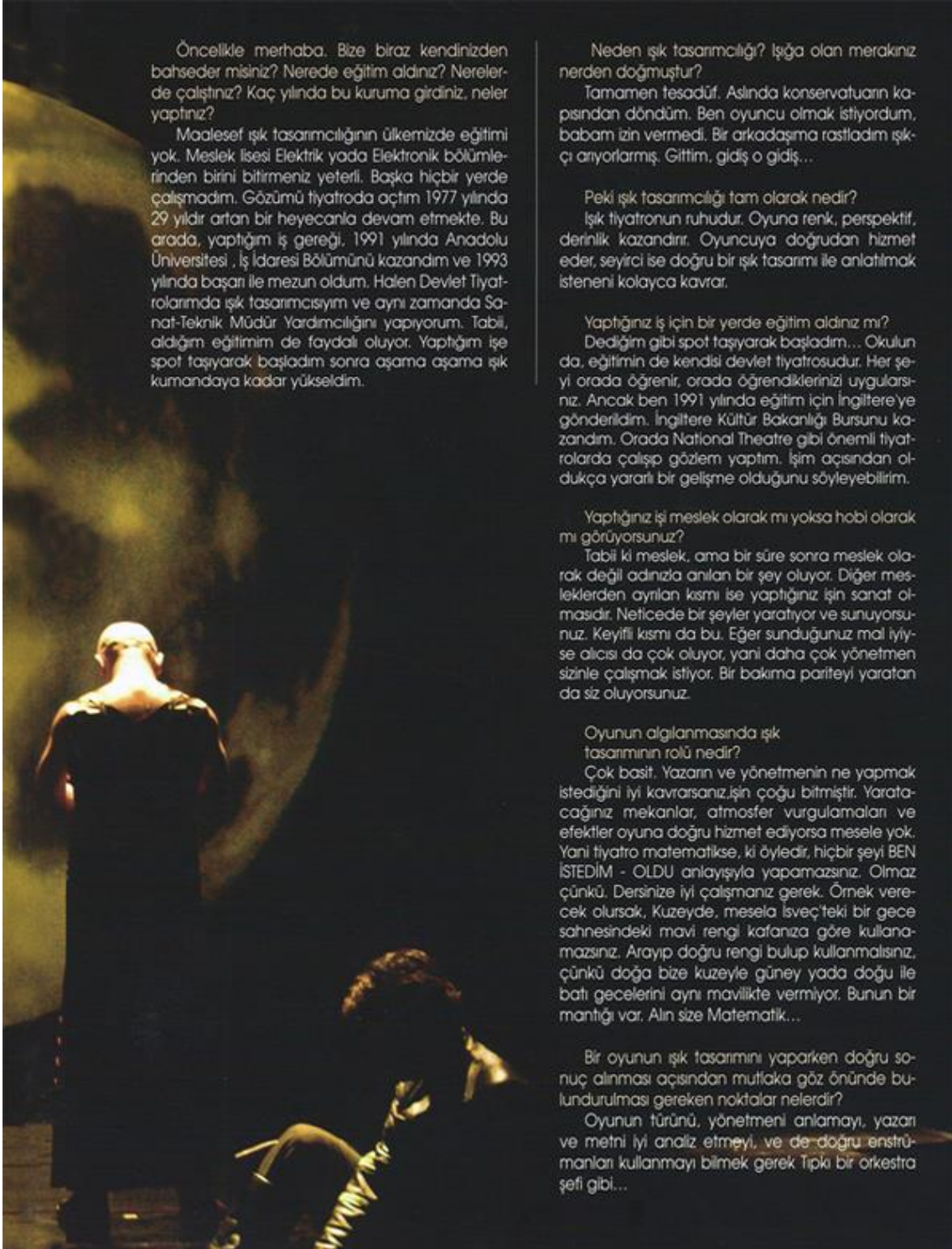


Devlet Tiyatroları Işık Tasarımcısı Sn. Seyhun Ayaş ile

Işık Tasarımı üzerine...

