüm bu durumlarda, piyesi başka bir sona taşıyabilecek hiçbir şey, neredeyse hiçbir şey söz konusu değildir. Kız kaçıp, istasyon müdürünü arayabilir. Kadın çığlık atabilir. Adam yardım isteyebilir. Sonra ne olur? Bu hikâyeler fiziksel saldırı, saf fiziksel saldırı üzerinedir ve bu yüzden yalnızca fiziksel sınırlar dahilinde bir çözüm söz konusu olabilir. Başka bir deyişle eğer üç kişi karate veya ju-jitsu

bilmiş olsa, kesinlikle, bu baskıyı kırabilmiş olacaklardır.

Bu türden durumlar Forum Tiyatrosu gösterileri için kullanışlı değildir, çünkü kişinin mücadele edebileceği bir *baskıyı* değil, aksine kişinin kaçamayacağı bir *saldırıyı* sunarlar.

Kavramları açıklığa kavuşturalım: 'Saldırı'yı baskının ulaştığı son düzeyi belirtmek için kullanmaktayız. 'Baskı', fiziksel anlamda çözülebilecek özel bir fiziksel fenomen değildir. Baskı çok sıklıkla içselleştirilebilir; *ezilen kişiler kendilerini hâlâ özgürleştirebilirler.* Saldırının kurbanları ise, fiziksel olarak güçlü oldukları sürece, saldırıyı geri çevirebilirler; bir olasılık, hepsi bu.

Sonuç olarak, model bir saldırı sunarsa, tek cevap teslimiyettir, çünkü eylemin tüm olası açılımları özellikle fiziksel kuvvete dayanır. Daha da kötü olan şudur ki bu seyirci oyuncuları bütünüyle hareketsizliğe iter. Ve bu gibi durumlarda bence en iyisi geri dönmek, hikâyeyi tema içinde daha gerçekçi bir noktadan yeniden ele almak ve baskı görenin hangi noktada hâlâ çözüme yönelik bazı seçenekleri olduğunu bulmaktır. (Metin saldırgan bir sona doğru yönlenmeden önce) Örneğin, metroya kendi başına giden kızı ele alın; kendisinin yalnız olduğunu fark etmeden önce ne yapmalıydı? Neden yalnızdı? Trenin gelişini istasyon müdürünün yanında bekleyemez miydi (eğer öyle biri varsa)? Bir arkadaşının kendisine eşlik etmesi konusunda ısrar edemez miydi? Veya niçin el çantalarında taşımak için tasarlanmış şu göz yaşartıcı spreylerden satın almamıştı? Veya hatta niye arkadaşının yanında kalmamıştı?

Aynı şekilde, kocası tarafından saldırıya maruz kalan, fiziksel olarak kendini koruma becerisinden yoksun kadın, neden onu daha önceden terk etmemişti? Neden o gece evde kalmıştı? Neden birisini aramamıştı?

Polis tarafından gözaltına alınan adama gelince, kendisinin sürpriz olarak gözaltına alınmasına yol açacak hangi taktik hataları yapmıştı? Hangi önlemleri almış olmalıydı?

Özetlemek gerekirse, eğer her şey olanaksızsa, eğer durum kilitlenmişse; seyirci için kalan tek şey bu traje-

diye tanıklık etmektir. Polonyalı yönetmen Grotowski, bir yerde; seyircinin bir olaya tanıklık etmesi gerektiğini söylemiş ve örnek olarak onun üzerinde büyük etkisi olan bir sahneyi vermiştir: Vietnam'da Budist bir rahibin kendini yakarak kurban etmesini gösteren bir filmdi bu. Alevlerin çıtırdayan nefesi, rahibin ölümcül hırıltısına karışıyordu. Kendisini, izleyecinin de bir *tanık* olarak yer aldığı tam bir tiyatroya dönüştüren çok güçlü bir imge. Ama Ezilenlerin Tiyatrosu'nda, tanık olmaktan öte, seyirci-oyuncu, dramatik eylemin başkahramanı olmak için yapabileceğinin en iyisini yapmalıdır. Sonuç olarak kendi kaderini ölümde gören rahibin bu ölüm imgesi, kurtarılamaz bir adamın imgesi faydalı değildir ve sahne kendini, Ezilenlerin Tiyatrosu'nun tüm biçimlerinin amacı olan gerçek eyleme yönlendirmez.

Rahip sahnesiyle iyi bir Forum Tiyatrosu piyesi yapmak için, rahibin kendisini benzine bulamış halde elinde henüz yakılmamış kibritleri tuttuğu anı göstermek gerekecekti. Bu anahtar anda, henüz hareket söz konusu değilken, harika bir forum yapılabilirdi! Ama beden yanarken, artık yapacak bir şey yoktur.

Ayrıca, Yahudi bir doktorun Yahudilere uygulanan Nazi zulmünü ve zamanla büyüyerek artan yasaklamaları anlatan bir kitabını hatırlıyorum. Önce, Davud'un yıldızını taşıma yasağı; neden olmasın dedi bazıları, eğer bundan gurur duyuyorsak? Sonra doktorluk ve avukatlık gibi meslekler üzerindeki yasak; neden olmasın dediler, diğer meslekleri de yapabileceğimize göre, bu noktada geri adım atarak düşmanı rahatlatacaksak? Sonra gettolarda beraber yaşama zorunluluğu, –neden olmasın?– ve son olarak insanları, toplama kamplarına ve ölüme gönderme. Bu doktor kitabın hiç bir yerinde Nazilerin kendi ırkının infazcısı olmasına yönelik bir mazeret göstermemektedir. Ve hâlâ, bir Yahudi olarak kendisine sormaktadır: Gaz odasında artık yapabileceğimiz hiçbir şey yoktu, ama ondan önce bir şeyler yapamaz mıydık? Bu Forum Tiyatrosu için uygulanabilecek bir konudur; daha önce bir şeyler yapmak mümkün değil miydi? Bunu kim yapabilmişti? Neden herkes bunu yapamadı? Tekrar aynı şeylerin olması du-

rumunda, kişi ne yapabilirdi? (Elbette ki birçok Yahudi içinde bulundukları tehlikeyi fark edince olumlu bir eylemliliğe girişmişti –göçten, silahlı mücadeleye uzanan çeşitlilikte eylemlilikler– dönemi anlatan tarihi kaynaklarda bu durum sıklıkla göz ardı edilse de.)

Sonuç olarak benim kişisel görüşüm, Forum Tiyatrosu'nun alternatifler olduğu sürece mümkün olduğu doğrultusundadır. Aksi durumda, kaderci tiyatroya dönüşür.

2 modelin tarzı

Merkezi problem somut olduğu zaman, model genellikle seçici gerçekçiliğe yönelir. Hatta bu tahlili, gördüğüm forum gösterilerinin çoğunluğunun bu tarzda üretildiğini söylemeye kadar götürebilirim. Ama bu kesinlikle zorunlu değildir.

Her şeyin üzerinde olan, en önemli olan şey, Forum Tiyatrosu'nun iyi bir tiyatro olması gerektiğidir; içerdiği model estetik bir haz kaynağı oluşturmalıdır. 'Forum' bölümü başlamadan önce, gösterinin kendisinin seyredilebilir ve iyi inşa edilmiş olması gerekir.

Benim kendi tercihim, modelin, çeşitli İmge Tiyatrosu süreçleriyle, özellikle de üzerinde çalışılan konuyu somutlayan 'ritüel'in inşasıyla son bulan teknikler dizileri vasıtasıyla geliştirilmesidir. Bu, sorgulanan ritüelin zengin, teatral ve uyarıcı olması şeklinde gerçekleşebilir: Örneğin, daha önce bahsedilen (bkz. "Maske ve Ritüel Oyunları" 13'üncü egzersiz) annenin doğum günü ritüeli. Bunlar karakterlerin arasındaki ilişkileri tanımlamaya veya görselleştirmeye yardımcı olabilecek 'olası' teatral unsurlardır.

Tam tersine, diğer ritüeller, bunlar hakkında teatral veya uyarıcı olmak anlamında hiç bir ipucuna sahip olmayabilir. Zayıf bir prodüksiyonun tehlikesi şudur: Seyirciyi, *teatral* anlatım yerine, sözlü bir katılım vasıtasıyla olası çözümlere dair *sözlü* tartışmalara çekebilir. Bu tarz durumlarda, benim görüşüme göre en iyisi, 'ritüel'i onun yazılı formuna bağlı kalarak 'sahneleme'ye ya da hayata geçirmeye çalışmamak, aksine diğer İmge Tiyatrosu tekniklerine başvurarak, sembolik veya gerçek üstü bile olsalar konuyu

teatral bir biçim içinde somutlamakla beraber aynı zamanda zenginleştiren imgeler bulmaktır.

