

DOĞAÇLAMALI GÜNLER

Kazım AKŞAR

Dikkat ediyorum da bugün çoğumuz günlük yaşamda birbirine benzeyen hareketler yapmaktayız. Aslında bunun gerçekleşmesi olası değil. Çünkü herbirimiz ayrı ayrı bölgelerden gelmiş, değişik eğitim kuşağından geçmiş kişileriz. Nasıl oluyor da ortak noktalarda buluşabiliyoruz? Yanıtı çok zor değil. Davranış psikolojisine göre, hangi ülkeden olursa olsun, hangi sosyal sınıftan gelirse gelsin, hangi eğitimden geçerse geçsin, insanlar belli durumlarda, belli davranışlarda bulunuyorlar. Tabii ki istisnaları gözönüne almaya-
cağız. Bu bize oyunlarımızı çalışırken çok yardımcı oluyor. Bütün ülkelere gitmenin, her ülkenin tüm meslek kuruluşlarındaki insanları tanımanın olanağı yok. Davranış psikolojisi dediğimiz bilim bize öylesine yol gösterici ki! Ortak noktaları yakalayan sanatçı kendi fantazisini de kullanarak ortaya başka dünyaları bize hiç de yabancılaştırmadan sergileyebiliyor. Akla hemen şu soru gelebilir. Bunlar kalıp mıdır? Hiç ayrıldıkları nokta yok mudur? Vardır tabii, sanatın, kalıpları kırmak için en büyük araç olduğunu artık pek fazla yadsıyan yok.

Tüm bunlardan yararlanarak oyunları yönetirken nasıl bir yol izlediğimi anlatmak istiyorum. Masa başında oyun hakkındaki düşüncelerimi son noktasına değin açıklarım. Varmak istediğim rengi söylerim. Metnin alt yapısını ortaya çıkarmak için çeşitli sorular sorarım. Sanatçılara oynadıkları rolün, tekste olmayan öyküsünü anlattırırım. Bu onun vücudundaki ve beynindeki pıhtıları yokeder. Zaten yönetmenin görevi de bu değil midir? Sahne üzerine çıktığımızda beynimizin bir köşesinde çözülmemiş soru kalmamalıdır. Artık orada çatışmalar kurulacak, ayakta durulmaya çalışılacak, ışıklarla boğuşulacaktır. Belki o an yanlış ışık kullanıldığı için sınırlar iyice gerilecektir. Kostümcünün prova için bile olsa getirdiği kostim, tamamen sentetik olduğu için elektriği iki katına çıkarabilecektir. İşte bunları gözönüne alarak provalara ışık kreatöründen, kostüm

uzmanına değin, tüm birimleri çağırmayı iş edinirim. Sonunda seyirci ile başbaşa kalacak olan oyuncudur. Herkesin ona hizmet etmesi gerekmektedir. Onu anlamsız elektrik yük ile donatmanın anlamı yoktur. Söylediğim her nokta için, deneme yanılma yolu da diyebileceğimiz, ama asla akla gelen her şeyi denemek olmayan çalışmalar yaparım.

Örneğin, Bilgesu Erenus'un *Misafir* adlı oyununu sahneye koyarken, kullanacağımız keçenin sanatçıya ne denli yardımcı, nedenli itici etki yapacağını anlamak için ayrı bir doğaçlama çalışması yaptık. Sonunda iki arkadaşın bu maddeye alerjisi olduğunu anladık. Ve ona benzer bir materyal kullanmaya karar verdik. Ayrıca arkadaşlar keçe yapmayı bilmiyorlardı. Ben de bilmiyorum doğal olarak. Gördüm, öğrenmeye çalıştım. Ama bunu olduğu gibi sahneye getirmenin bir anlamı olmayacağını düşündüm. Hemen doğaçlama çalışmalarına başladık. Ortaya halk oyunlarından yararlanarak, dans ögesi ağır basan bir keçe yapımı sahnesi çıktı. Adı geçen sahne, oyunu seyreden yabancılara olduğu kadar, bu işi bilmeyen seyirciler de ilginç geldi ve akıllarda kaldı. Gene aynı oyunda; ki oyun içinde küçük oyuncuklar vardır, hayvan taklidi yapmak gerekiyordu. Bu konu üzerinde anlaşılın hiç çalışma yapmamışlardı. O anda oyunu bıraktık, tüm oyun kişilerini hayvan olarak ele alıp, oynamaya başladık. Çünkü yalnız taklit yapsaydık, işin içindeki espri çıkmayacaktı. Ayrıca kaşık kullanmak gerekiyordu. Kaşıkları birbirine vurarak ritm tutturmak önceden bildikleri birşey değildi. Bunun için iki gün süren doğaçlama çalışması sonucu, ritmi ortaya çıkaran, ama daha çok bize özgü şekilde karşılaştık.

