

GERGEDANLAR DRAMATURJİ TOPLANTILARI

Toplantı I (15.02.2008)

Toplantıya, Zehra İpşiroğlu'nun *Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik* adlı kitabı ve Ionesco'yu daha iyi anlayabilmek adına *Sokrates'in Savunması*' ndan bir bölüm önceden okunarak gelindi. Zehra İpşiroğlu'nun kitabının önsözünde yer alan, absürd tiyatronun günümüzdeki etkisini yitirmiş olduğuna dair yaptığı yorumlar üzerinden tartışmaya başladık. Absürd tiyatronun çıkışının II.Dünya Savaşı'nın sonrasında olduğu ele alındığında, o zamanki dünya ile şimdiki zamanın dünyasının aynı olmayışı, aslında en başından absürd tiyatroya farklı bir bakış açısının gerekliliğini getirmekteydi. Günümüz insanın olaylardan etkilenme, onlara şaşırma eşiğinin daha fazla oluşu, absürd tiyatro için yeni bir yorumun yanında yeni bir biçim gerekliliğini de düşündürdü bize. Günümüz sorunlarının farkına varmak adına, döneminin kalıplarını yıkan absürd tiyatro adına, biçim-içerik yeniliğinin artması gerektiğini ve ancak bu sayede yaşadığımız döneme ait bir şeyler söyleyebileceğimizi konuştuk.

*Gergedanlar*¹ 'da üzerinde kuvvetle durulduğuna inandığımız 'kitle insanı' ve 'birey' kavramları üzerinden tartışmaya devam ettik. Öncesinde, 'absürd' kelimesi yerine Zehra İpşiroğlu'nun önerdiği 'uyumsuz tiyatro' yu kavramsal açıdan tartıştık. Absürd kelimesinin saçma, manasız , akla aykırı olarak tanımlanmasından anlaşılan tarifin aslında bu tiyatronun niteliğine uygun olmadığını hatta tam tersine mantıklı ve bilinçli bir yoldan yapılan tiyatroyu anlattığını konuşarak, "Burada mantıksal bir çelişki değil, gerçekçilik düzeyinde alışkanlıkların, gelenek ve törelerin dondurduğu kalıplar ile yaşam arasındaki tutarsızlık, uyumsuzluk söz konusudur."² diyen İpşiroğlu'nun sözleri üzerinde de durarak absürd tiyatro yerine "uyumsuz tiyatro" ifadesini kullanmaya karar verdik. Ardından, Brecht ile Ionesco üzerine konuşmaya devam ettik. Ionesco için yapılan eleştirilerde yer alan; Ionesco'nun çok fazla bireysel kaldığı ve sosyal yönünün de eksik olduğu iddialarını tartıştık. Ionesco'da sorunların çıkış noktası birey iken, Brecht'de var olan bakış açısının toplumsal yönden olduğunu konuştuk. Ionesco'nun fikir temelleri düşünülecek olursa bir ideolojinin, basma kalıp sözlerin çözüm olmayacağıydı esas olan. "Herkesi ilgilendiren ortak temel sorunu bulmak istiyorsam, ilk kez kendime sormalıyım, benim temel sorunum nedir? Ben neden korkuyorum?"³ diyen Ionesco'nun sorunlara birey temelli yaklaştığı görülür ve Brecht'yan tiyatrodan farkı anlaşılır. Ionesco'nun bu fikri üzerinden, *Gergedanlar*'daki karakterleri tartışmaya geçtik. Nitekim, aşık bir şekilde bu oyunda var olan kitle insanı, gergedanlaşma imgesi altında gittikçe artıyor ve birey, kitle insanın karşısında