Fotoğraflar: Murat Gülmez - Gökhan Yolcu

Bu sayıdaki konuğumuz, mayıs ayında kostümleri ve ışık efektleri çok konuşulmuş, Devlet Tiyatrolarının turneye çıkardığı oyunlardan birisi olmuş "Salome" isimli oyunun ışık tasarımcısı Seyhun Ayaş. O, Devlet Tiyatrolarımızın yıllarını mesleğine adanmış ışık tasarımcısı. Çekirdekten yetişmiş, spot taşıyarak başlamış ve ışık tasarımcılığı kadar gelmiş değerli bir usta. Onunla kendisinden ve ışık tasarımcılığı konusunda deneyimleri ve önerilerini konuşacağız.



Öncelikle merhaba. Bize biraz kendinizden bahseder misiniz? Nerede eğitim aldınız? Nerelerde çalıştınız? Kaç yılında bu kuruma girdiniz, neler yaptınız?

Maalesef ışık tasarımcılığının ülkemizde eğitimi yok. Meslek lisesi Elektrik yada Elektronik bölümlerinden birini bitirmeniz yeterli. Başka hiçbir yerde çalışmadım. Gözümü tiyatrodan açtım 1977 yılında 29 yıldır artan bir heyecanla devam etmekte. Bu arada, yaptığım iş gereği, 1991 yılında Anadolu Üniversitesi , İş İdaresi Bölümünü kazandım ve 1993 yılında başarı ile mezun oldum. Halen Devlet Tiyatrolarında ışık tasarımcısıym ve aynı zamanda Sanat-Teknik Müdür Yardımcılığı yapıyorum. Tabii, aldığım eğitimim de faydalı oluyor. Yaptığım işe spot taşıyarak başladım sonra aşama aşama ışık kumandaya kadar yükseldim.

Neden ışık tasarımcılığı? İşçi olan merakınız nereden doğmuştur?

Tamamen tesadüf. Aslında konservatuvarın kapısından döndüm. Ben oyuncu olmak istiyordum, babam izin vermedi. Bir arkadaşma rastladım ışıkçı arıyorlarmış. Gittim, gidış o gidış...

Peki ışık tasarımcılığı tam olarak nedir?

Işık tiyatrunun ruhudur. Oyuna renk, perspektif, derinlik kazandırır. Oyuncuya doğrudan hizmet eder, seyirci ise doğru bir ışık tasarımı ile anlatılmak isteneni kolayca kavrar.

Yaptığınız iş için bir yerde eğitim aldınız mı?

Dediğim gibi spot taşıyarak başladım... Okulunda, eğitimin de kendisi devlet tiyatrosudur. Her şeyi orada öğrenir, orada öğrendiklerinizi uygularsınız. Ancak ben 1991 yılında eğitim için İngiltere'ye gönderildim. İngiltere Kültür Bakanlığı Bursunu kazandım. Orada National Theatre gibi önemli tiyatrolarda çalışıp gözlem yaptım. İşim açısından oldukça yararlı bir gelişme olduğunu söyleyebilirim.

Yaptığınız iş meslek olarak mı yoksa hobi olarak mı görüyorsunuz?

Tabii ki meslek, ama bir süre sonra meslek olarak değil adınızla anılan bir şey oluyor. Diğer mesleklerden ayrılan kısmı ise yaptığınız işin sanat olmasıdır. Neticede bir şeyler yaratıyor ve sunuyorsunuz. Keyifli kısmı da bu. Eğer sunduğunuz mal iyiye alıcısı da çok oluyor, yani daha çok yönetmen sizinle çalışmak istiyor. Bir bakıma pariteyi yaratan da siz oluyorsunuz.

Oyunun algılanmasında ışık tasarımının rolü nedir?

Çok basit. Yazarın ve yönetmenin ne yapmak istediğini iyi kavarsanız, işin çoğu bitmiştir. Yaratacağınız mekanlar, atmosfer vurgulamaları ve efektler oyuna doğru hizmet ediyorsa mesele yok. Yani tiyatro matematikse, ki öyledir, hiçbir şeyi BEN İSTEDİM - OLDU anlayışıyla yapamazsınız. Olmaz çünkü. Dersinize iyi çalışmanız gerek. Örnek verecek olursak, Kuzeyde, mesela İsveç'teki bir gece sahnesindeki mavi rengi kafanıza göre kullanamazsınız. Arayıp doğru rengi bulup kullanmalısınız, çünkü doğa bize kuzeyle güney yada doğu ile batı gecelerini aynı mavilikte vermiyor. Bunun bir mantığı var. Alın size Matematik...

