

“BİR BECKETT  
OYNAMAK”  
OYUNUNUN  
SAHNELENME SÜRECİ

“PERFORMING BECKETT”

HALUK YÜCE

**Özet**

*Beckett'in 'Sözsüz Oyun-1' adlı oyununun bir tez projesi olarak kukla sahnesine uyarlanması serüveni. Bu serüvendeki düşünsel süreç, kukla, oyun ve Beckett'in felsefesinin oyuna yansımaları tartışılıyor.*

**Abstract**

*As a thesis project, the adaptation adventure for puppet stage of Beckett's play, 'Act without Words -1'. It will be discussed on reflections to the play of consideration process, puppet philosophy, play's philosophy and Beckett's philosophy in this adventure.*

Bu oyun çalışması, A.B.D.'de kukla üzerine yüksek lisans eğitimi yaptığım iki yılın sonunda ortaya çıkan bir bitirme tezi projesidir. Kukla yapımı ve oynatımı üzerine aldığımız eğitimin sonunda bizlerden kukla ile gerçekleştirilmiş bir sahne projesi isteniyordu. Her sömestr aldığımız değişik kukla teknikleri ile ilintili irili ufaklı projeler zaten sürekli olarak yapılmaktaydı. Gerçekleştireceğim tez projesinin benim için her yönü ile geliştirici olmasını arzu ediyordum. Her şeyden önce bu bir akademik çalışmaydı ve beni ileri taşıyacak bir proje olmalıydı. Sadece öğrendiğim kukla tekniklerini uygulayacağım bir teknisyen olmak istemiyordum.

Çok geç yaşta öğrendiğim ikinci dilde (ingilizce) eğitim görmem nedeniyle; derslerinde zorluk yaşadığım ama çok da keyif aldığım bir hocam vardı: Roman Paska. Beni hayli etkilemiş olan ve kendisinden kukla felsefesi dersleri aldığım bu hocamdan etkilenerek, Beckett'le ilgili bir çalışma yapmaya karar verdim. Tiyatro geçmişim ağırlıklı olarak çocuk oyunu çalışmalarından oluşuyordu. Kuklanın 'yalnızca' çocuklara yönelik bir eğlence ve anlatım dili olmadığı, aldığım eğitim sürecinde çok kez söylenmişti. Hem yetişkinlere yönelik bir proje yapmak, hem de Beckett'e ait bir işe imza atmak zorlayıcı ancak hayli keyifli olacaktı.

Beckett üzerinde karar verip okumalar yapmaya başladım. Sonuçta Beckett'in 1 numaralı "Sözsüz Oyun"u ilgimi çekti. Tez konumu resmi olarak bildirdim ve çalışmaya başladım. Fakat işin resmilik kazanması aşamasında bazı problemler çıktı. Üç danışmanla birlikte çalışabilecektim. Kukla oynatımı konusunda çok iyi bulduğum iki hocamı tez danışmanı olarak seçmiştim. Ne var ki, onların yanı sıra, benim Beckett'e yönelmemde rolü olan hocam Roman Paska'yı üçüncü danışman olarak seçmemin mümkün olmadığı bana iletildi. Bu noktada çok ciddi bir düş kırıklığı yaşamıştım. Bu durum kendimi Beckett'in oyunundaki karakter gibi hissetmeme neden oldu. Benim için bu oyunu çalışmamın en temel itici gücü, düşünsel olarak oyunu hissetmeye başladığım bu deneyimdi.

Beckett'in sahneye fırlatılan karakteri gibi sahnenin ortasındaydım ama kuralları başkasının koyduğu alan içinde 'oyun' kurmam

## “BİR BECKETT OYNAMAK” OYUNUNUN SAHNELENME SÜRECİ

gerekiyordu. Tezi hazırlama sürecinde danışmanlarımla yaptığım görüşmeler, oyunla ilgili aldığım kararlar ve bu kararlarda onların tepkileri ve etkileri, oyundaki karakterin yaşadıkları ile örtüşüyordu.

O dönem (seksen sonları) dünyada olup bitenler de beni çok etkiliyordu. Bütün bu olaylar karşısında kendimi hiçbir şey yapamaz hissediyor, her şeyin kontrolümüz dışında olup bittiği duygusunu yaşıyordum. A.B.D. Güney Amerika’da oyunlar oynuyordu, 1. Körfez savaşını çıkarma hazırlıkları tamamlanmak üzereydi, kurgulanmış bir oyun gibi Sovyetler Birliği dağılıyor, parçalanmış cumhuriyetlerde dış destekli küçük savaşçıklar sahneleniyordu. Bütün bu olup biten içinde kendimi Beckett’in ‘Everyman’i gibi hissediyordum.