Bu yaklaşıma bir örnek vermek gerekirse, yıllık kongreleri esnasında (Strasbourg, 1979) Fransızca dil öğretmenleri tarafından üretilen ve Richard Monod ve Jean-Pierre Ryngaert tarafından yönetilen bir gösteride, öğretmenlerin hükümet tarafından teftişini anlatan bir sahne vardı. Bununla beraber, teatral anlamda, bu tarz bir sınamanın ritüel unsuru zayıftır. Aynı masada yan yana iki kişi oturmaktaydı. O halde öğretmenler ne yaptı? Bu tarz koşullarda metne sadık kaldılar, ama sundukları sahne eylemi bir günah çıkartma ritüeliydi. Öğretmen günah çıkartan bir papazın önünde diz çöktü. Burada önemli püf noktası yalnızca bir tiyatro dokunuşu eklemek değil, aksine teftişin en temel karakteristiklerinden birini, onun itirafa dair özelliğini öğretmen-müfettiş ilişkisi ile papaz-günah çıkartan ilişkisinin benzerliğini vurgulamaktı. Müfettişin-günah çıkartanı, öğretmenin-papazı affetme ve mahkum etme gücü vardı. Bu 'dışdeğerbiçimli bir ritüel'dir.

Aynı gösteride, başka bir ritüel de yine bir masa etrafında açığa çıktı, bu, not vermekti. Bu da sembolik olarak temsil ediliyordu, yöneticinin en tepede olduğu bir piramit formunda, ardından matematik öğretmeni (hiyerarşide oldukça üst bir konumda) geliyordu. Sonra daha alttaki aşağıda, aslında sağda altta demeliyiz ki bu durumda masanın altında oluyorlar, matematik öğretmeni tarafından dağıtılan notları ve eleştirileri koro halinde tekrar eden diğer öğretmenler vardı. Bu 'metafizik ritüel' dediğimiz şeydir.

Bana göre, tarz fazla bir önem taşımamaktadır; kişi içerik için en gerekli olan tarzı kullanır. Üç ritüel biçimi söz konusudur: (1) Gerçekçi ritüel (2) dışdeğerbiçimli ritüel (3) metaforik ritüel. İlk saptama sahnelemeye de uygulanır; aynı şeyi dramaturgiye *yönelik olarak* da söylerdim, fakat o zaman bu bizi farklı bir başlığa yönlendirecekti: Bir Forum Tiyatrosu gösterisi Çehovyen olabilir mi? (Bu soru hâlâ cevap bekleyen bir sorudur.)

Başka bir eğitim çalışmasında bir grup öğretmen, başta kısıtlı bir teatral potansiyele sahip görünen bir sahne

önerdiler. Genç bir kadın hemşire, dört meslektaşıyla tartışmaktadır; personel müdürüne karşı hemşirelerin hakları için destek arıyordur. Biri ardından diğeri, farklı sebepler ileri sürerek reddederler. Birincisi reddeder, çünkü unvanını korumak ve çatışmalara karışmamak istemektedir; ikincisi için hemşire olmak neredeyse bir dindir; üçüncüsü haklarını talep ettikleri için işini kaybedeceğinden korkmaktadır; dördüncüsü ise sürekli olarak sendika şudur, sendika budur demektedir; 'sendika' bildiği tek sözcüktü.

Bu piyesin sahnelenmesinde, oyuncular sembolik bir gösterimi seçtiler; oyuncu 1, kafasının üstüne bir çanta yerleştirdi ve odanın en karanlık köşesinde saklandı; oyuncu 2, bir rahibe gibi giyindi; oyuncu 3, kendine yerleri fırçalamak gibi bir meşguliyet buldu; oyuncu 4, kulaklarını kapattı ve böylece artık duyamıyordu. Sonraki sahnede, personel müdürü devasa bir masanın üstünde bir sandalyeye oturmuştu, iki sekreter onu, dizleri üzerinde duran ve taleplerini bildiren hemşireden koruyorlardı. Buradaki *imgeler*, tartışmada ve forumda kolaylıkla anlaşılabilecek bir anlam içermekteydi.

3 problemler acil mi olmalı yoksa olmamalı mı? Basit mi olmalı yoksa kompleks mi?

Bir gün, Censie'deki öğrencilerimden biri, kendi durumu, kendi problemleri üzerine bir Forum Tiyatrosu sahnesi yapmayı önerdi. Anlattığına göre yorgundu; ücretler, grevler, baskı altındaki kadınlar, fabrika çalışması, üretim hızları vs... gibi somut, acil problemler üzerine yapılan çok sayıdaki forumdan dolayı yorulmuştu. Kendi problemlerini önerdi. Gençti, büyükçe bir dairede tek başına yaşıyordu; ayrılmış ve tekrar evlenmiş ebeveynleri de kendi evlerinde yaşıyorlardı. Bir şekilde yeniden bir aile kurmak istedi. Bazı arkadaşlarını kendisiyle yaşamaları için davet etti. Geldiler; bir çift, artı bir erkek arkadaş ve başka bir kadın arkadaş. Ama ona eşlik edenler, baba ve annenin adına onlardan talep edilen işlevleri tam olarak karşılayamadılar. Onlara orada ihtiyaç duyduğunda, onlar dışarıdaydılar; yalnız kalmak istediğinde ise, oradaydılar. Sonunda kendi

'yuvasını' kurmak için evlenmek istedi. Monogamiye inanıyordu, ama aynı zamanda kendi gerçek poligamik durumunu da çekici buluyordu. Çelişen şeyler istiyordu, her şeyi aynı anda istiyordu.

O forumu yapmadık; hayatının sonuna dek, aynı zamanda istemediği şeyleri istedi...

Bir süre sonra, bu konuyu başka bir gruba önerdim. İtiraf etmeliyim ki o süreçte, Paris gençliğinin bugünkü durumu hakkında çok fazla şey öğrendim. Ama şunu da söylemeliyim ki, modelin yeterince açık ve net olmaması, bizi forumda da yeterince net olmayan bir konuma yönlendirmişti. Model, problemler ve baskıları yeterince aydınlatmıyordu ve teatral anlamda çok canlı olsa da, forum çok ilerlemedi.

Burası açık bir ülke. Birisinin açık, net, somut ve acil bir problemi söz konusu olduğunda, mantıklı olarak tartışma da, bizleri yine aynı şekilde açık, somut ve acil çözümlere yönlendirebilmelidir. Dağınık bir konu dağınıklığa yol açacaktır bence.

Tam tersine, duruma dair netlikteki bir eksiklik sadece görüntüde kalabilir ve forumun, bir durumun *analizine* olası çözümleri *sentezlemeden* de hizmet edebilmesi mümkündür.

4 bir çözüme ulaşmalı mıyız ulaşmamalı mıyız?

İyi bir tartışma yürütebilmenin iyi bir çözümden daha önemli olduğuna inanıyorum. Çünkü, bana göre, seyircileri bir oyuna girmeye teşvik eden, bulunabilen veya bulunamayan bir çözüm değil, tartışmadır.

Birisi bir çözüme ulaşsa dahi, bu çözüm onu öneren kişi için veya yalnızca tartışmanın sınırları dahilinde iyi olabilir, ama forumdaki tüm katılımcılar için gerektiği kadar faydalı ve uygulanabilir değildir.

Elbette, kişi her zaman için bir forum tartışmasında faydalı şeyler öğrenir. Örneğin, hekimlik mesleğinin gücü üzerine bir gösteri hatırlıyorum. Bir hasta, bir trafik kazası kurbanı, hastaneye kaldırılmış ve probleminin ne olduğunun anlaşılması için bir çok tetkikten geçirilmiştir. Oda-

dan odaya, ameliyat masasından ameliyat masasına, tüm kontrol ve analizlerden geçmiş ve sebebi söylenmeksizin çok sayıda hap yutmaya ve yine çok sayıda enjeksiyona zorlanmıştı.

Seyirci-oyuncular bilgi edinmek, yetkilileri açıklama yapmaya zorlamak için birkaç argümanı sahne üstünde denedi. Bu, şans eseri, hemşire olan bir kadının ortaya çıkarak, başkahramanın rolünü üstlenmek suretiyle, bir muafiyet belgesi imzalamayı istemesine kadar sürdü. Kadın bizi, kanunlara göre, Fransız hastanelerinde hastaların, sağlık durumları nasıl olursa olsun, kendilerinden mesul olduklarını ve hastane ile doktorları tüm sorumluluktan muaf tutan bir belge imzaladıkları sürece, hastaneyi terk etme iznine sahip oldukları konusunda uyardı.

Aslında bu, ne bizim ne de seyircinin haberdar olduğu çok faydalı bir bilgiydi. Ve bunu gelecekte de bilmek çok iyi olacaktı. Ama biz bu gerçeğin ayırdında olmadan önce bu durumun tekrar yaşanması ihtimaline karşı, çözümlerin, argümanların ve atılacak adımların arayışına aktif olarak katılıyorduk.