¹ Eugene IONESCO, *Gergedanlar*

² Z. İpşiroğlu, *Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik*, s.11

³ Z. İpşiroğlu, *Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik*, s.85

kalıyor. Oyundaki Berenger karakterinin durumunun böyle olmasıyla, yalnızlığının ön plana çıkmış olduğunu konuştuk ve bence bu noktada önemli olan kısım, ‘bizim kitle insanı tarifimizin’ ne olduğu idi. Bu oyunu niçin oynadığımızın cevabını bulmak ve oyunu yorumlayabilmek için, bu soruların tam da içinde yer alıp, oyunu çemberin dışından görmemek adına, bu konuyu içselleştirmek gerektiğini düşünüyordum. Bu konuda hemfikir oluşumuz, toplantıyı önemli bir dönemece taşıdı ki, *Gergedanlar*’daki karakterlerin birey olup olmaması üzerine açıcı bir konuşmaya geçtik. Toplumsal doğrular diye nitelendirilen ve insanları bir kalıp içine sokan, adı üstünde basmakalıp, dogmatik düşüncelerin, bireyin kendisi olarak var olmasının karşısında büyük engeller oluşturduğunu tartıştık. Nitekim, toplum içinde bir kişinin farklılıklarıyla, kendisi olarak var olmasının zorluğu karşısında, topluma göre her hareketin düzenlenerek seçildiği bir hayatta var oluşun ise çoğu kez kolayı seçmek olabileceğini tartıştık. Yani buradan çıkışla, toplumun kişiye bakışı ile bireyin kendine bakışı tamamen aynı yönden olunca, söz konusu kişinin sadece toplumda ‘biri’ olarak var olduğunu, aslında kendisi olarak, bir birey olarak var olamayacağını konuştuk. *Gergedanlar*’daki karakterlerin de bu açıdan aslında var olma sorunu yaşadığını ve birey olamadığını konuştuk. Karakterlerde var olan zaafın, onları kitle insanı olmaya ittiği, esasında toplumda birey olarak var olamadıkları ve bireysel olarak da topluma bağımlı oldukları sonucuna vardık. Oyundaki Jean karakterinin, kendini yalnızca var olan düzenin içinde var edebildiğini ve toplumsal düzene uymak için gergedanlaştığını tartıştık. Dudard karakterini ise işinde iyi bir mevki sahibi olan ve çalıştığı ofiste ancak ve ancak kendisine aşık olunabileceği fikriyle, yaşamını Daisy’e olan aşk odaklı devam ettiren, Daisy’nin gönlünün kendisinden yana olmadığını anlayınca da mücadele etmeyi tercih bile etmeden, esasında olmayan aşkı unutan ve hiç sorgulamadan gergedan olmayı seçen bir karakter olarak yorumladık. Daisy karakterinde, ilgi odaklı devam eden bir hayatın ve herkesin gergedan oluşunun ağırlığına dayanamayan bir iradenin varlığını tartıştık. Ve sonunda onun da gidip topluma karışarak, kolayı seçen bir karakter olması üzerinde durduk. Berenger karakterinin ise düşündüğünü, sorguladığını ve gergedanlaşmadığını gördük. Buradan sonuçla, oyunda ‘gergedanlaşma’ imgesine olan duyarlılığı, sevdikleri için çabası, bireysel olarak zaafını da göstererek, umutsuz da olsa Daisy’e olan samimi aşkı ile kendisi olabilen tek karakter Berenger olarak görülebilir. Bu konuşmaların ardından, günümüz dünyasını düşünerek, ‘kitle insanı’ tanımı yapabiliriz miyiz acaba diye sorular sormaya başladık kendimize: ‘Kitle insanı, içinde bulunduğu durumun farkında olup da kurtulmaya çalışan mıdır yoksa bir ideolojiye körü körüne bağlı olan ve onun iyi olduğunu düşünen midir?’. Akılda kalan bu sorularla, bir ‘kitle insanı’ tanımının aslında böyle tek yönden yapılamayacağını anladık. Kişi, bazı noktalarda kitle insanı olup, sorgulamadan, hiçbir şeyi fark etmeden, duyarsızlaşarak, bir gergedan misali

etrafındakileri ezerken, belki başka noktalarda böyle olmayabilir. Peki biz kendimize soralım: “Bizim dünyamızda biz hangi konularda gergedanlara, kitle insanı olmaya teğet geçiyoruz. Bizi kitle insanı olmaya çeken kuvvetler ne, biliyor muyuz? Farkında mıyız, bazen ezip geçtiğimizin...” diye uzayıp giden sorular bıraktı toplantı bana.

Bir dahaki toplantı için *Sisifos Söyleni*⁴ ‘ni okumaya karar verdik. Ionesco ve uyumsuz tiyatronun temelinde olan “var olma” kavramının, varoluşçu felsefeye kaydığı anları anlayabilmek için.

Toplantı II (21.02.2008)

Bir önceki toplantının etkisiyle düşünceler biraz daha olgunlaşmıştı. Şu içinden çıkılması zor sorular ise içimizde haklı bir yerde tutunmaya çalışır haldeydi ki, benzer soruların cevaplanması isteğiyle, tekrar ‘kitle insanı’ üzerinden toplantıya başladık. Kitle insanı, bir fanatizmi mi içeriyordu yoksa duyarsızlaşma olarak mı düşünülmeliydi ve kitle insanı tanımı ile gergedanlaşma imgesi tanımı ayırdı ne idi?

