

“OYUNU GİYDİRMEK”

SEVGİ TÜRKAY*

Sözlerime, bu konuşmada ne demek istediğimi çok iyi anlatan bir metinle başlamak istiyorum. Bu metin, Terrence Mc Nally'nin Ustalar Sınıfı (Master Class) oyunundan bir bölüm:

MARİA Ya seyircilerle flört et, ya da benimle çalış. Neye karar veriyorsun?

TENOR Çalışmaya.

MARİA Sen n'apıyordun?

TENOR Bir şey yapmıyordum. Şarkı söylüyordum.

MARİA Bu kez haklısın sen sadece söylüyordun, yani bir şey yapmıyordun. Baştan.

(ACCOMPANİST çalmaya başlar.)

TENOR (Şarkı söyler.) Dammi i colori.

MARİA Nerdesin sen?

TENOR Şu an mı diye soruyorsunuz? Yoksa opera'da mı?

MARİA Maskaralıktan vazgeç, Tony.

TENOR Ben Roma'dayım. Bir kilisenin içindeyim. Resim yapmaktayım. İhtiyar görevliden boyalarımı getirmesini istiyorum. “Dammi i colori.” “Boyalarımı getir.” diyorum.

MARİA Hangi kilisedesin. Kimin resmini yapıyorsun? (...)

TENOR Bilmiyorum. San Patrick kilisesi galibal! Yo orası değil, San Peter's miydi ne? San bilmem kimin kilisesi işte. Kimin portresini mi yapıyorum? Elbette bir kadının. Yoksa Tosca'nın mı? Değil Monalisa'nın.

* Tasarımcı, Ankara Devlet Tiyatrosu

- MARİA Bilmiyorum.
Şunu şimdi bir açıklığa kavuşturalım. Sen nerde olduğunu bilmiyorsun. Kimin portresini de yaptığını bilmiyorsun ve bunlarla ilgili bir araya söylemeye kalkışıyorsun. Şimdi anlıyor musunuz, halkın neden araya sevmediğini?
- TENOR Bütün bu anlattıklarınızı bilmemin şart olduğunu sanmıyorum. Sesim var tekniğim de var, bunların dışındaysa Si bemolü çıkartabiliyorum...
- MARİA Yeterli değil.
(...)
- TENOR Ben buraya şarkı söylemeye geldim.
MARİA Ama hazır değilsin.
- TENOR Gene de söyleyeceğim.
- MARİA Ve ben buna engel olamam, öyle mi?
TENOR Bana yardım etmelisiniz. Şarkı söylemek istiyorum. İyi şarkı söylemek istiyorum. Güçlü bir sesim olduğunun bilincindeyim ama bunun yeterli olmadığını da bilincindeyim. Ben gerçek bir sanatçı olmak istiyorum.
(...)
- MARİA San Andrea Della Valle Kilisesi'ndesin. Ana cadde üzerindeki. Roma'yı bilir misin?
- TENOR Hayır.
MARİA Önemli değil. Saat sabahın onu. Nefis bir ilkbahar sabahı. Bütün gece Floria Tosca ile sevişmişsin. Roma'nın en güzel kadını ile. Şimdi başka bir kadının resmini yapmaktasın. Kutsal anaya dua eden, tanımadığın bir kadının. Kadınların ikisi de çok güzel ama senin arzuladığın Tosca'dır. Şarkına başlayabilirsin.
- TENOR Elimdeki partiyonda ne sabahın onun-

“OYUNU GIYDİRMEK”

dan, ne ilkbahardan, ne de Tosca'nın bedeninden söz var.

MARİA Hayalinde canlandırabilmen için anlattım. Aksi halde önündeki notaları görürsün, yalnız notaları. Şarkına başla!

Ben de tam bunu demek istiyorum:

“Hayalinde canlandırabilmek.”

Hayal kurabilmek.

Giderek doğru hayali kurabilmek...

