리허설 테크닉 (p332)

이미지 띠에러 이후 포럼연극으로 만드는 장면(조커가 연출자로)

전제

하나. 모든 감정은 복합적이고, 때로는 모순적이기도 하다.

(사랑과 무관심이 동시에, 싫음과 좋음이 동시에).

-장면 하나하나, 포럼연극 때처럼 분리해서 하고, 다시 시작점부터 하고.

-배우가 무대 위에서 항상 그들이 무엇을 하고 있고, 무엇을 생각하고 있고, 무엇을 느끼고 있는지 아는 것은 중요하다.

- 원시적인 감정(두려움, 사랑, 즐거움) 하나만으로 장면 연출해보기

- 반대편의 생각 : 생각해보기 (누구를 때리려고 했다면 멈추고, 얼마나 그를 사랑하는지 생각해보기)

- 연극은 때로 소리나 몸동작을 평소보다 크게 해야 관객에게 전달됨 🡺 모든 액션, 감정, 두려움, 욕망을 가능한한 크게해보기

- 관객이 그 장면을 조각하게 해보기

- 가끔씩 멈추고, 인터널모놀로그를 통해 자신의 생각을 생각해보기

- 조각상-모노로그-대화-액션

 1. 조각상에서 인터널 모노로그 하기.

2. 멈추고 말하기. 이에 다른 사람 터치하면 반응하여 말하기 (모든 사람이 한 문장씩 캐릭터로써).

3. 이후에 몸동작은 그대로 인채(얼어있는채) 서로 말하기. 캐릭터로서.

4. 모두가 말할 수 있도록 떨어져서 있기

5. 이후 액션!(움직이고 걷고).

🡺 여기서는 서로가 말한 것에 상호작용하게.

.(p172).

Disequilibrium에 대한 반응은 자연에서 novelty를 만든다.

포럼 연극 또는 이미지 연극을 통해서 생긴 어지러움(disturbance)은 만든다; 어떤 잠재적인 힘을; 사람들이 불평형한(disequilibrium)부터 평형상태로의 여행하기 위한

(p173)

우리의 뇌에 의식이 발생하는 것은 뇌의 서로 다른 부분의 신경이 동시에 활성화하는 것. 일시적이고 과도적인(transient) 세포 결합이 형성됨. 그리고 이는 감각적 인식, 기억, 감정, 움직임 등에 의해 촉발됨.

마찬가지로 우리의 그룹에 집단의식이 발생하는 것은 다양한 그룹의 멤버에 의해서 의식이 발생하는 것. 이는 게임, 이미지, 토론, 감정적 연결로 촉발됨. ; 그래서 어떤 이슈에 대해 새로운 이해와 관점을 얻음.

어떻게 이런 일이 일어날까?

 🡺 Epoche

“ 어떤 경험에 대한 습관적인 생각과 판단을 잠시 멈추면, 내-외부에서 오는 주의(attention : 외부 환경이나 개체 내부로부터의 많은 자극 중 특정한 것을 특히 분명하게 인지(認知)하거나 특정한 것에만 반응하거나 하는 마음의 선택적 ·집중적인 활동 및 상태.) 의 전환(conversion)이 따라오고, 그냥 그것을 가게 하거나 또는 받아들이는 것. “

(p174)

워크숍 그룹은 함께 여행한다; Theatre for living과정에서; epoche를 반영하는; 주목할만한 방법으로.

개인과 그룹의 습관적 생각과 판단의 멈춤은; 촉발된다; 게임 및 활동으로; 우리가 보통 보고 듣고 느끼던 것에 도전하게 하는; 개인과 그룹에 받아들이도록 요청하면서; 모든 다른 참여자들의 개인적 인식과 그룹의 이미지를. 습관적 판단의 멈춤은 또한 격려되어진다; 전통적인 대화 순환(traditional taking circles) 사용에 의해서; 참여자들이 말하고, 듣고, 할 수 있는 공간; 판단(평가)되어지는 것 없이.

 이런 과정을 통해서, 개인과 그룹은 기존의 가졌던 관념과 개인적 어젠다를 계속 가지고 갈지 도전받게 된다; 연극이 이미 답을 가지고 있지 않게 만들거나 연극이 한 개인의 경험으로 만든 것이 아니도록 함으로써. 그들은 요구되어진다; 그룹 이미지들을 발명하고; 집합적으로 연극을 만들도록; 어렵고 진실된 질문을 묻는; 바로 가까이에 있는 이슈에 대해서.

 이를 하기 위해서 개인들과 그룹은 종종 오랫동안 가지고 있는 가정(long-held assumptions)를 보내야한다; 그 이야기에 대해서; 그리고 그 이야기 속의 캐릭터에 대해서; 실제 삶의 복잡함 속에 있는 이 캐릭터를 표현하기 위해서.

 이를 성취하기 위해서, 개인들과 그룹은 서로 간의 인식과 새로운 아이디어를 수용할 수 있어야 한다. 각 참여자/배우들은 이러한 순간에 있어야하고, 그러면 캐릭터의 진짜 동기(motivation)를 찾을 수 있다. 이런 보냄(letting go)과 수용성(receptivity)은 각 워크숍 하루하루마다 격려된다; 모든 연극적 게임과; 특히 신뢰게임을 통해서.

(중략)

(p175)

Epoche, 그룹 의식을 일깨우는 것, 는 일반적으로 첫째나 둘째 날에는 일어나지 않는다.

세번째, 네번째 날에 보고, 때로는 다섯번째 날에 발견한다(하루 8시간의 6일의 워크숍에서).

그렇다면 이러한 과정이 더 큰 리빙 커뮤니티를 깨우는데 기여할 수 있을까; 그 이벤트에 참여하지 않았던?

 확실하게 답할 수 없지만, 더 큰 커뮤니티 레벨의 epoche와 실제 밖 사건 사이에는 연결이 있을 수 있다; 이른바 형태발생의 장(morphogenetic field)이라 불리는 것에서.

 [“형태장이란 모든 사물(事物, work and matter)이 그 고유한 형태(形態, shape)와 행태(行態, befavior)를 갖도록 형성(形成, formation)시키는 공간상의 에너지 장(氣場, energy field)을 뜻한다. 즉, 원자(原子, atom)도 사람(人, human)도 모두 이 형태장에 의해 그러한 꼴(形, shape)과 짓(行, act)을 갖게 되었다는 것이다.

🡺 즉, 물체가 형태를 갖도록 힘을 작용하는 에너지 장이 바로 형태장이다.

🡺 형태 발생장은 생명체(生命體, Life)에 대한 형태장으로서, 살아 있는 것(living things), 즉, 생명체를 형성하는 형태장을 뜻한다. ]

출처 : <https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=spacebug&logNo=130001425016&proxyReferer=https%3A%2F%2Fwww.google.co.kr%2F>

(p175) 이는 에너지 장이다; 행동적 패턴을 포함하는 생각되어지는. 리빙 커뮤니티의 축소판이 epoche를 경험하면, 새로운 의식(consciousness)이 정말로 나머지 리빙 커뮤니티로 퍼질지 모른다.

\* 참고) 지금 위 내용을 과학자들 논문과 연결시켜서 데이비드는 서술하고 있음. 여기서는 과학자 내용 생략

Epoche를 이느끈 praxis(실천을 기반한 성찰) : 게임 끝나고 묻는 이유 “지금 게임을 통해 당신 안에 무엇이 있습니까? (what is inside this game/exercise for you?)