Tartışma, fikirlerin çatışması, diyalektik, argüman ve karşı argüman; bunların hepsi seyirciyi gerçek hayattaki eylem için uyarır, uyandırır, zenginleştirir, hazırlar. Bu yüzden, modelin *aciliyet* taşımadığı, başka bir deyişle gösteri biter bitmez hemen gerçeklik içine taşınmak zorunluluğu olmadığı sürece bir çözüm bulmak çok büyük önem taşımaz.

Bazen bir forum, gösteri sonrasında, otomatik olarak denenecek bir çözümü 'önceden görme' işlevine sahip olabilir. Örneğin amacı, delegasyona gidip kasaba meydanında şikayet duyurusu yapacak veya bazı haklar talep edecek bölge sakinlerinden bir grup *oluşturmak* olan bir forum durumunu ele alalım. Bu durumda süreç, basit anlamda *otonom faaliyetin bir uyarımını* sağlamak meselesi değil, daha çok tehdide dönüşmesi an meselesi olan bir eyleme yönelik somut, detaylı bir kampanya planı, bir strateji ve taktiktir. Konuşmayı kim yapacaktır? Hangi argümanları ileri süreceklerdir? Diğer taraftan ne bekleyebilirler? Böylelikle bu durumda, önem taşıyan yalnızca genel bir çözüme

ulaşmak değil, uygulanacak eylemin somut planlarını detaylandırmaktır.

5 gelecekteki eylem modelinin tanımlanmaya ihtiyacı var mıdır?

Bence bir önceki durumda gelecekteki eylem modelini tasvir etmek gereklidir, çünkü bu eylem çok yakın gelecekte gerçekliğe dönüşecektir. Bu tarz bir tasvir, gerçek oyun öncesi bir *kostümlü prova* işlevini üstlenebilir.

Bir Forum Tiyatrosu gösterisinde, bu tarz bir temsiliyetin, sözü edilen forumun sonuçlarının özetlenmesine yardımcı olabileceğine inanıyorum. Tartışmanın tümünde, belli bir bölüm, seyircinin belleğinden kaçar. Temsiliyet bunu özetlemeye yardımcı olabilir.

Bununla beraber, bazı önlemler alınmalıdır. Eğer gelecekteki eylem modeli tüm katılanlar için uygunsa, onun temsiliyeti gerçek eylem için taze ve son uyarım olarak hizmet edebilir. Karşıt durumda kişi pratikte gerçekleştirilmesi imkânsız olan eylemleri salık veren 'ilahi'[1] bir model sunma riskini taşır. Alınacak her önlem, engellenecek bir tehlikedir.

6 model mi anti-model mi ? Hata mı şüphe mi?

Belki de 'model' kavramı zaten takip edilecek yol çağrışımını içermektedir. Gerçekte, bir Forum Tiyatrosu parçasının her zaman için kesinlik değil, şüphe sunması gerektiği, her zaman için model değil anti-model olması gerektiği konusunda şüphem yok. Tartışma etmeye yönelik bir *anti-model*, takip etmeye yönelik bir *model* değil.

Bazı örneklerde, seyirciyi etkileyebilen veya yönlendirebilen bir başka sözcük daha vardır (arzulanan etki tam tersi olduğu zaman): *hata* sözcüğü. Eğer, seyirci-oyuncularımıza anti-modelimizin başkahramanının bir hata

---

[1] Buradaki 'ilahi' nitelemesi, orijinal İngilizce metinde 'evangelical' olarak geçmektedir. Sözlük anlamıyla; *İncil'e ait, İncil'e özgü ve Protestan* anlamlarını karşılayan *evangelical* nitelemesi yerine, kitabın bütününde daha kapsayıcı bir niteleme olduğunu düşündüğümüz 'ilahi' kullanılmıştır —*çevirmenin notu.*

yaptığını söylersek, başkahramanın yanlış eğilime sahip olduğunu düşündüğümüzü ima edebilir. Halbuki bu, seyirci-oyuncu için söylenebilir, bizim için değil. Sonuç olarak bunu ifade etmenin en doğru yolu, *anti-modelde*, baskı altındaki başkahramanın davranış şekli hakkında *şüphelerimiz* olduğunu söylemektir.

7 Jokerin tavrı

1979'daki iki haftalık Ezilenlerin Tiyatrosu buluşması (La Quinzaine du Théatre de l'Opprimé au Théatre Présent) sırasında, en az on jokeri eylem içinde gözlemleme şansımız oldu. Her birinin kendi kişilikleri vardı ve seyirci önünde birbirinden farklı davranışlar sergiliyorlardı, bununla beraber gözlemlerimiz doğrultusunda, jokerler için zorunlu olan bazı kurallar olduğu sonucuna varabiliriz:

1) Jokerler seyirciyi etkileyebilecek veya yönlendirebilecek tüm eylemlerden kaçınmalıdırlar. Açık ve net olmayan çıkarsamalar yapmamalıdırlar. Her zaman için olası sonuçları tartışmaya açmalıdırlar; bu sonuçları sorgulamaktan ziyade olumlayan, seyirciyi olaylar hakkında joker olarak kendi kişisel yorumlarıyla karşı karşıya bırakan değil, onların, 'Evet' veya 'Hayır', 'Bunu söyledik, onu değil' şeklinde yanıtlar verebileceği bir biçimde sunmalıdırlar.
2) Jokerler, kişisel olarak hiçbir şeye karar veremezler. Oyunun kurallarını koyarlar, ama eğer önerilen konunun irdelenmesi için gerekli olduğu varsayılırsa, seyircinin bunları değiştirebileceğine dair başlangıç ilkesini tümüyle kabul ederler.
3) Joker, sürekli olarak şüpheleri seyirciye geri aktarıyor olmalıdır, böylece karar verenler onlar olurlar. Bu özel çözüm işler mi işlemez mi? Bu doğru mudur yoksa yanlış mıdır?

   Ve bu ilke her şeyden çok seyircilerin müdahaleleriyle ilgili olarak uygulanır. Bir seyirci-oyuncu sıklıkla, bir önceki seyirci-oyuncu kendi müdahalesini bitirmeden 'Dur!' diyecektir. Joker, daha sonra taktik olarak yeni müdahil seyirci-oyuncuyu, soğukkanlılık egzersizi

yapma konusunda ikna etmelidir; kendisi de aynı anda seyircinin ne isteyeceğini sezmeye çalışır; seyirciler müdahaleyi zaten anlamış olup devam etmek isteyebilirler. Jokerin seyirciye geri iletmek zorunda olduğu diğer bir hassas durum da, seyirci-oyuncu/başkahramanın kazanıp kazanmadığının değerlendirilmesidir. Bir seyirci-oyuncunun zaferi durumunda (ve yalnızca sonrasında) herhangi biri, ezenle yer değiştirme konusunda özgürdür. Karar yine seyirciye aittir.

4) Jokerler tüm 'sihirli' çözümler konusunda dikkatli olmalıdırlar. Eğer bir aksiyonun sihirli olduğu düşünülürse, sihirli olduğunu belirten bir *kural* olmadığına göre, karar vermek için daha çok seyirciye danışmak suretiyle, seyirci-oyuncu/başkahramanın aksiyonunu kesintiye uğratabilirler.

Başka bir anı: Avukatlar Sendikası için bir Forum Tiyatrosu gösterisi yaptık. Belli bir noktada, bir seyirci-oyuncu (bir yargıç) sahneyi, mahkeme salonunu boşaltma ve 'suç üstü' yakalanmış bir sanığın dosyalarını 'yok etme' eğilimi içinde sergiledi. Joker olarak ben, sahneyi 'Dur! bu sihir!' diye bağırarak durdurdum. Ama, tamamıyla yargıç ve avukatların oluşturduğu seyirciler, hemen buna karşı çıktı: Hayır, bu sihir değildi, onlar buna inanıyordu. Onlar için bu tek çözümdü; hepsinin ötesinde bu, iki ya da üç hafta önce, benzer koşullarda bir Paris mahkemesinde yapmış oldukları şeyin aynısıydı. Benim için bu sihirdi, onlar içinse –hepsi kişisel olarak aynı fikirdeydi– bu gerçekti, bu mümkündü. Anında geri adım attım ve sahnenin kendi tartışmasına devam etmesine izin verdim.

Bazen önerilen çözümler *sihre* yönelik spektrumun karşıt ucunda yer almaktadır ki *yetersizdirler*. Bu durumlarda joker, seyirci-oyuncuları daha aktif çözümler bulmaya zorlamalıdır. Sihirli çözüm aldatıcıdır, ama yetersiz çözüm hareketsiz kılar.

Bununla beraber, şu notu da düşmeliyiz ki seyirci böylesi bir çözümün sihir olmadığını, aksine gayet mümkün olduğunu haykırdığında, seyirci-oyuncu açı-

sından *o çığlık kişisel bir motivasyon sürecinin başlangıcıdır*, gerçek bir eylem için uyarımdır.