Tasarımcı, oyun metnini okuduğunda yalnızdır. Okur, kapatır ve düşünür. Oyunun dünyasına girmeye çalışır. Karakterleri ya da tipleri tanır, giydirir. İlişkileri, zamanı, ortamı, dekoru, ışığı, müziği, dansıyla bu dünyanın içine girmeye çalışır. Hayal ettiği kostümler, her ayrıntısıyla bu dünyaya uymalıdır. Ancak ertesi gün hiçbir şey bu kadar kolay olmayacaktır, onun için. Yönetmenle, oyuncularla, müzisyenle, koreografla karşılaştığında küçük çaplı bir savaş alanının ortasında bulacaktır kendini. Prova sahnesinin her köşesinden çeşitli sesler çıkar. Bu noktada önemli olan yönetmendir. O oyunun tanrısıdır çünkü. Hayalini ona anlatır. Onunla paylaşmaya çalışır. Onun, ne istediğini değil ne istemediğini bilmek ister. Yönetmen, bazen onun hayalini yok edip, yerine bambaşka bir dünya koyabilir. Bu, doğru bir dünya da olabilir. Tasarımcıya çok farklı bir ufuk açabilir. Oyuna değişik boyutlar katabilir. Örneğin; “Troyalı Kadınlar”, Euripides'in dünyasını ve bu dünyadaki kadınların acısını vermektedir. Oysa yönetmen, yalnız Troya'daki kadınların değil, savaşların, dünya savaşlarının ve bugünün savaşlarında genç oğullarını yitiren kadınların acısını anlatmak ister. Koro, antik bir topluluk değildir artık. Acımasız, ne yaptığını bilmeyen genç askerler topluluğudur. Bir ikinci örnek; “Deli Dumrul”. Bildiğimiz topraklar yerine, tüm bir İpek Yolu'nda geçer öykü: Orta Asya'dan Yunanistan'a kadar. Odiseus'un öyküsü ise evini arayan tüm yalnız insanların yolculuğu olmalıdır.

Tiyatro tarihinde özellikle kostüm tasarımcılarını çok zorlayan; zor oldukları kadar da vazgeçilmez yazarlar vardır. Benim için Aleksey Arbuzov bunların başında gelir. Oyunlarında tasarımcıdan adeta büyüclük beklenir. Örneğin “İrkutsk Öyküsü” adlı kalabalık oyununda, hızlı dekor ve kostüm değişimleriyle karşılaşsınız. Sıcak bir temmuz günü, Larissa ve Valya'yı göl kıyısında görürüz.

Işığın kararıp aydınlanma süresi içinde aynı genç kadınlar, soğuk bir kasım günü bir doğum günü kutlamasında karşımıza çıkar. Bu kısa anda kostümler nasıl değişmelidir? Aynı yazarın “Söz Veriyorum” u da Leningrad kuşatması sırasında, savaşın ortasında, yıkıntılar arasında kalan üç genç kahramanla başlar. Bir genç kız ve iki genç adam. Yine bir ışık kararıp aydınlanma süresinde bu üç kişiyi yeni ve düzgün hayatlarında görürüz. Dört yıl sonradır. Lika, bir tıp öğrencisidir, Leon, muhafız alayı yüzbaşı üniforması içindedir. Sinemaya gitmek üzere temiz bir evden çıkarlar. Burada kostüm ve dekor, nasıl bir hızla değişmelidir?

Üstelik Arbutov, değiştirilmesi olanaksız tarihleri vurgular. Örneğin; 4 Mayıs 1942, 27 Mart 1946, 8 Aralık 1959, 2 Mayıs güneşli bir gün, 26 Mayıs akşam geç vakit, 11 Aralık akşama doğru gibi...

Dinçer Sümer’in “Beni Dünya Kadar Sev” oyunu da böylesi büyüçülük gerektiren oyunlardandır. Perde açılır; genç, güzel aktrist başarılı geçen oyununun galasından eve dönmüştür. Şarkı söyleyerek duşa girerken aynı oyuncu, aktrist’in hizmetçisi rolünde sahneye girer; derken aynı karakteri bir kafede oyun eleştirmeni olarak izleriz. Bu hızlı karakter değişimi oyundaki erkek karakter için de geçerlidir. Kadına aşık politikacı, onun makam şöförü ve bir kafede oturan oyun yazarı. İki kişilik ancak altı karakteri sergileyen bir oyundur. Sahneler, kısa aralıklarla yinelenir. Kostüm tasarımcısı bu hızlı geçişleri nasıl bir sihirle çözmelidir? İki kişiyi altı kişiyi nasıl dönüştürmelidir ve seyirci bunu anlamamalıdır.

Bazı oyunlardaki adlar da tasarımcılara kostümlerini çağırıştırır. Onların hayal dünyasını zenginleştirir. Shakespeare ve Çehov böyle yazarlardır. Cordelia, Ophelia, Macbeth, Hamlet, Jüliet, Romeo ya da Treplev, Vanya, Maşa, İrina, Nina gibi isimler tasarımcıya sonsuz güzel dünyalar ve ayrıntılar sunar.

Oyunu giydirirken çalışma aşamalarının bir tasarımcı için en güzel yanı atölyelerde geçen zamanlardır. Hayalinin gerçeğe dönüşmesini izlemektedir.

“OYUNU GİYDİRMEK”

Tiyatroda kostüm, bir giysi, bir kıyafet, bir moda değildir. Oyuna anlam katan, amacına ulaşılmasını sağlayan, oyuncuya yardımcı olan, oyunun atmosferini, tarihsel dönemi, zamanı, karakterleri, tipleri vurgulayan; onların özelliklerini yansıtan bir olgudur. Tiyatronun vazgeçilmezidir.

Sonuç olarak kostüm çalışmalarında başarı, yönetmenle tasarımcının hayalinin örtüşmesidir.