Tez danışmanlarımla yaşadıklarım ve içinde bulunduğum o dönem Beckett’in oyununu gerçekleştirme çaba ve arzum sadece kuklalar kullanarak oyunu sahneye taşımamın da ötesinde, beni bir ‘ön oyun’ hazırlamaya ve durumla bütünleşen bir yorum yapmaya götürdü.

Bu yeni oluşumda ben Beckett’in sahneye ‘fırlatılan’ karakterinin ta kendisiydim. Elimde oyun malzemelerimle dolu iki valizle birlikte sahneye fırlatılmış bir oyuncu.

Oyunun sahne üstünde başlangıcı tamamı ama oyunun içindeki o ‘düdük’ sesi de neyin nesiydi? Bununla ilgili daha önceki sahnelerdeki yorumları araştırarak işe başladım. ‘Düdük’ benim için de kendi başına çok etkileyici bir simgeydi. Bir gücü, emir ve komut vermeyi simgeliyordu. Beckett’in orijinal metninde sadece gelen ses vardı ama o düdüğü çalan kişi hiç görünmüyordu. Sahne üstüne malzemelerin gelişi gidişi ve oyuncunun sahneden çıkışları öncesinde duyulan düdük sesi ve ona eşlik eden görsellik, malzemelerin hareketi, oyuncunun eyleme geçişi. Belki de Beckett’e ihanet ederek ben bu ‘görünmez gücü’ görünür kıldım. Beckett’in kendi felsefesi ile ilgili yazılanlarda ve bu oyunun daha önceki sahnelenişlerinde de görüldüğü gibi, bu görünmez güç

'Tanrı' olarak yorumlanmıştı. Benim projemde bu 'güç', oyuncu-kuklacı olarak oyuncuyu kontrol eden tiyatro sahibine dönüşerek somutlaşmıştı. Bu güç, benim oyunumda tez danışmanlarımı ve içinde bulunduğum dünya düzenini sembolize ediyordu. Bu somutlamayı Beckett'in oyunu karşısındaki 'mantıksal' arayışlarım değil, döneme de bağlı olarak yaşadıklarımın hareketle yaptığım yorum doğal olarak getiriyordu.

Oyun aslında tiyatro sahibinin seyirciyi karşılaması, onların yerlerine yerleşmeleri sırasındaki yönlendirilmeleri, ve tiyatro sahibinin son kez sahne ışıklarını kontrol etmesiyle başlıyor. Işıkların kontrolünden sonra ağızda kocaman düdük bulunan maskla tiyatro sahibi sahneden çıkar ve sahneye oyuncu fırlatılır. Paldır-küldür sahneye fırlatılan bu oyuncu 'fırlatılmayı' bir oyun gibi algılayan, sahneyi keşfetmeye çalışan ama çıkmak istediğinde tekrar sahneye atılan bir oyuncu-kuklacıdır. Yüzünde yaşadığı zorlukla çelişen 'gülen' ifadeli bir palyaço maskı vardır. Sahneyi keşfederken 'satranç tahtası' benzeri boyanmış zemin O'nda çocukluğundaki sek-sek oyununu çağırıştırır ve oynamaya başlar. Dışarıdan gelen düdük bu oyunu da keser ve oyuncu yine dışarı çıkmaya çalışır. Tekrar sahneye fırlatıldığında arkasından tiyatro sahibi de girer ve önüne bir tekst bırakır. Bu Beckett'in 1 numaralı "Sözsüz Oyun"udur. Oyuncu metne bakar ama ilgilenmez. Düdük sesiyle tekrar dışarı çıkar ama sahneye yeniden fırlatılır. Bu kez yüzündeki palyaço maskı da alınmıştır. Sinirle üzerindeki pardösüyü çıkartıp dışarı fırlatır. Beckett'in oyununu incelemeye başlar ve oyunu yorumlamaya karar verir. Biraz önce üzerinde sek-sek oynadığı satranç tahtası zemin dikkatini çeker. Valizlerinden birini açıp içinden patronun da ağızda olan düdüğün aynısından alıp boynuna takar ve düdük komutu ile valizdeki kuklaları çıkartıp satranç tahtası üzerinde yürütmeye başlar. Bunlar sırası ile birbirlerine komut veren havacı, karacı, denizci üst düzey subaylardır. Yeni komutlarla onların önünde askerler yer alır, onlar harekete geçer, valizin içinden çıkan yeni askerlerle vuruşacakken dışarıdan düdük sesi gelir. Kuklalarını toplayıp valizine doldurur. Oyuncu-kuklacı sinirlidir. Metne tekrar bakar ve ikinci valize yönelir. Yine düdük komutlarıyla, sırasıyla işadami, memur ve zenci figürler gelir, satranç tahtası üzerinde birer kareye yerleşirler. Zencinin elinde süpürge vardır. Düdük komutlarıyla evlerine yönelirler, düdük sesleriyle eşlerine ev kadınlarına özgü 'iş önlüğü'