5) Jokerin fiziksel durumu uç noktada önemlidir. Bazı jokerler seyirci ile kaynaşmayan, diğer seyirci-oyuncularla oturmaya eğilimlidir ki bu tamamıyla hareketsizlik getirir. Diğer bazıları; davranışlarıyla, kendi şüphelerini, tereddütlerini ve utangaçlıklarını açığa vurmakta ve bu suretle göstermektedirler. Şimdi sahnede olan her şey, ki bununla bedenler ve nesneler tarafından üretilen tüm *imgeleri* kastediyorum, *önemlidir*. Eğer sahnedeki joker yorgunsa ve kafa karışıklığı yaşıyorsa, seyirciye yorgun ve uyumsuz bir imge iletilecektir. Fakat dikkat; dinamik olmak, sonucu etkilemeyi amaçlamak anlamına gelmemektedir!

6) En sonunda, daha öncede söylediğim gibi, joker Sokratik olmalıdır –diyalektik anlamda– ve bunu sorular yoluyla, şüpheler yoluyla yapmalıdır. Seyircilerin düşüncelerini toplamalarına, eylemlerini hazırlamalarına yardım etmelidir. *Maieutics;* joker bir ebe gibidir, fikir doğurtur. Fakat vücudun ve ruhun bir *maieutics* durumu, basit anlamda düşünsel bir maieutics değildir. Joker, tüm fikirlerin, tüm eylemlerin doğuşuna yardımcı olmalıdır.

8 teatrallik mi yansıtma mı?

Jokerin yönetiminin arkasında, bizzat olayın kendisinin yönetimi de vardır. Bir forumun sunumu sonuç olarak teatralliğe eğilimli mi olmalıdır? Anti-modelin sunumunun ardından kişi, iyi tiyatro olarak değerlendirilebilecek bir olayı üretme arayışında mı ya da tam tersine, yansıtmayı, tartışmayı, aksiyonu harekete geçirme amacında mı olmalıdır?

Bence bu, gösterinin amaçlarına ve içinde oynanacağı koşullara bağlıdır. Katılımcıların sayısına ve yer, konu, sahnenin doğası, vs... gibi somut 'verilere' bağlıdır. Normalde, bir tiyatroda, teatralliğe yönelik kaçınılmaz bir eğilim vardır. Hatta forumun içine gösteri unsurları sokan bir grup tanıyorum; örneğin, bir gong; boks maçındaki bir zil gibi, seyirci-oyuncunun müdahalesinin başlangıcını veya bitişini bildirmekteydi. Başka bir grup, herkesi hızla dü-

şünmeye zorlamak ve ayrıca ritmin dramatik etkilerini de yakalamak için her müdahalenin süresini sınırlamaktaydı. Sonuç olarak, bence büyük bir seyircinin varlığı da –Porto ve Stockholm'de 1000 kişiden fazla, Sant'Arcangelo di Romagna'da ise 3000 kişilik bir seyirci topluluğu için forumlar yaptım– gösterinin teatral doğasını neredeyse kaçınılmaz kılmaktadır. Ayrıca son olarak bahsi geçen bu durumda, çıkıp oynama eğiliminde olanlar oldukça fazla sayıdaydı. Bu yüzden seyirci-oyuncular gösteriyi taşlama veya vodvile doğru çekme eğilimine girdiler. Tüm bu tarz aşırılıklar ortadan kaldırılmalıdır... Ama bu uç durumlarda dahi hâlâ, bir uyarıcı ve harekete geçirici olarak forumun gücüne inanıyorum.

Motive insanlardan oluşan küçük seyirci gruplarıyla uğraşıldığında, yansıtma öne çıkmakta ve çözüme yönelik arayış daha verimli olabilmektedir; özellikle de forumu gerçek bir eylem izlerse.

9 sahneleme

Forum Tiyatrosu'nu deneyen gruplar çoklukla kısıtlı ekonomik güce sahip, yoksul gruplardır. Genel anlamda konuşursak, dekor sandalye ve masalarla sınırlı olup, daha fazlası yoktur. Bu durum tercihten ziyade imkânlarla açıklanmalıdır. İdeal olarak dekor, mümkün olduğunca eksiksiz hazırlanmalı, gerektiği kadar detaylı ve kapsamlı olmalıdır. *Kostümler* için de aynı şey geçerlidir. Karakterler giydikleri kostümler ve kullandıkları nesneler aracılığıyla fark edilebilir olmalıdır. Çok sıklıkla baskı, elbiselerde, nesnelerde yansıtılır. Nesneler ve giysiler gerçek, temiz, uyarıcı olmalıdır. Gösterinin estetiğine ne kadar özen gösterilirse, gösteri de o denli uyarıcı olacak ve daha çok seyirci katılımcı olarak içinde yer alacaktır. Bir seyirci-oyuncunun sahneye gelip, oyuna başlamadan önce kendi bölümü için giyinişini görmek ne muhteşemdir? Seyirci-oyuncu kendini daha korunaklı ve (insan olmayı elden bırakmadan) 'dramatis persona'dan biriymiş gibi hisseder. Kendi karakterinin kostümü içinde bir seyirci-oyuncu çok daha özgür, çok daha yaratıcıdır.

Bu sahnelemenin diğer unsurlarına da uyarlanır. En nihayetinde anti-model tıpkı diğerleri gibi bir tiyatro piyesidir, tek bir fark vardır ki ilahi değildir, hiçbir mesaj, hiçbir erdemli sözcük iletmez, yalnızca biraraya toplanmış seyircilerin tarafında yargı ve eylemi harekete geçirecek olan şüphe ve endişeleri iletir. Bunun içindir ki müzik kullanılabiliyorsa, çok sayıda kullanmalıdır; eğer dans edilebiliyorsa, mümkün olduğunca çok dans olmalıdır! Eğer renklerle oynanabiliyorsa, neden oyuncular kendilerini siyah ve beyazla sınırlasın?

Halen önemli olan başka bir şey de sahnedeki hareketleri engellemektir. Her oyuncunun her hareketi büyük önem taşır. Sahneleme işi oyuncunun oyun tarzı ile birlikte her an, anlam taşıyan dinamik imgeler sunar. Hareket keyfi olamaz, bir içeriği olmalıdır. İki kişi arasındaki uzaklık, bir santimetre veya metre sorunundan öte onların birbirlerine aktardıkları fikirler bağlamında önemlidir.

Rio de Janeiro'daki bir Forum Tiyatrosu piyesinde, müziği ve dans etmeyi seven genç bir adam da yer alıyordu. Sahnedeki bu genç adam hâlâ dans etmemişti ve bir müzik noktası dahi duyulmamıştı. Müziği ve dansı sevdiği gerçeği seyirci-oyunculara, 'estetik' olarak değil, sözlü olarak ifade edilmişti. Ayrıca bu, problemin temel unsurlarından biri de değildi. İkinci gösteriminde modelin içine müzik ve hareket sokulduğunda, seyirci-oyuncular çok daha fazla uyarılmış ve çok daha büyük bir hevesle katılımcı olmuşlardı.

10 Isınmanın İşlevi

Yer aldığım tüm forum gösterilerinde seyirci-oyuncuların 'ısınması' ile ilgili bir unsur her zaman için var olmuştur. Bu genellikle, iki olası yoldan biriyle yapılır:

(1) On ya da on beş dakikadan fazla bir süre joker, Ezilenlerin Tiyatrosu'nu açıklar, forum gösterilerine ve Görünmez Tiyatro'ya ait bazı deneyimleri anlatır ve izlenecek kuralları saptar.

Sonra, en basit, en az uğraştıracak, en az direnç yaratacak olandan başlamak suretiyle bazı egzersizler önerir. Örneğin Mısır'da, Paris'teki sulh yargıçlarıyla yaşananın

tam tersine dokunma egzersizleri çok güçlü bir direnç yaratmıştı. Bu bütünüyle kültüre, ülkeye, bölgeye ve ana dayanmaktadır.

Egzersizlerden sonra, İmge Tiyatrosu'na geçiyoruz. Burada seyirciler estetik anlamda çalışmaya başlarlar ve imgeler için konular önerirler.

En sonunda grup anti-modeli sunar ve o başlangıç noktasından forum doğar.

(2) Ben kendim geçmişte –hemen egzersizlere başlanan, herhangi bir açıklamanın *a posteriori*[2] geldiği– daha az etkili süreçleri de kullandım ve diğerlerinin de kullandığını gördüm. Bu durumlarda, seyircinin bir bölümünün kendisinin yönlendirildiğini hissettiğini ve olumsuz tepki verdiğini fark ettim. Tam tersi olarak, önce açıklama yapıldığı sürece, joker her zaman için seyirci karşısında başarılı olmakta ve onların rızası ile güvenini kazanabilmektedir.