Leonce İle Lena adlı oyunda, tüm mekanı kullanmak üzere yola çıkmıştım. Seyircinin arka tarafına gelen ışık locasının olduğu yerde iş kesiliyordu. Sanatçı arkadaşın oraya çıkması ve daha sonra da sahneye yetişmesi olanaksızdı. O aralar ışık uzmanı arkadaşlar da çalışmalara, doğaçlama çalışmalarına tabii, katılıyorlardı. Bir gün gene aynı bölüm geldiğinde, ışık locasından replik geldi. Şaşırdım, çünkü tüm sanatçılar sahnede idi. O güne değin çalışmaların etkisinde kalan bir ışıkçı arkadaşımız söylemişti o repliği ve bu böyle kaldı. Başka bir gün, portalin seyirciye yakın yerinde bir oyun vardı. Sıkıntılı bir bekleyiş oynanıyordu. Aynı zamanda durumun komik yanının da çıkması gerekiyordu. Bir türlü yapamamıştık. Oyuncu arkadaşlardan biri, rolü çıkaramamanın sıkıntısı içinde parmaklarını portale yurmaya başladı. Hemen, diğer oyuncunun da aynı şeyi

yapmasını istedim. Ortaya, ritmik, parmakların sıkıntı veren dansı çıktı. Bu karşılıklı etkileşim tüm "pıhtılar"ı eritmişti.

Dostoyevski'nin romanından oyunlaştırdığım "Beyaz Geceler" adlı oyunda karakterin iç dünyasını da sahnede göstermek istiyordum. Bir yerde ikisi aynı anda ayrı şeyleri söylemeliydiler. Bu zor bir işti, süperpoze ediyordu. O anda telefon çaldı ve arkadaşlardan birini istediler. Telefonda konuşurken biz de bir konuyu tartışıyorduk ve hangi konuydu anımsamıyorum, telefonla konuşan arkadaş bize de laf yetiştirmeye çalıştı. Ama konumuzu tam bilmediği için kendine göre bir konuşma tutturmuştu. Bu bize örnek oldu ve yaptığımız, bunun hemen ardından yaptığımız doğaçlama çalışması kesin başarıyla sonuçlanmıştı. Kesin başarı sözlerini ediyorum, iddialı olabilir ama çalışmalarda yoktan varaedilen bu tür şeyler insanı çok mutlu ediyor ve o anda çalışan herkese güven veriyor. Yaşamın raslantılarını, sanatın estetik tekniği ile yoğurduğun zaman, Ankara'da ya da Leningrad'da, hiç farketmez, insanların o güzelim doğallığını yakalayıveriyorsun.

Ayyar Hamza oyununu çalışıyorduk. Meşhur dayak sahnesine gelmişti sıra. Ben, o güne değin yapılanların aksine, belli bir estetik içinde ve işin gülümseyen yanını çıkarmak istiyordum. Dayak sahnesinin ne denli estetiği olabilirdi?! Üç gün arka arkaya yaptığımız çalışmalar sonucu sahne gittikçe dans niteliğine bürünmeye başladı. Oyunda zaten enstrüman çalan arkadaşlar vardı: kanun ve klarnet. Hemen onlardan hareketli bir parça istedik. Hamza'yı oynayan arkadaş da çok yumuşak biriydi, aldığı ritme uyarak ve elindeki şakşakı kullanarak keyifli bir oyun çıkardı. Gene aynı oyunda "Küçük-su" şarkısı söyleniyordu. Bunu durdukları yerde söylediklerinde işin tadı pek çıkmıyordu. Bir gün birlikte aynı yönlere doğru sallanmayak başladılar. İşin içine biraz daha dalgalanma katınca tam bir kayık imajı çıktı. Seyirci genellikle o sahnenin yenilenmesini istemişti. Nostaljik noktalar yakalamışlardı sanırım.

Ayaktakımı Arasında oyununda finale gidiş biraz zayıf gelmişti hepimize. Bu yazardan değil, bizden kaynaklanıyordu. İşin içinde bir simge olmalıydı. Aktör, oyunun başından beri alkolün kendisine verdiği zarardan sözediyordu. Sık sık içiyordu ama gene de bir simge gerekiyordu işte. Çalışmalar sırasında, kendi yaşamından esinlendiği, çok eski bir kadeh kullandı. Artık bunu sonuna değin gözününe alarak finaldeki sahneyi rahatlatmıştı. Çünkü aktör kendini asiyordu

ve yakın arkadaşı Baron, bu haberi diğerlerine verdikten sonra kadehi masaya bırakıyor, Satin de bununla, biraz da gülümseyerek, "Salak, şarkımızı yarıda kesti" deyip, içkisini yudumluyordu.

Bu anlattıklarım dünyanın her yerinde, güneş altında söylenen ve yapılan şeyler. Kiminin gülerken, kiminin alayla, kiminin ağlayarak yaptığı tüm hareketler bize hep yardımcı. Sonunda o da biz de insanız. Ve hiçbir olayın gerçekleşmesi belirli şablonlara bağlı değil. İşte bunları, biz, sanatçılar, araştırmayla, seziyle, tartışarak; belirlenen hedefe varmak için tüm gücümüzü kullanarak yenileyerek kullanmak zorundayız.