Dahası, soruların cevabını kendi içimizde aramak, iyi bir çıkış yolu olacaktı. Kendimizde fark etmeye başladığımız boynuzlar, ilginç ama, sanki bu dramaturji toplantılarının da gidişatını değiştiriyordu. Farkındalık ile başlıyordu pek çok şey ve fark ettiğimiz an artık eskisi gibi olmamak, toplantıda sorduğumuz soruları da değiştirmeye başlamıştı sanki.

Sahne çalışmalarını, denediğimiz kukla oyununu ve onun etkisini teknik açıdan da ele alarak bir konuşmaya geçtik. “Sahnedeki kanlı canlı insanların varlığı beni utandıran. Onların özdeksel varlıkları öyküyü yok ediyordu. Demek istediğim, gerçeğin iki düzeyiyle karşılaşıyordum –bu canlı, her günkü insanların, sahnede devinen, konuşanların somut, özdeksel, zayıf, boş, sınırlı gerçeği ve imgelemin gerçeğiyle, ikisi yüz yüze ve rastlaşmayan, birbiriyle bağlantı kurdurulamayan; birleştirilmesi, kaynaşması olanaksız iki karşıt dünya.”⁵ diyen Ionesco, tiyatronun yarattığı etkilerin büyütülmesinden, çok daha fazla vurgulanmasından dem vurarak, “...kuklaları oynatan ipleri gizlemek değil, onları daha görünür kılmak, gülünç olanın temelini, karikatürleştirme alanlarına inmek...”⁶ olarak gördüğü tiyatroyu ‘şiddetli gülünç ve şiddetli acıklı’ olması gerekliliği ile tanımlıyor. *Gergedanlar* oyununun yorumlanması adına Ionesco’nun özellikle bu yorumları bize oldukça yardım etti. Ionesco’nun salt tiyatro diye adlandırdığı, tiyatronun araçlarından kurtulmasını ve geriye salt tiyatronun kalmasıyla; saf, çıplak ve somut olarak her şeyin tümüyle görülmesini düşünerek, biz de sahnede farklı arayışlar içine girmiştik.

⁴ Albert CAMUS, *Sisifos Söyleni*

⁵ M. Esslin, *Absürd Tiyatro*, s.112

⁶ M. Esslin, *Absürd Tiyatro*, s.116

Bunun için, kullandığımız kukla oyunu ile insanların aralarındaki ilişkilerini, toplumun kişiler üzerindeki etkisini anlatabilmeyi denedik. Ve aslında tıpkı bir kukla oyunundaki acziyetin, kuklalarda var olan iplerin, insanlarda da var oluşunun şiddetli gülünç, şiddetli acıklı olarak gösterilebilmesi için sahnede çalıştığımız kuklanın etkisini konuştuk. Kuklaların yüzünde olan keskin ifadenin; kelimelerin, mimiklerin boşalmış anlamlarına karşı adeta bir gösterge gibi olmasını; kuklanın ise bize iplerimizin varlığına tanıklık sağlaması açısından güçlü bir etki yaratabileceğini tartıştık. Nitekim bir büyüteç altında gerçeğe tüm abartısıyla ve çıplaklığı ile tanıklık etmenin yollarını, kukla olarak sahnede sağlayabileceğimizi konuştuk.

Kuklaların ipleri kimin elinde sorusuydu ilk akla gelen. İpleri yöneten aslında toplum kendisiydi. Yöneten de yönetiliyordu ve bu yönetebilme gücünü de insanlardan alıyordu. Can alıcı noktalardan biri de, insanların birbirleriyle olan ilişkisindeki kalıplaşmış tarzları. Oyunda da var olan patron-garson, çalışan-müdür arasındaki ilişkiler, durup bir kez daha düşünmemizi sağlıyordu. Kuklalardaki ipler sıkılaştıkça, insanın insana olan duyarlılığı azalıyordu aslında ve niye patronların tek derdi para, müdürün tek derdi daha fazla çalıştırmak, mevki sahibi olmak isteyen tek amacı patrona yalakalık oluyordu. Başka türlü olma imkanı kalmıyordu, ipler o derece sıkıydı. Kuklalar, maskelerinden bir an kurtulabildiğinde, patron paracıklarını düşünmeyip, bakkallar rekabeti bırakıp aynı şey için bir bakkal ya da patron olarak değil de bir insan olarak duyarlı olabiliyorlardı. Tartışma ilerledikçe, gergedanlaşma ve kukla imgelerinin ayrıldığı noktalara değindik. Oyunda gergedanlaşan karakterler, gergedanlaşma imgesine farklı noktalardan dahil oluyorlardı ama genel olarak mevcut bir duyarsızlaşma dikkati çekiciydi. Kukla olmanın ise oyunda gergedanlaşma imgesine bir yardımcı faktör olabileceğini konuştuk. Teknik açıdan bir gergedanlaşma durumunun nasıl olabileceği üzerinde durduk. Uyumsuz müziklerin uyumu ile sabit bir mask ve postürün üzerine gidebileceğimizi konuştuk. Masa başında konuşmaktan öte sahnede deneyerek yapabileceğimiz bir şeydi bu. Ve bu yüzden bir başka konuya geçtik.