Bu durum, ısınmanın kesinlikle zorunlu olduğu anlamına gelmez. Bunun seyirci-oyuncuları eylem için hazırladığına inanıyorum. Aslında her durumda onları hazırlayacak olan şey, konu ve oyunun kendisidir. Antwerp' ten Belçikalı bir grup olan Het Trojaan Paard olayı bu noktada önemlidir; bu grup, 'İşinde lider, evinde köle' olan bir kadın hakkındaki gösterisini, hazırlık amaçlı en ufak bir ısınma çalışması yapmaksızın, Belçika ve Hollanda'da (grup Felemenkçe konuşuyor) yüzlerce kez tekrar etmişti. Yalnızca ne olacağını açıklamaktadırlar. Ve gösteri o kadar davetkâr, o kadar kışkırtıcıdır ki tüm seyirci-oyuncular her zaman için yer almak istemektedirler.

11 oyuncunun işlevi

Forum Tiyatrosu farklı bir oyunculuk tarzı talep eder. Bazı özel Afrika ülkelerinde, insanlar şarkıcıların yeteneklerini, seyircilerini beraber şarkı söylemeye ikna edebilmeleri üzerinden ölçerler. Bu, iyi Forum Tiyatrosu oyuncularıyla da olması gerekendir. Onların performanslarında, *kapalı* tiyatro gösterilerinde sıkça bulunan narsisizmin en ufak

---

[2] *a posteriori*: Deneyime dayalı —*çevirmenin notu.*

bir izi bile olmamalıdır. Tam tersine anti-modelin sunumu, prensip anlamında şüpheyi ifade ettiği için; her eylem kendi olumsuzlamasını içermeli; her bir sözcük söylenenin tersini söyleme olasılığını yaratmalı; her *evet*, hayal edilen bir *hayır'a* veya bir *belki'ye* olanak tanımalıdır.

Doğru bir forum esnasında, oyuncular son derece diyalektik olmalıdır. Baskıyı kırmak isteyen bir seyirci-oyuncu/başkahramana yönelik bir *karşı-duruş* aldıklarında, dürüst olmalı ve baskının çok kolay ortadan kaldırılamayacağını göstermelidirler. Ortaya çıkacak güçlükleri göstermeli, bu esnada seyirci-oyuncuyu baskıyı kırmaya yönelik olarak cesaretlendirecek durumu korumalıdırlar. Bu, her söz ve eyleme karşılık verirken, seyirci-oyuncuda da diğer tavır ve eylemleri uyandırma gerekliliği anlamına gelmektedir. Baskıyı kırma girişimi engellenirken, aynı zamanda seyirci-oyuncu bunu başarması için kışkırtılmalıdır da.

Eğer oyuncu çok katıysa, bu seyirci-oyuncunun cesaretini kırabilir veya daha kötüsü korkutabilir. Eğer oyuncu, karşı argüman ve aksiyonlar geliştiremeyecek durumda, çok çok yumuşak ve kırılgan ise, bu seyirci-oyuncuyu yanlışlıkla, oyun tarafından önerilen problemin, onun düşündüğünden çok daha kolay çözülebilir olduğu inancına yönlendirebilir.

Berlin'de, Hochschule der Kunst'taki bir forumda, genç bir adamın, her ay ona belli bir miktar para vermeleri için ailesini ikna etme yönündeki çabası sunulmuştu. Bunu elde etmek için, sayısız ritüellere; aile söyleşilerine ve toplantılarına; savaş, geçmiş, kaybolan aile fertleri vs. ilgili tartışmalara katlanmak zorunda kalmıştı. Oyuncular, o kadar gayretliydiler ki, öne çıkan her seyirci-oyuncu bir argümanlar çığına maruz kaldı, hatta bu durum öyle bir noktaya geldi ki kısa bir süre sonra tüm seyirciler ayağa kalkıp, beraberce 'Durun; bu sihir' diye bağırdı. Hiçbir ailenin bu kadar dehşetli bir öfke uyandırmayacağı kararını vermişlerdi.

Tekrar ediyorum, oyuncular diyalektik olmalıdırlar, nasıl vermeyi ve nasıl almayı, nasıl tutmayı ve nasıl yönlendirmeyi, nasıl yaratıcı olmayı bilmelidirler. Başka bir

deyişle (profesyonel oyunculardaki yaygın olan) konumlarını kaybetme korkuları olmamalıdır. Büyük bir sihirbaz yalnızca sihir yaratmayı bilen kişi değildir; aynı zamanda bu numaraları başkalarına da öğretmesini bilen kişidir. Büyük bir futbolcu, başkasına iki ayağıyla da şut atmasını öğreterek statüsünü kaybetmez.

Kişi diğerlerine öğreterek öğrenir. Pedagoji iletişimseldir. Yoksa ona pedagoji denmez.

12 tekrar edilen sahne

Anti-model bir kez gösterilmişse ve tartışma devam etmekteyse, çok sıklıkla birçok seyirci-oyuncu, birbiri ardına, aynı baskıyı kırmak ister. Bu, aynı sahnenin birçok kez gösterileceği anlamına gelir. Dikkatli olmanız gereken tek şey, gösterinin (ne kadar iyi inşa edilirse edilsin) monoton olmamasıdır. Bu yüzden bir öneri: Her tekrarda oyuncular ritmi hızlandırmalıdır, böylelikle aynı sahnenin birçok kez veya gereksinim duyulandan fazla sayıda sunulmasının önüne geçilir. Aşırı tekrar, seyircinin ilgisini, hevesini ve yaratıcılığını azaltabilir.

13 makrokozmos ve mikrokozmos

İyi bir Forum Tiyatrosu gösterisinde, oyuncular diğerleriyle uyum içinde olmalı ve her ihtimale karşı seyirci hazır bulunmalıdır. Seyirci-oyuncu tarafından talep edilen veya önerilen çözüm, anti-modelin 'mikrokozmik' dünyası içinde elde edilemez olabilir. Çözümü bulmak için başka bir yere bakmak gerekir. Ama nasıl?

Turin'de genç bir çift bir daire arıyordu. Emlak ofisi onlardan belgelerini, maaş bordrolarını istedi, maddi kaynaklarının ne olduğunu sordu ve bu böyle devam etti. Sonra bir adam geldi ve metresi ile buluşmak için garsoniyer olarak kullanmak üzere aynı daireyi kiralamak istedi. Emlakçı, adamın ekonomik statüsünü de göz önüne alarak, bu daireye gerçekten ihtiyaç duyan genç çifte kiralamak yerine, kendi çıkarları doğrultusunda bir karar verdi ve daireyi adama kiraladı. Bu adam bir otele gidebilirdi ama dairenin konforunu tercih etmişti. Çözüm neydi? Genç çift

'daireye' girdi ve orayı işgal etti. Peki emlakçının bir sonraki hareketi neydi? Polisi çağırmak.

Halbuki, anti-modelde polisle ilgili bir sahne yoktu. Emlakçı herhangi bir numarayı çevirdi ve sahne dışından bir oyuncu cevap verdi; kendisini bir polis müfettişine dönüştürmüştü. Birkaç seyirci-oyuncu tarafından yardım desteklenen diğer oyuncular, hemen polis karakolunu doğaçladı. Müfettiş, çifti tutuklayıp, polis karakoluna göndermek suretiyle müdahale etmek istedi. Orada, genç adam avukatını aradı. Anti-modelin mikrokozmosunda, tabii ki avukat yoktu. Problem değil; bir oyuncu cevap verdi ve bir kez birkaç farklı oyuncunun yardımıyla, hepsi bir karakteri üstlendi ve bir hukuk bürosu kuruldu. Şimdi sıra avukatındı; o da gençlerin ebeveynlerini aradı. Oyuncular ve seyirci-oyuncular evleri, aileleri, ebeveynleri ve büyük ebeveynleri, amcaları ve teyzeleri ve komşuları doğaçladılar. Birkaç dakika içinde, tüm oda neredeyse herkesin rol aldığı devasa bir sahneye dönüşmüştü.

Bu, anti-modelin yalnızca bir mikrokozmosu sunduğunu göstermektir, ama o mikrokozmos, gözetim altındaki toplumun bütününün makrokozmosuna oturmaktadır. Anti-modelin boyutları ne olursa olsun, toplumun tümü bir Forum Tiyatrosu gösterisine dahil edilebilir veya girebilir.

14 bir karakteri diğerine dönüştürmeden onunla nasıl yer değiştirebilirsiniz?

Bir seyirci-oyuncu bazen bir oyuncuyla yer değiştirebilir ve karakteri, çözümün tamamıyla sihir olduğu bir şekilde değiştirebilir. Seyirci-oyuncu problemin 'veriler'ine saygı göstermelidir.

