

YOKO OIKE İLE *PARLAYAN ŞEHİR* OYUNU ÜZERİNE

Röportaj: Cansu Arslan

Japonya ile Türkiye arasında diplomatik ilişkilerin tesisinin 100. yıldönümünde Japonya Tanıtma Vakfı (The Japan Foundation) ve Bilkent Üniversitesi Tiyatro Bölümü iş birliğiyle Usagi Stripe Tiyatro Topluluğu'nun başkanı, oyun yazarı ve yönetmen Yoko Oike'nin "Parlayan Şehir" adlı eserinin sahneleneceği bir ortak yapım projesi gerçekleştirildi.

Yoko Oike, proje kapsamında dört hafta süreyle Ankara'da bulundu, Bilkent Üniversitesi Tiyatro Bölümü öğrencileri ve öğretim üyeleriyle birlikte oyunun sahneye koymak için birlikte çalıştılar.

İki ülke sanatçıları arasında etkileşimi ve bu etkileşimin sonuçlarını tiyatro seyircisine göstermeyi hedefleyen projenin dört hafta süren ortak yapım hazırlıkları sonucunda Parlayan Şehir oyununun prömiyeri, Bilkent Üniversitesi MSSF Oda Tiyatrosu'nda gerçekleşti. Oyun 16, 19 ve 26 Kasım 2024, 3 ve 10 Aralık 2024 tarihlerinde de seyirciyle buluştu.

Oyunun prömiyeri sonrasında yazar ve yönetmen Yoko Oike ile Parlayan Şehir üzerine konuştuk.

* * *

Parlayan Şehir oyununun daha önce Japonya'da sahneye koyduğunuzu biliyoruz. Türkiye'de sahnelediğiniz oyunun bundan nasıl bir farkı var?

Evet. Japonya'da 2022 yılında sahneye aktardığımız bir oyundu bu. Bu sefer Türkiye'de gerçekleştirmek istedik. Bu sahnelemenin temel farkı; oyuncular oynadıkça onların da fikrini aldık, yeni eklemeler yaptık. Daha doğrusu eklemeler yerine onların da düşüncelerine yer vermek istedim. O yüzden bu rejide biraz daha farklılıklar oldu.

O hâlde buradaki oyuncuların da oyuna katkısı oldu.

Çok fazla değişti diyemem oyun için; evet farklı, enerjisi farklı oyunların. Japonya'da yaptığımız zaman örneğin replikler daha sakin geçiyordu, daha sakin bir oyundu. Burada daha canlı, enerjisi daha güçlü bir oyun oldu. Özellikle Gizemli Kadın karakterinin enerjisi Japonya'da daha sakindi, burada oldukça güçlü bir karaktere dönüştü. Bu değişikliklerin benim için ilginç olduğunu düşünüyorum, hoşuma gitti hepsi.

Türkler olarak Akdeniz insanı olduğumuz için duygularımızı daha coşkulu, daha tutkulu yaşıyoruz. Oyunculuklarımız da öyle oluyor dolayısıyla. Özellikle Japon geleneksel tiyatrosundan ve genel oyunculuk anlayışından bir hayli farklıyız bu anlamda. Bu farklılık çalışmalarınızda nasıl etkiledi sizi?

Ben kendi adıma en büyük farklılığı replikler konusunda yaşadım; Japonya'da replikler bire bir oynanıyor ama burada oyuncular kendilerinden ekleyerek, biraz doğaçlama yaparak oynamayı tercih ediyorlar. Bu konuda biraz, nasıl olur acaba, diye duraksamıştım. Ama provalar ilerledikçe herkes kendi rolünü çok güzel benimsedi ekledikleri repliklerde de elbette konudan uzaklaşmadılar hiçbir zaman ve her zaman o karakterin özelliklerine sadık kaldılar. O yüzden ben de kendilerine güven duydum ve onları özgür bıraktım.

Onun dışında Japon oyuncular, Türk oyuncular gibi bir farkla karşılaşmadım. Sadece buraya gelirken aklımda, özellikle öğrenci oldukları için, aynı disiplinden çıkmış aynı eğitimi görmüş oyuncuların çok benzer teknikle oynayacaklarını düşünmüştüm ama bu böyle olmadı. Her birinin oyuncululuğu kendine hastı. Her birinin güçlü olduğu ve olmadığı noktalar farklı farklıydı. Her birinin kendine has özellikleri vardı. Dolayısıyla bu anlamda Japonya'dan çok da farklı olmadığını gözlemledim. Herkes kendine has bir şekilde oyuncululuğunu gösterdi.

Oyunda farklı bir teknik kullanıyorsunuz. Bu tekniğin genel çerçevesinden biraz bahseder misiniz? Oyuncudan ve oyundan neler bekleniyor bu teknikte?

Hirato Oriza isimli bir tiyatro yönetmeni ve yazarın okulunun öğrencilerindenim ben. Günlük hayatı doğal bir şekilde sahneye yansıtma üzerine kurulu modern tiyatro diyebilirim. Konuşmaların günlük ve doğal olmasına önem veren bir akım bu. Örneğin normalde seyirciye arkamızı dönmeyiz ama bu akımda bunu yapabilirsiniz. Normal hayatta nasıl davranıyorsanız buna izin veren hatta bunu destekleyen bir modern tiyatro. Ancak bu günlük konuşmaların içinde farklı konular, problematik konular olabiliyor. Bir boşanma olabilir mesela, bir ölüm olabilir, bazen savaş temaları bile olabilir. Hedefi izleyicinin oyundan çıktıktan sonra algısının biraz değişerek özellikle etrafında konuşan insanların, ne konuştuklarını dinlemiyorsa bile, arka planında belki de bu tarz önemli bir şey konuşuyorlardır dedirtmek ve seyirciyi bu yönde düşündürmektir. Ben bu tarzı bu oyunda olduğu gibi uygulamadım aslında. Bu tarzdan etkilendiğim yerler oldu. Benim değiştirdiğim yerlerden biri sahneyi bölerek farklı mekânları aynı anda sahnede göstermek oldu mesela. Antenli uzaylıların olması, biraz absürt konuların işlenmesi ve gizemli olayların oluşması gibi unsurlar koydum.

Böyle bir tarzın içinde uzaylı iki kardeşin hikâyesini görmek gerçekten ilginç oldu.

Aslında biraz da sadece görünürde olan değil de insanların kafalarındaki düşünceler, duygular neler olabilir bunları da yansıtan bir çalışma olsun istedim. Uzaylı gibi hissediyorlar, evet belki değil ama sonuçta kendini farklı hissediyor ve uyum sağlayamıyor, aslında yansıtmak istediğim buydu.

Daha önce bir oyunda çevirmenle çalışmış mıydınız? Tahmin ediyorum ki çevirmenin teknik olarak da sizi iyi anlaması ve oyuncularla aranızdaki köprüyü sağlam kurması oldukça önemli. Bu çalışmanızı nasıl etkiledi sizce?

Daha önce hiç böyle bir çalışmam olmamıştı. Çevirmenimizin sayesinde bu oyun çıktı diyebilirim. Desteği çok önemliydi ve bizi çok etkiledi. Oyuncuların nereyi farklı söylediklerini neleri farklı yaptıklarını çevirmenimiz çok güzel aktardı bana ve işimi çok kolaylaştı. Bir süre sonra ben de oyuncuların neleri farklı yaptıklarını ama konudan da sapmadıklarını anlamaya başlayınca çalışmalar hızlandı diyebilirim.

Teşekkür ediyorum bu güzel sohbet için.

Ben teşekkür ediyorum sorularınız için...