Şiddetli bir şekilde tartışıldı diyebileceğim bir konu ise; Berenger karakterinin bir kahraman mı yoksa bir anti-kahraman mı olduğuydu. Şüphesiz ki, Berenger bir anti-kahramandı. Üstün güçleriyle(!) insanlığı gergedan olmaktan kurtarmıyordu. Ama bizim tartışmamızda geçen, aksi yönden de bir bakış açısının olabileceğinin varlığıydı. Berenger'in, sevdikleri ve etrafındaki insanlar için olan çabası, mücadelesiydi. Ve gerçekten samimi bir şekilde acı çekmesi, en son sahnede hatta çaresizlikten gergedan olmak isteyip de olamaması konuşulmaya değer hususlardı.

Toplantı sonlarına gelirken ve saatler de bir hayli ilerlemişken, yine başka sorular, sorgulaması zor mevzular kaldı geriye, bana, bize... Her şartta sorgulamaya devam ettiğimizi ya da duyarlı olduğumuzu sandığımız anlar ne de çok idi. "Bizleriz yaşamayan ama yaşadığını

sanar, mutluluęu bilmeyen ama mutluluktan söz eden. İçimizde bulunduęumuz durumun çürüklüęünü, çarpıklıęını çoęu kez ayırımsamayız bile. Bilinçsiz, gözü kapalı bir yaşamı yeęleriz...’’⁷ Haydi toplantı bitti artık, gitmem lazım yurduma ama aynaya bakabilecek miyim bilemiyorum. ‘Hayır ya, aslında o kadar da deęil’ diyerek içimi rahatlatıp uyuyabilirsem sorun olmayacak. Evet, evet, haydi uyuyalım deęil mi, aslında farkında olmak... Şşşt..! Üçüncü toplantı:

Toplantı III (26.02.2008)

Yaptıęımız toplantıların sahneye olan yansımalarını konuşarak toplantıya başladık. ‘Acaba kolumu kaldırsam, dramaturjiye uyar mı?’ sorusuna kadar gelmeyip, bu toplantıların sahnede bizi kısıtlaması ve yaratıcılıęımızı öldürmesi noktasına varmayalım diye konuştuk. Zira toplantıların sonrasındaki çalışmalarında biraz durgun olduęumuz söylenebilirdi. Toplantı maddeleri belirleyerek devam ettik: kukla dramaturjisi-müziklerin anlamlandırılması, gergedanlaşma imgesi, dekor-kostüm gruplarının yaptıkları toplantıların aktarımı diye maddeler belirledik.

Dramaturjimizle beraber teknik çözümler önemliydi. Görsel anlatımlarla, olguları daha somut halde göstermek, Ionesco’nun da oyunlarında görülen bir durumdu. Bizim oyunumuzdaki ‘kukla’ imgesinin de ayrı ayrı, her oyuncu tarafından anlamlandırılmaya ihtiyacı olduęunu hissettik ve ‘Niye kuklayım?’ sorusuna verilecek cevaplar sayesinde, sahne çalışmalarımız yaratıcı yönde ilerleyebileceęini konuştuk. Bunu çıkışla, şöyle bir hayatımıza baktıęımızda ise, bunu görmek çok zor olmamalıydı halbuki. Açık bir şekilde, hepimiz bir kuklalaştırılma döneminden geçiyorduk, her yerde, okulda, işte, sokakta... ‘Kukla’ bir oyun olarak, çocukluęumuzda kalmıyor, ‘kuklalık’ olarak devam ediyordu biz büyüdükçe. Kaçınılmaz ve bilinen bir gerçek oluyordu çoęu kez, atlatmaya çalıştıęımız o ÖSS günlerimiz, ‘kalifiye(!)’ eleman olarak görüldüęümüz eğitim hayatımız... Kukla olanlar ve onların iplerini oynatanlar birbirinden ayrılmıyordu. Çünkü ilişkiler yönetiyordu aslında bu ipleri ve bütün ipler birbirine baęlıydı. Ancak hayatta bir farklılık yaratmak istedięin zaman kukla olduęunu anlıyordun belki de... İtiraf etmek gerekir ki, karışık bir mevzu bu!