Eğer seyirci-oyuncu, oyuncuyla yer değiştirir ve anti-modeldeki karakterin davranışını bütünüyle tekrar ederse, açıkçası ne eylemde ne de olaylar esnasında çok büyük bir şeyi değiştirmeyecektir. Ancak, aynı şekilde bir şeylerin değişmesi gerektiği de açıktır. Bir *birey* diğer bir *birey* ile, bir seyirci-oyuncu bir karakterle, bir insan bir insanla yer değiştirmektedir. Bir şeyler değişmektedir. Kişi neyi değiştirebilir ve neyi değiştiremez?

Birincil olarak: Kişi problemin verili sosyal koşullarını değiştiremez. Kişi eylemlerin koşullarını belirleyen karakterler, yaşlar, ekonomik statü vs... gibi ailevi ilişkileri değiştiremez. Eğer bu faktörler değiştirilirse, çözümler kullanılmayacaktır; çünkü önerilen anti-modelle hiçbir ilgisi olmayan durumlara uygulanacaklardır.

İkincil olarak: Kişi bir karakterin motivasyonunu değiştiremez. Örneğin, Norrköping'deki bir anti-model, kocasının başka bir şehirde yeni bir işe başlayacak olması sebebiyle, kendi işini bırakıp onun peşinden gitmeye zorlanan genç bir çalışan kadını gösteriyordu. Bu eylemi uygulama esnasında onun merkezi motivasyonu kocasına tutunmaktı. Sahneye ilk gelen; bir kadın seyirci-oyuncuydu ve ilk yaptığı, kocasına "cehenneme git" demekti! Açıkçası, durumun zorunlu bir 'verilen'ini değiştiriyordu. Eğer anti-modeldeki kadın kocasından nefret etseydi, kocasının başka bir şehre gidişi bir çözüm olacaktı, problem değil. Ama onu seviyordu.

Bu yüzden, değiştirilebilecek olan motivasyonun karakteristikleridir: Birinin yapmak zorunda olduğunu nasıl yapacağıdır. Problemin çıktığı yer burasıdır.

15 'İyi' baskı nedir?

Bir forumun hazırlanışı sırasında, iyi veya kötü baskıyı neyin oluşturduğunu, hangi baskıların önemli, hangilerinin daha az önemli olduğunu tartışan bir grupla karşılaşmak çok rastlanılır bir durum değildir. Benim hissettiğim, tüm baskıların eşit oranda önemli olduğudur ... ona maruz kalan insanlar için.

Her zaman için bizden daha çok acı çeken insanlar vardır; buna rağmen bu bizi, baskıya maruz kalan diğer bazılarının, örneğin silahlı asker veya kaçakçı gruplarının silahsız kurbanları olan Tayland sınırındaki Kamboçyalı mültecilerinkilerle karşılaştırıldığında çok küçük gibi görünseler de, maruz kaldığımız kendi baskılarımız hakkında konuşmaktan alıkoyacak bir argüman değildir. Bizim maruz kaldığımız baskılar, kast-yönetimli toplumun ayak takımı olan Hindu paryasınınkilerle kıyaslandığında hemen

hemen yok gibidir. Ama acı çektiğimizde, baskılarımız, üzerimizde yeterince ağır bir yük oluştururlar. Ezilenlerin Tiyatrosu'nun amacı kendimizi özgürleştirmemize yardımcı olmaktır.

Aynı şekilde kişinin, baskıları birbirinin altına sıralamak suretiyle önemsiz kılmaması gerektiğini de düşünüyorum.

Elbette, diğerlerinden daha vahşi olan bazı baskılar da vardır; elbette bazı baskılar çok sayıda insanı diğerlerinden çok daha acımasızca ezmektedir. Ama bir baskıya karşı sürdürülen mücadelenin, tüm baskılara karşı sürdürülen mücadeleden ayrı düşünülmemesi gerektiği fikrindeyim, bu belki ancak ikincil olarak ele alınabilir.

Bu yüzden farklı türde acıların hiyerarşisini kuramayacağımızı düşünüyorum; seyircimize başvurmalıyız ve kendilerini özgürleştirme konusunda gerçek bir arzuya sahip olması gereken forum katılımcıları tarafından denenmiş, gerçek baskılar oldukları sürece tüm baskıları Forum Tiyatrosu anti-modelleri inşa etmeye yönelik olarak kullanmalıyız.

16 kim kimle yer değiştirebilir?

Bir Forum Tiyatrosu gösteriminin, gerçek anlamda Ezilenlerin Tiyatrosu olarak nitelendirilmesi için, yalnızca, karakterle (kimlik veya benzeşim anlamında) aynı baskının kurbanları olan seyirci-oyuncular, özgürleşmenin yeni eğilimlerini veya yeni biçimlerini bulmak üzere, baskı görmüş başkahramanla yer değiştirebilir.

Bu sonuç bulmaya yönelik girişim, yalnızca oyun bağlamında bir anlama sahip değildir; seyirci-oyuncular (başkahraman gibi baskı gören) aynı zamanda kendilerini gerçek yaşamlarındaki kişisel savunma durumu için de eğitiyor olacaklardır.

Eğer aynı baskıyı deneyimlememiş bir seyirci-oyuncu, baskı görmüş başkahraman yer değiştirmek isterse, biz manifesto anlamında öneri tiyatrosuna denk düşeriz; bir kişi diğerine ne yapacağını gösteriyordur; eski ilahi tiyatro.

Ama hâlâ farklı ve uyarıcı olabilecek bir başka olasılık

vardır. Örneğin; Stockholm'de Soder Festivali sırasında bir grup, erkekler ve kadınlar arasındaki ilişkiler üzerine bir forum anti-modeli sundu. Beni çok şaşırtan bir şey söyleyen genç bir kız hatırlıyorum:

— Bir adama onu beğendiğimi söylemekten korkuyorum.
— Niçin? Çünkü onun seni beğenmediğini söyleyebileceğinden korkuyorsun?
— Hayır, bu çok daha karmaşık. Onun beni *kesinlikle* beğendiğini söyleyebileceğinden korkuyorum.
— Öyleyse problem nedir?
— Ondan bile karmaşık bir durum. Evet diyebileceğinden, ama onun kalbinde aslında bunun doğru olmayabileceğinden korkuyorum, çünkü hayır demeye cesaret edemeyeceğinden evet diyebileceğinden korkuyorum.

Gördüğünüz gibi, problem basit olmaktan çok ötedeydi. ... Her neyse, baskıları hiyerarşiye göre düzenleme alışkanlığım olmadığı için, forumu bu konu üzerine yapma fikrini tereddütsüz kabul ettim. Gösteri bir cuma günü, sokakta yapıldı; İsveç'i bilmeyenler için, cuma gecesi saat ondan sonra nüfusun yarısının tamamıyla sarhoş olduğunu açıklamalıyım! Bu gösteriye ayrı bir tat katmıştı.

İlk sahne problemsiz geçti, ikincisi de aynı şekilde. Kararsız kızla bu söz konusu diyaloğu içeren üçüncü sahnede, seyircilerden erkek bir üye bağırdı: 'Dur!' Genç adamla yer değiştirmek istediğini düşündük, ama o, bu tarz durumlarda kızların nasıl davranması gerektiğini kendi bakış açısıyla göstermek için kızla yer değiştirdi. Onu durduracaktım –jokerdim– ama bunu yapmadan önce, her zamanki gibi seyirciye danıştım. Tüm seyirci ona müsaade etmem için bağırdı. Ve adam, Punch[3] kadar mutlu bir halde, artık seyirciyle birlikte onu izlemekte olan kıza kadim dersler vermeye başladı. Dinlediler ve intikamlarını planladılar. Böylelikle adam zaferle işini bitirmek üzere oldu-

[3] Punch: İngiliz kukla tiyatrosunda karısı ile daima kavga eden (Karagöz'ü andıran) bodur ve kambur karakter —*çevirmenin notu.*

ğunu düşünürken, birkaç kadın seyirci-oyuncu, ardarda, 'Dur!' diye bağırıp, genç adamın yerini almak için koştular! Böylece sahnede, bir adam kadınların nasıl davranması gerektiği konusundaki düşüncelerini oynayarak gösterirken, kadınlarda, bir adamın rolünü üstlenmiş, erkeklere nasıl oynanması gerektiğini gösteriyorlardı.

Sonuç sıra dışıydı, çünkü birbirlerinin karşılıklı olarak rollerini oynayan erkekler ve kadınlar, birbirleri hakkında ne düşündüklerini teatral olarak (yalnızca sözle değil aynı zamanda estetik olarak) gösteriyorlardı; birbirleri ardına birbirlerinin hatalarını düzeltmeye çalışıyor, karşısındakinin tavrında bulunan hangi unsurların onların üzerinde baskı kurduğunu canlandırmaya çalışıyorlardı. Şunu da söylemeliyim ki, akışta performansları otantiklik ve deneyim anlamında bir an için bile ne abartılıydı, ne de karikatürize edilmişti! Ancak, genel bir değerlendirme yaparsak, ezilene ders verme ve taktik gösterme hakkını kendinde bulan baskı görmemiş kişiden (ki bu kişi bir önceki örnekte olduğu gibi, çok sıklıkla aslında baskıyı kuranın kendisidir) uzak durulmalıdır.