## “BİR BECKETT OYNAMAK” OYUNUNUN SAHNELENME SÜRECİ

takılır, zenci erkek aynı zamanda elindeki süpürgeyi eşine verir. Zenci kadın süpürmeye geçerken, dışarıdan düdük sesi gelir. Sinirle kuklaları valize koyar, yeni yorumlamalara girer, masklarla iki otorite figürü canlandırma daha yapmaya çalışırken sahne kenarında yüzünden masklar alınır. Sinirle ne yapacağını düşünürken, dışarıdan tiyatro sahibi gelir sessizce valizleri alıp çıkar. Oyuncu bir şeye karar verip valizlere yöneldiğinde valizleri göremez ve öfkeyle dışarı çıkar. Oyuncu-kuklacının Beckett'i kendi düşünceleri çerçevesinde yorumlamasına izin verilmemiştir.

Oyuncu bir kez daha sahneye fırlatılır. Bu kez elinde bir ipli kuklayla yere düşer. Uzun süren sesizlik ve hareketsizliğin arkasından kuklacı başını kaldırır ve elindeki kuklayı fark eder. Şaşkın bir şekilde onu keşfetmeye çalışır. Oyunu bu kuklayla oynamak zorundadır. Oyun bu noktadan sonra doğrudan Beckett'in metni üzerinde akar. Yalnız çok önemli bir fark vardır. Tiyatro patronu düdükle kuklacıyı, kuklacı ipler aracılığı ile kuklayı manipule etmektedir. Zaman zaman kukla bağımsız, zaman zaman kuklayla kuklacı arasında bir bağ var gibidir. Tiyatro patronu oyunun yarısından sonra kuklacıyı da aşarak kuklaya doğrudan müdahale etmektedir. Bu müdahalelerde kuklacı da şaşkınlık yaşamaktadır. Kuklanın kendini iple asma girişiminde ağacın yere yatırılmasını kuklacı yaparak kendi ve/ya da onun (kuklanın) yalnızlığına çözüm üretmeye çalışır. Oyun Beckett'in 'hareketsizlik' finaliyle, kuklacıya yaslanmış lokal ışık altındaki kukla ile sonlanacakken, dışarıdan düdük sesi gelir, kuklacı dışarıya yönelir, fakat vazgeçip kuklanın yanında kalır.

Bu final Sözsüz Oyun'a, aynı zamanda bir yönetmen yorumu olarak da algılanabilir. Oyunu paranteze almış bulunan “dışlanmış” Kuklacı figürü, asıl oyunun bitimine rağmen iradi bir davranış göstererek yaptığı seçimi izleyicilerle paylaşır. Bu yorum aynı zamanda kukla/oyuncunun “insan”la buluşmasına da işaret eder. Düşünen, seçen, karar veren ve yargılayan insan reddettiği otoritenin yerine geçmek istemez. İradi seçimi “öznel”dir. İçinde bulunduğum duygu durumu ve dünyanın yaşadığı koşullar beni böylesi bir final/seçimle buluşturmuştur. Yine Beckett'e ihanet gibi görünecek olmasına karşın -belki de çocuk tiyatrosu asıl ilgi alanım olduğundan- kuklacının 'tiyatro sahibinin karşı çıkması-

na rağmen' kuklanın yanında kalmayı yeğlemesini bir 'umut işiği' göstergesi olarak oyunun finaline yerleştirdim.

Seminer sırasındaki aldığım bir tepki, seminerin kitaba dönüşürülmesi aşamasında metne bir ekleme yapmam düşüncesini doğurdu. Umarım bu da bu çalışmaya bir katkı sağlar.