Daha sonra, kuklanın, gergedanlaşma üzerine olan etkisini tartışmaya geçtik. Şimdiye kadarki olan çalışmalarımızda, gergedanlaşmanın, biraz kukla etkisi altında kaldıęını konuştuk. İlk sahnede var olan ‘kukla etkisi’nden sonra ‘gergedanlaşma’ etkisinin daha kuvvetli ve daha etkileyici olması gereklilięini anladık. Bunun için kukladan gergedanlaşmaya geçişte imgesel

⁷ Z. İpşiroęlu, *Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik*, s.84

olarak bir kırılma ve etki olmalıydı. Gergedanlaşma için sahnede bir takım somutlaştırıcı öğelere ihtiyaç duyar mıyız acaba diye devam ettik. Seyircinin ve bizim de imgelemimizi açık tutma açısından, daha ilk baştan gergedana bir kostüm oturtmama konusunda ortaklaştık. Sahnede gergedanları, ortaklaştıkları bir takım hareketlerle, sabit yüz maskaları ve postürleri ile izleyelim dedik. Bunun yanında belki ufak tefek kostümlerin varlığı da olabilirdi. Kostüm grubunun önerisi: Karakterlere, onlarla ilgili bir objesini büyüterek, gergedan olduklarında da takmak fikri oldu. Mesela Jean'ın karavatı, Botard'ın kalemi, Daisy'nin tokası gibi... *Gergedanlar* oyununu keskin bir oyun olarak tarifleyişimiz, dekorlarımızı da bu yönde düşünmemize yardım etti. Dekor grubu, sahnede bir boyut yaratılması gerekliliğinden ve bunun içinde farklı yüksekliklerde yükseltelerin sahnede kullanılabileceğini anlattı. Sahnede hem hantal bir dekor yaratmamak hem de tüm sahnelerde amaçlı bir şekilde kullanılabilecek dekorlar oluşturmak için çizimler üzerinden bunu konuştuk

'Gergedanlaşma' imgesini, döndük, dolaştık ve tekrardan konuşmaya başladık. Daha iyi bir tarif için belki de günümüz koşullarında gergedanlaşmayı bir yere koymak gerekiyordu. Tarihin pek çok parçasında, yer ve zaman gözetmeksizin fakat farklı noktalardan gergedanlaşan kitle insanları vardı şüphesiz ki. Günümüzü düşünürsek... Öldürmek fiilinin yığıtlik görüldüğü, öldürümün normal hale gelerek insan hayatının kıymetsizleştiği, insana insan olarak bakılmadığı, insanların açlıktan ölürken, insan için insan öldürmenin zafer sayıldığı şu zamanlarımız... Gerçekten hissedebiliyor muyuz bunların acısını içimizde kimbilebilir ama 'yaratıcı bir direnç' gerekiyor galiba herkese... Direnç diyorum çünkü aslında tıpkı bir fizik formülündeki gibi; ne kadar büyük iç direnç olursa dışarı çıkan enerji de o denli fazla oluyor. Benzer şekilde, insan kendine duyarsızlaştıkça da bu çemberi giderek büyütüyor. Kendi sesimizi duymamaya başlayınca, çoğu kez etrafımızdaki sesleri de duymamaya başlıyoruz veya işittiklerimiz de bir anlam dahi ifade etmiyor artık yani sahteleşiyor tepkiler.

Söylenecek sözler bitince, dahası edilen lafların kıymeti de kalmıyor. Dahası, bize, bizlere, samimiyetimize kalıyor. Düşünmek başlı başına zor bir eylem iken, boynuzların varlığının farkındalığı, daha da acı veren bir durum sanıyorum ki. Hesaplaşma zamanları zordur, sahneyle hesaplaşmak da... Ve toplantı bitmiştir. İTÜ Sahnesi, sahneye..!

Yazan: Tuba Keleş

(Derya Çelik ve Tuba Keleş'in toplantı notlarından)