Bu epizot buna başka bir şeyi daha öğretmişti; Ezilenlerin Tiyatrosu kendi kurallarına sahiptir ve bunlara saygı duyulmalıdır. Ama eğer şans eseri seyirci, belli bir anda ve belli bir sebep için bu kuralları değiştirmeye karar verirse, o zaman onları değiştirebilirsiniz. Bununla beraber, Ezilenlerin Tiyatrosu'nun iki temel ilkesi değiştirilemez: Seyirci-oyuncular, dramatik eylemin başkahramanı olmalıdır ve bu seyirci-oyuncular kendilerini, kendi hayatlarının başkahramanı olmaya hazırlamalıdırlar. Bu en önemli şeydir.

17 anti-model nasıl prova edilmelidir?

Bir anti-model, tıpkı herhangi bir oyun gibi, farklı yollarla prova edilebilir. Bununla beraber ben, her zaman için en iyi sonuçları veriyormuş izlenimi yaratan ve aynı şekilde dramaturjik inşa için de 'doğaçlama' formunda etkin olarak kullanılabilen yöntemi öneririm. Bu yöntem, tüm bu parçaları bir bütünde birleştiren 'sentetik' provalara giriş-

meden önce motivasyon ve tarz üzerine yapılan bir analitik egzersizler sürecini içermektedir.

Piyesin 'embriyo'sunu tespit ettikten sonra (veya piyesin kendi bütünlüğünü ayrıntılarıyla planladıktan sonra) oyuncular aynı metni analitik olarak belli sayıda prova etmelidirler. Böylece ilk prova onları, motivasyonlarını parçalara ayırma, bireyselleştirme anlamında 'analiz etmeye' zorlar. Örneğin; 'nefret etmek'; tüm oyuncular, tüm sahnelerinde ve karşılaştıkları durumların tümü içinde özel olarak nefret üzerinden düşünmelidir. Hemen sonrasında, her şeyi karşıt açıdan analiz etmeli, sahneleri ve durumları, bir motivasyonla, örneğin 'sevgi' ile prova etmelidirler.

Yalıtılmış, saflaştırılmış motivasyonun bu provası, ilk önce oyuncunun test içinde yeterince açık olmayabilecek nüansları keşfetmesine olanak tanır ve onların yüzeye çıkmasına, düşünülmesine ve hissedilmesine yardımcı olur; ikinci olarak, bir parçanın embriyo durumunda (bütünüyle bitirilmemiş, henüz hazır olmayan oyun), oyuncunun son metin içine eklemlenecek kelimeleri ve eylemleri keşfetmesine, yaratmasına yardım eder. Son olarak oyuncunun, seyirci-oyunculardan gelecek müdahalelere yönelik yanıtlarını hazırlamasına yardım eder.

Herhangi bir oyuncu, karakterlerinde veya bir sahnede, belli bir duygu veya motivasyonun gerektiği gibi ön plana çıkmadığını keşfettiğinde veya bundan şüphelendiğinde, o duygunun veya motivasyonun bir analitik provasının harekete geçirilmesi gerekir. Örneğin, sahneyi olası en büyük farklılıkla oynamak, sonra olası en büyük endişeyle, sonra ironiyle, güvensizlikle, korkuyla, cesaretle; oyunculara yardımcı olabilecek her türlü durum içinde. Analiz vasıtasıyla oynanabileceği gibi, karakterlerinin ve dahil oldukları sahnelerin aşamalı inşası içinde *tek bir* duyguya, tek bir motivasyona yönelik konsantrasyonla da oynanabilir.

Sonra piyes bir 'yapay durak' ile bir çok kez tekrar edilebilir; her oyuncu repliklerini söylemeden önce birkaç saniye bekler ve bu duraksamalar sırasında dahil olduğu çelişkiler üzerine konsantre olmaya çalışır. Kişi ayrıca 'karşıt düşünce için bir durak'da yapabilir ki bu sırada oyun-

cu onların söyleyeceğinin tersini düşünür. Hatta metnin düşünüldüğü, içselleştirildiği ama konuşulmadığı sessiz provalar yapılabilir.

İşte bunlar motivasyonların gelişmesine yardımcı olan birkaç egzersizdir. Ve aynısı tarza dair sorulara da uygulanır; metin, tüm olasılıklarını, tüm yönlerini gösterecek şekilde prova edilmelidir; western stilinde, komedi, trajedi, sirk, opera, sessiz film, korku filmi vs... olarak. Her provada oyuncular ya önceden hazırlanmış, aynı metni her seferinde farklı bir tarzda okurlar ya da aynı şekilde eğer grup bir embriyodan başlıyorsa, son metne ulaşmak için yeni replikler ve yeni aksiyonlar önerebilirler.

Bu provalar oyuncuları, kendi karakterlerinin olası tüm renklerini içeren bir tür ressam paletiyle donatmak anlamında faydalıdır. Oyuncular yavaş yavaş karakterleri boyarlar. Sürecin bu son bölümü, sahnede kullanılan tüm metin, yeni aksiyon ve ifade biçimlerinin ortaklaştığı sentetik provalar sırasında yapılmalıdır.

18 forum temaları değiştirebilir mi?

Evet, bazen. Örnek vermek gerekirse, Rio'da Aralık 1979' da olduğu gibi. Tema çok basitti. Copacabana'da bir vinç, herhangi bir mimari norma saygı duymayan ve varlığı tamamen kâr hukukuyla meşrulaşmış şu yüksek bloklardan birine çarpmıştı. Kazadan haliyle etkilenen bina sakinleri, inşaat firmasına karşı dava açmak istedi. Bir toplantı ayarlandı ve bu toplantı forumun kendisi oldu.

Ama tartışma sırasında, katılımcılar öyle bir şiddet ve öfke gösterdiler ki ne davanın nasıl harekete geçirileceği üzerinde bir uzlaşmaya varabildiler, ne de herkesin istediğini söyleme, hatta kendi duygularını ifade etme ihtiyacı üzerinde bir ortak paydaya ulaşabildiler.

Forumun sonunda tema şuydu: Bir formu nasıl organize ederiz?

19 Forum Tiyatrosu oturumunda kişiler 'seyirci' olarak kalabilir mi?

Hayır! Kural olarak hiçbir zaman kesin cevaplar vermem, ama bu durumda neşeyle cevap veriyorum: Hayır! Bir Fo-

rum Tiyatrosu oluşumunda, kimse, kelimenin olumsuz anlamıyla, 'seyirci' olarak kalamaz. Bu imkânsızdır. Forum Tiyatrosu'nda tüm seyirci-oyuncular istedikleri zaman gösteriyi durdurabileceklerini bilirler. 'Dur!' diye bağırabileceklerini ve kendi görüşlerini sahnede demokratik, teatral, somut şekilde dile getirebileceklerini bilirler. Kenarda oturuyor olsalar, belli bir mesafeden seyrediyor olsalar ve hatta hiçbir şey söylememeyi tercih ediyor olsalar dahi o seçim, şimdiden katılımın bir biçimi olmuştur. Hiçbir şey söylememek için dahi; seyirci-oyuncu hiçbir şeyi söylememeye karar verir ki bu zaten oynamaktır.

Genel olarak herkes, söyleyecek bir şeye sahiptir ve herkes, özellikle de eğer kendi görüşlerini, teorilerini, isteklerini, dileklerini ifade etme –bu ifade sahnenin kendisidir– motivasyonuna, arzusuna sahipse, oyuna girer ve sonunda konuşur. Eyleme geçmeye yönelik arzu ne kadar şiddetli olursa, seyirci-oyuncular o denli çok sahneye yöneleceklerdir.

Bir örnek daha: Umbria'da küçük bir İtalyan şehri olan Perugia'dan, ilk 'düşey' katılım vakası! Açıklayayım. Üç gün boyunca, bir grup kadınla, La Passere, çalıştım. Öğleden sonraları pratik anlamda hiç metin olmadan, yalnızca mimle küçük sahneler üzerinde çalıştık ve bu sahneleri, geceleri şehirdeki küçük ortaçağ meydanlarında forum dahilinde oynayacaktık. İki ya da üç kat yüksekliğinde, küçük pencereli evlerin çevrelediği ve hepsinin kapısının ortasına baktığı, sizi karşılayan küçük meydanlar. Bu gecelerin birinde pencerelerin, gösteriyi görmek isteyen seyirciler, çoğunlukla da kadınlarla dolu olduğunu fark ettim. Onlara aşağıya gelmeleri ve katılımlarını 'kolaylaştırmaları' için seslendim. Bu balkon seyircilerinden yeterince çok sayıda bir grup aşağı indiler. Diğerleri anlamamış veya duymamış gibi davrandı. Önce ısrar ettim, sonra vazgeçtim onlar rahat koltuklarında oturmaya devam ettiler.