Seminer sırasında bir yandan da sergilediğim oyundan görüntüler gösteriyordum. Sunumum bittiğinde oyun içinde müzik kulllanmış olmamla ilgili büyük bir tepki aldım. Bu tepkiye -biraz da yabancı bir dili istediğim akıcılıkta konuşmamamın o anda bana yaşattığı huzursuzluk nedeni ile -doğru ve akıllı yanıtlar veremedim. Tez çalışması sırasında ve sonraki oyunun sergilenişinde ne danışmanlarımdan ne de diğer izleyen kuklacılardan müzikle ilgili olumsuz bir tepki almamıştım. Tersine , oyun için özgün bir çalışma olup olmadığını soran kişiler oldu. Çünkü oyunun atmosferi ve kuklanın hareketleri ile müziğin uyumlu oluşu dikkat çekiyordu. Seminer sırasında vurgulanan Beckett'in oyunlarındaki 'sessizlik' ve 'sözsüzlüğün' önemi teorik düzlemde tabii ki doğru. Açıkça söylemeliyim ki ben oyunu çalışırken -belki teorik araştırma ve bilgi birikiminin eksikliği ile- bu durumun böyle korkunç bir hata gibi algılanacağını düşünmedim. Ben Beckett'in sözsüz bir oyununu oynamaya değil ,bu oyunun sahip olduğu düşünceden hareketle onu yorumlamaya çalışan bir kuklacı-aktörü sahneye taşımaya çalıştım. Oyuncunun kendisinin koymadığı kurallarla boğuşmasının, 'olmazsa olmaz' vurgulu dayatmaların dışına çıkma çabasının temsili olarak gördüm bu Beckett çalışmasını. Tabii ki bu çalışmanın doğumunun bu metni kaleme alan yazarla başladığını, onun beklentileri dışına çıkmanın yazarda ve o beklentilere sıkı sıkıya bağlı kişilerde yaratacağı rahatsızlığı doğal görüyorum. Ama aynı ölçüde kurallara karşı durmayı da sanatta özgür tutumun bir gereği olarak görüyorum.

Ayrıca müzik seçimini yaparken oyunla uyumu üzerinde çok durdum. İki farklı müzik oyuna eşlik etti. Bunlardan birincisi ön oyun olarak düşünülen, aktörün Beckett'in 'Sözsüz Oyun -1' metnini yorumlamaya çalıştığı bölümde kullanıldı. KARLHEINZ STOCKHAUSEN' in STIMMUNG albümünden altı vokalistle

## “BİR BECKETT OYNAMAK” OYUNUNUN SAHNELENME SÜRECİ

gerçekleştirilen atonal ve aritmik bir müziği bu. Çağrışımsal olarak tek bir şeyi düşündürmeyecek türden bu müziklerin oyunla gerçekten bir uyum sağladığını hem düşündüm, hem de uygulama sonrası bunu hissettim. Ana oyun diyebileceğimiz Beckett’in ‘Everyman’ inin sahneye fırlatıldığı ve benim oyunumda ipli kuklayla simgelenen karakterinin sahneye düştüğü bölüm için bir başka bestecinin müziğine baş vurmuştum: John Cage. John Cage’in yine atonal ve ritim dışı bu müziklerinde zaman zaman insan sesi, nefesi, sessizliklerin yanısıra değişik eşya ve metal sesleri kullanılmıştı. Doğaçlama oynamam ve kuklaları oynamam nedeniyle müzikler de beni etkiliyor, bana yolgösterici oluyor ve doğal bir uyum oluşuyordu.

Müzikleri seçerken tamamen sezgisel bir yol izledim ama daha sonra John Cage’in Beckett ile ortak yanlarını ve birlikteliklerini öğrendim. John Cage’in ölümü ile ilgili bir yazıda öğrendiğim bilgiler, sezgilerimle yaptığım müzik seçimimin, verdiğim bu kararın teorik düzlemde doğrulanmış olması beni çok mutlu etti. Oyunun iki ayrı bölümü için seçtiğim, farklı kişilerin üretimi sonucu ortaya çıkmış olan müzikler zaten birbirleriyle oyun içinde bütünleşmiş ve atonalite ve ritimsizlik temelinde buluşmuşlardı zaten.

Beckett’in müzikal karşılığının aslında ‘atonal’ (Cage/ Philip Glass gibi) olduğunu düşünüyordum ve bunu kullandım. Ne ki, sahnelerde sahneye koyucu olarak öznel tercihim olarak ‘bireyin varoluşsal duruşuna’, her şeye rağmen bir anlam yükleme çabasına da girdim sanırım. Bu nedenle yaptığım seçimin (müzik kulanma) özgün ve öznel olduğunu düşünüyorum. Beckett’in oyunlarında seçtiği ileti konuşmaya değil (sessizlik dahi olsa) sese indirgenmiştir; bu cümleden hareketle kaosun karşılığı olan ve sonsuza işaret eden tek sesin/tek notanın müzikal karşılığı burada yönetmen tercihi olarak kendini ele vermektedir sanırım. Sonuçta, sahnelenecek her sözsüz oyunda kullanılacak her bir ayrı müziğin işlevselliği de bu tezi doğrulayan bir paradoksa hizmet edecektir ki; oyunun nihai anlamını açığa çıkaran da bu tavidir.





“BİR BECKETT OYNAMAK” OYUNUNUN SAHNELENME SÜRECİ





“BİR BECKETT OYNAMAK” OYUNUNUN SAHNELENME SÜRECİ