Bir oyunun ışık tasarımını yaparken doğru sonuç alınması açısından mutlaka göz önünde bulundurulması gereken noktalar nelerdir?

Oyunun türünü, yönetmeni anlamayı, yazarı ve metni iyi analiz etmeyi, ve de doğru enstrümanları kullanmayı bilmek gerek. Tıpkı bir orkestra şefi gibi...

Öncelikle merhaba. Bize biraz kendinizden bahseder misiniz? Nerede eğitim aldınız? Nerelerde çalıştınız? Kaç yılında bu kuruma girdiniz, neler yaptınız?

Madeleşef ışık tasarımcılığının ülkemizde eğitimi yok. Meslek İyesi Elektrik yada Elektronik bölümlerinden birini bitirmeniz yeterli. Başka hiçbir yerde çalışmadım. Gözümü tiyatrodan açtım 1977 yılında 29 yıldır artan bir heyecanla devam etmekte. Bu arada, yaptığım iş gereği, 1991 yılında Anadolu Üniversitesi, İş İdaresi Bölümünü kazandım ve 1993 yılında başarı ile mezun oldum. Halen Devlet Tiyatrolarında ışık tasarımcısıyım ve aynı zamanda Sanat-Teknik Müdür Yardımcılığı yapıyorum. Tabii, aldığım eğitimim de faydalı oluyor. Yaptığım işe spot taşıyarak başladım sonra aşama aşama ışık kumandaya kadar yükseldim.

Neden ışık tasarımcılığı? Işığa olan merakınız nerden doğmuştur?

Tamamen tesadüf. Aslında konservatuvarın kapısından döndüm. Ben oyuncu olmak istiyordum, babam izin vermedi. Bir arkadaşına rastladım ışıkçı arıyorlarmış. Gittim, gidış o gidış...

Peki ışık tasarımcılığı tam olarak nedir?

Işık tiyatronun ruhudur. Oyuna renk, perspektif, derinlik kazandırır. Oyuncuya doğrudan hizmet eder, seyirci ise doğru bir ışık tasarımı ile anlatılmak isteneni kolayca kavrar.

Yaptığınız iş için bir yerde eğitim aldınız mı?

Dediğim gibi spot taşıyarak başladım... Okulun da, eğitimin de kendisi devlet tiyatrosudur. Her şeyi orada öğrenir, orada öğrendiklerinizi uygularsınız. Ancak ben 1991 yılında eğitim için İngiltere'ye gönderildim. İngiltere Kültür Bakanlığı Bursunu kazandım. Orada National Theatre gibi önemli tiyatrolarda çalışıp gözlem yaptım. İşim açısından oldukça yararlı bir gelişme olduğunu söyleyebilirim.

Yaptığınız işi meslek olarak mı yoksa hobi olarak mı görüyorsunuz?