Gösteri her zamanki gibi egzersizlerle başladı. Yukarıda kadınlar (çoğu oldukça yaşlıydı), gülmekten yerlere yatıyordu. Ardından hayvanlar oyunu, aile imgeleri, işten eve dönüş ritüeli geldi. Bu noktada kadınlar tezahürat yapmaya

başladılar; aşağıda meydanda, müdahil erkek oyuncuların gösterdikleri doğru değildi; bunlar, eve geldiklerinde yaptıklarıyla hiçbir şekilde benzerlik göstermiyordu. Balkondaki eşler, sahnedeki bu örnek kocalara hakaretler yağdırdılar. Bu kocalar yemek yapıyordu, çocuklara bakıyordu, kedi ve köpeklerle ilgileniyordu, masayı kuruyorlardı... bu kadarı fazlaydı. Bununla birlikte yukarıdan çığlıklar duyuldu: '*Macalzone*! Yalancı! Burada böyle değilsin... hayatında mutfakta bulunmadın. Tembel herifler!'

İtalyanlar öyle gürültücüdür ki, bir kaç saniye içinde (caddedeki katılımcılardan gelen) yatay çığlıklar ve (her ne kadar pencerelerinde otursalar da eylem halindeki kadın seyirci-oyunculardan gelen) düşey çığlıklarla tüm alanda bir curcuna oluşmuştu. Kendileriyle ilgili bu güzel imgeleri göstermekte olan kocalara, onlar utanç içinde sahneyi terk edene kadar her yönden saldırdılar.

O meydanda kimse 'seyirci' olarak kalmadı; otururken, ayakta, uzakta, yakında, yukarıda ve aşağıda hepsi seyirci-oyuncular olmuştu...

20 Ezilenlerin Tiyatrosu oturumu ne zaman sona erer?

Hiçbir zaman, çünkü Ezilenlerin Tiyatrosu'nun amacı bir döngüyü kapatmak, bir *katharsis* yaratmak veya bir gelişimi sonlandırmak değildir. Tam tersine, amacı otonom faaliyeti cesaretlendirmek, hareket halindeki bir süreci kurmak, dönüştürücü yaratıcılığı uyarmak, seyircileri başkahramana dönüştürmektir. Ve yine kesinlikle bu sebeplerdendir ki Ezilenlerin Tiyatrosu, estetik fenomenin değil, gerçek yaşamın semeresi olan değişikliklerin başlatıcısı olmalıdır.

Teorik olarak olması gereken ve pratikte de olan budur.

Forum Tiyatrosu'ndan bir örneğe göz atalım. Ezilen kişi, kendi gerçek hayatındaki imgeleri kullanarak bir anti-model üretir. Başka bir deyişle, imgelerle baskıcı bir gerçeklik gösterir. Bu imgeler iki zorunlu karakteristiği içerir: gerçeğin imgeleri olmak ve gerçeğin kendisi olmak. Temsil ediliyor oldukları olgusu, onları var eder. Böylece, anti-modelin yaratımından başlayarak, hem gerçek bir baskının varoluşunu, hem de o baskının gerçek imgelerini

gözlemleyebiliriz. Sanki iki dünya varmışçasına; ezilenlerin imgelerinin yarattığı gerçekliğin dünyası ve imgelerin kendi dünyası.

Daha basitleştirirsek: Maria'nın fotoğrafını çektiğimde, Maria bir gerçektir, ama onun imgesi olan fotoğraf, o fotoğraf da gerçektir. Maria'yı çizsem veya onun heykelini yapsam veya ondan ilham alıp, bir şiir veya roman yazsam, Maria'nın imgelerini yaratıyorumdur, başka bir deyişle yarattığım, Maria gibi gerçek imgelerdir...

Daha genişletirsek: (İmgelerin dinamik bir toplamı olan) Anti-modelin yaratımından sorumlu olan ezilen kişi ve (mutlak özdeşlik veya analoji yoluyla) kendini onunla tanımlayan ezilen diğer bütün kişiler, bu yeni tiyatro biçiminin ayrıcalıklı kişileridirler. Eş zamanlı olarak bu iki dünyaya, gerçeklik dünyası ve imgelerin gerçek kıldığı dünyaya katılırlar. Kendilerini, imgelerin yaratıcısı olan ezilen insanlar üzerinden tanımlamayan kişiler de bu imgelerden faydalanabilirler; ama bunu belli bir mesafeden yapabilirler; hayali bir dünyada ortaya konmuş deneyimleri kendi gerçek hayatlarına hiçbir zaman uygulayamayacaklardır. Ezilen kişilerse, eylem için kendilerine yetiştirmek üzere pratik yapabilecek, tiyatro forumunun hayali dünyası dahilinde oynayabileceklerdir; böylelikle daha sonra katalize edilmiş olarak bu yeni enerjiyi kendi gerçek hayatlarına hemen uygulama şansını elde edebilirler, çünkü bu baskı görmüş insanlar, her iki dünyanın da parçasıdırlar.

Bu ana noktaya vurgu yapmak için biraz duralım. Ezilenler, özne olarak her iki dünyada da oynarlar. Hayali dünyanın baskısına karşı mücadelelerinde (sadece bu baskıların gerçek imgelerine karşı değil) aynı zamanda, gelecekteki gerçek baskılara karşı yapacakları mücadeleye yönelik olarak da kendilerini hazırlamak üzere pratik yapmakta ve kendilerini güçlendirmektedirler.

Gerçekte, bir Ezilenlerin Tiyatrosu oturumu hiç bitmez, çünkü onda gerçekleşen her şey hayata yayılmalıdır. Tiyatro asla bitmemelidir! Ezilenlerin Tiyatrosu tam olarak hayal ve gerçeklik arasındaki sınır üzerine konumlanmıştır ve bu sınır aşılmalıdır. Gösteri kurgu evreninde başlıyorsa,

onun amacı gerçekliğe, yaşama eklemlenmektir.

Şimdi, 1992'de, birçok kesinliğin birçok şüpheye dönüştüğü, birçok rüyanın güneş ışığına maruz kalarak solduğu ve birçok umudun aldatmacaya dönüştüğü bu zamanda; şimdi, büyük kafa karıştırıcı durumlardan ve zamanlardan geçerek şüphe ve belirsizliklerle dolu yaşamımızı sürdürüyorken, her seferinden daha çok, doğru anlarda doğru soruları soracak bir tiyatronun zamanı olduğuna inanıyorum. Demokratik olalım ve seyircilerimizden kendi arzularını anlatmalarını isteyelim, onlara alternatifler gösterelim. Umut edelim ki bir gün –lütfen, çok uzak bir gelecekte olmasın– hükümetlerimizi, liderlerimizi de aynı şeyi yapmaya, seyircilerine –yani bize– bu dünyayı mallarımızı ve ruhlarımızı sattığımız büyük bir market haline getirmek yerine, yaşanılır bir yer haline getirebilmek ve içinde mutlu olabilmek için ne yapmaları gerektiğini sormaya ikna edebilir veya zorlayabiliriz; evet, bu mümkün!

Ümit edelim!

Bunun için çalışalım!

Kitabın adının da işaret ettiği gibi, anlatılan egzersizler ve oyunlar çoğunlukla hem deneyimli hem de deneyimsiz uygulayıcılara göre tasarlanmıştır. Boal'in çalışmasının temeli de budur: Herkes rol yapabilir ve teatral icra alanı sadece profesyonellere ait değildir. 'Oynamak' kavramı, her iki anlamıyla da, yani hem rol yapmak hem de 'eyleme geçmek' anlamıyla Boal'in çalışmalarının merkezine yerleşmiştir.

Bu kitapta Ezilenlerin Tiyatrosu'nun üç temel kategorisi tartışılıyor: İmge Tiyatrosu, Görünmez Tiyatro ve Forum Tiyatrosu. Yine de tüm bu biçimler arasında sürekli bir iç içelik ve etkileşim vardır; sadece çalışmanın yapılacağı koşullara ve teatral olayın amacına bağlı olarak belirli bir biçim tercih edilir.

Bu kitap, Ezilenlerin Tiyatrosu'nun temel prensiplerine bağlı kalarak yeni egzersizler geliştirip eski egzersizleri uyarlıyor.

AUGUSTO BOAL (1931-2009), Brezilyalı tiyatro adamıdır. Tiyatroyu demokratikleştirmek ve ezilenlerin sesi haline getirmek için çabalamıştır. 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, 2004); *Arzu Gökkuşağı, Boal'in Tiyatro ve Terapi Metodu* (çev. Fırat Güllü ve diğ., Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2008).

T.C.
Kültür Bakanlığı
376301
CBF

ISBN 978-975-6193-89-1
9 789756 193891

BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