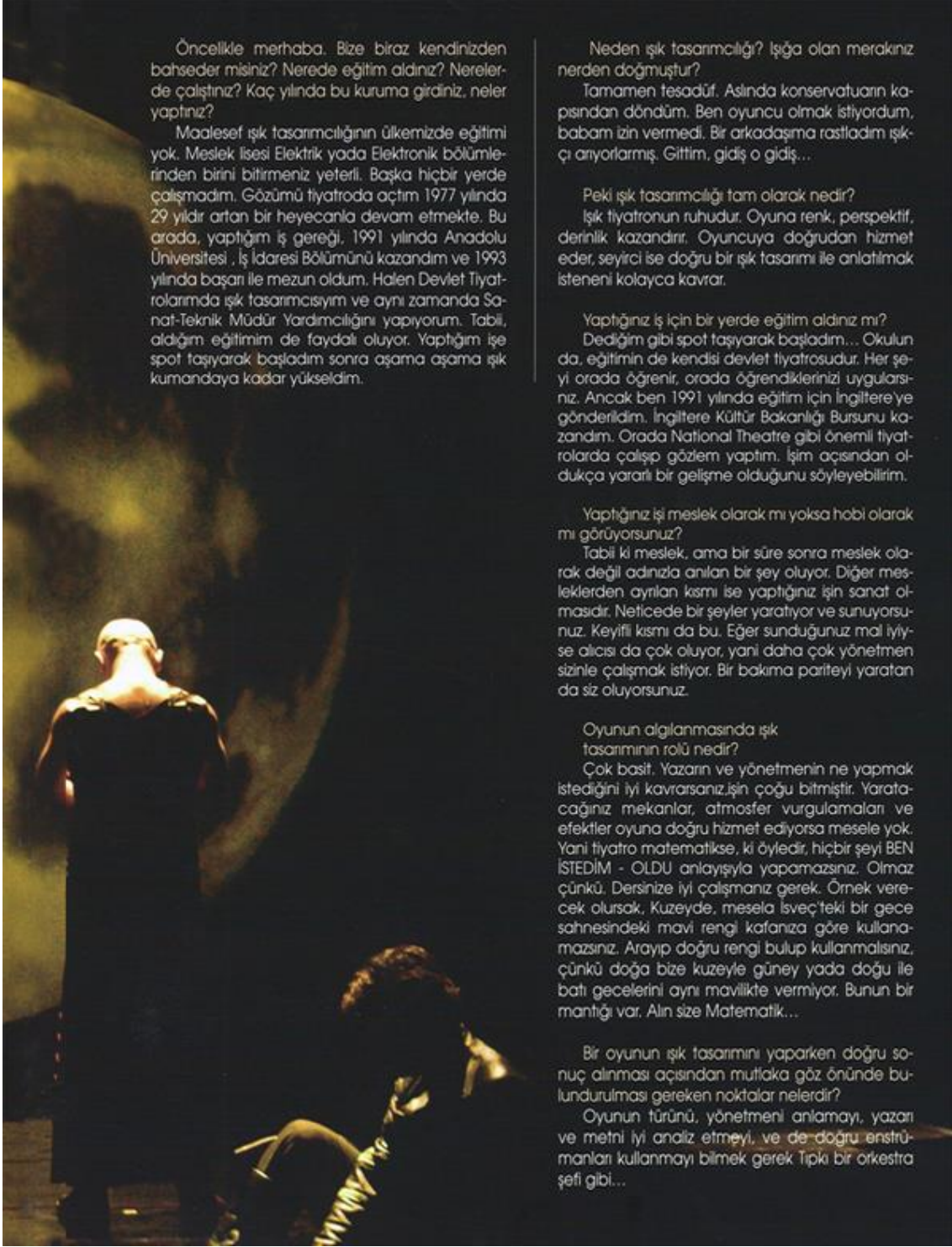
Tabii ki meslek, ama bir süre sonra meslek olarak değil adınızla anılan bir şey oluyor. Diğer mesleklerden ayrılan kısmı ise yaptığınız işin sanat olmasıdır. Neticede bir şeyler yaratıyor ve sunuyorsunuz. Keyifli kısmı da bu. Eğer sunduğunuz mal iyiye alıcısı da çok oluyor, yani daha çok yönetmen sizinle çalışmak istiyor. Bir bakıma pariteyi yaratan da siz oluyorsunuz.

Oyunun algılanmasında ışık tasarımının rolü nedir?

Çok basit. Yazarın ve yönetmenin ne yapmak istediğini iyi kavrayarsanız, işin çoğu bitmiştir. Yaratacağınız mekanlar, atmosfer vurgulamaları ve efektler oyuna doğru hizmet ediyorsa mesele yok. Yani tiyatro matematikse, ki öyledir, hiçbir şeyi BEN İSTEDİM - OLDU anlayışıyla yapamazsınız. Olmaz çünkü. Dersinize iyi çalışmanız gerek. Örnek verecek olursak, Kuzeyde, mesela İsveç'teki bir gece sahnesindeki mavi rengi kafanıza göre kullanamazsınız. Arayıp doğru rengi bulup kullanmalısınız, çünkü doğa bize kuzeyle güney yada doğu ile batı gecelerini aynı mavilikte vermiyor. Bunun bir mantığı var. Alın size Matematik...

Bir oyunun ışık tasarımını yaparken doğru sonuç alınması açısından mutlaka göz önünde bulundurulması gereken noktalar nelerdir?

Oyunun türünü, yönetmeni anlamayı, yazarın ve metni iyi analiz etmeyi, ve de doğru enstrümanları kullanmayı bilmek gerek. Tıpkı bir orkestra şefi gibi...





Peki oyunun türüne göre ışık tasarımı nasıl değişik gösterir?

Her oyun türünün ışık tasarımı matematiksel olarak farklıdır. Yoksa hem seyirciye, hem oyuna, hem de kendinize ihanet edersiniz. Örneğin komedi sıcak ışıkta oynanır, dramatik bir ışık oyunun ritmini bozar. Eğer oyun türünüz Epik ise ışığınız da epik olmalı vb.

Oyunun yönetmeni ışık tasarımı yönlendiriyor mu yoksa tamamen tasarımcıya mı bırakır?

Tabii ki yönlendiriyor ve yönlendirmeli de. Adı üstünde yönetmen. Sonuçta size kendi dünyasıyla geliyor. Ama sizin dünyanızla yönetmenin dünyanızın örtüşebilmesi oyunun tasarımı açısından önemli.

Ortak çalışma her zaman zordur. Özellikle her zaman yeni bir ekiple çalışma söz konusu ise. Peki, uzun zamandan beri ışık tasarımcılığı yapan birisi olarak çalışmada en çok zorlandığınız yönetmen veya proje hangisidir? Neden?

Bazen zorlandığımız oluyor ama isim vermek doğru olmaz. Mesela, yönetmenin donanımlı olmasında yatar. Eğer kreatif kadronuza güvenmiyor, her şeyi ben bilirim diyorsanız, "buyurun, kendiniz yapın" derler, çünkü mobilya atölyesine gidip, "şöyle bir masa istiyorum" demeye benzeriz bu iş. Eğer tiyatro yapacaksak birbirimize güveneceğiz. Önce ben size sunacağım, sonra siz yönetmen olarak tabii ki üzerinde oynama hakkına sahipsiniz.

Peki teknik olarak tiyatrolarımızı yeterli buluyor musunuz?

Yeterli bulamıyorum, maalesef. 1991'de İngiltere'ye gittiğimde National Theatre'da 850 spot vardı, bizde ise sadece 80. Günümüze bakacak olursak, şu an kullandığımız malzeme dünya standartlarında, ancak sayı olarak yine eksikiz. Neredeyse, bire on mukayese farkı var. Yani benim doğru bir ışık tasarımı yapabilmem için kafamı yabancı tasarımcılara göre 10 kat daha fazla çalıştırmam gerek. Sorun tamamen ekonomik. Bütçede kültüre ayrılan pay binde üç. Varın siz hesap edin gersini...

Yabancı tiyatro grupları sık sık Devlet Tiyatrolarımıza konuk olmaktadır. Bu gelen yabancı gruplar ile bizim ülkemiz arasında teknik ve tasarım olarak ne tür farklar vardır?

Teknik olarak fark var tabii. Onarın paraları bol. Tasarımsa, bence ölçülebilir bir şey değil. Matemesi bol olduğu için daha rahat çalışır yani az yorulur, ama yaratı kısmı tamamen yeteneğe bağlıdır. Yeteneğiniz yoksa istediğiniz kadar malzemeniz olsun hiçbir işe yaramaz.

Bu gelen grupların arasında en çok hangi tiyatroları veya oyunu ışık tasarımı açısından beğeniyorsunuz?

Genelde İngilizler daha önde diyebilirim.

Işık tasarımı üstlendiğiniz Salome oyunu son zamanlarda çok konuşulan oyunlardan birisi olmuştur. Tasarımcı Arzu Kaprol, bu oyun için ilk kez tiyatro kostümü tasarladı. Görsel efektler mükemmel. Bu oyunun ışık tasarımının yapılmasında neler etkili oldu?

Açıkçası yönetmenim Müge Gürman dersine çok iyi çalıştığı için doğru yönlendirme yapılan işe de doğrudan etki etti. Yönetmen, Salome'nin sayul ve paradoks bir oyun olduğunda ısrarı idi. Hakkı

