T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENTSTİTÜSÜ
ÇOCUK TİYATROSU OYUN-TİYATRO-DRAMA
ANABİLİM DALI

ÇOCUK TİYATROSUNDA

SANATSAL BİR ANLATIM ARACI OLARAK KUKLA

Yüksek Lisans Tezi

Elif Temuçin

Tez Danışmanı

Yrd. Doç. Dr. Tülin Sağlam

Ankara-2007

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENTSTİTÜSÜ
ÇOCUK TİYATROSU OYUN-TİYATRO-DRAMA
ANABİLİM DALI

ÇOCUK TİYATROSUNDA

SANATSAL BİR ANLATIM ARACI OLARAK KUKLA

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Tülin Sağlam

Tez Jürisi Üyeleri

Adı ve Soyadı	**İmzası**
.....	…….
……..	…….
……..	…….
……..	…….
……..	…….
……..	…….....

Tez Sınavı Tarihi…….

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ

METODOLOJİ

I. Kukla Tarihi 1

II. Kukla Estetiği.....47

II. A. Kukla – Kuklacı İlişkisi.....53

II. B. Kukla – Oyuncu İlişkisi.....61

II. B. 1. Gerçekçi Oyunculuk.....61

II. B. 2. Göstermeci Oyunculuk.....68

II. C. Kukla – Seyirci İlişkisi.....78

III. Obje Tiyatrosu.....88

IV. Çocuk ve Kukla.....95

V. 'Sen Uzaktayken...' Oyununun Dramaturgisi ve Reji Yorumu.....102

V. A. Yazım Yöntemi.....102

V. A. 1. Oyunun İletisi.....102

V. A. 2. Oyunun Hedef Kitlesi.....102

V. B. Yazım Aşamaları.....103

V. B. 1. Araştırma.....103

V. B. 2. Tasarım.....106

V. B. 3. Yazım.....107

V. C. Metin İncelemesi.....108

V. C. Öz.....108
V. C. 1. Konu – Öykü.....108
V. C. 2. Olay Örgüsü.....109
V. C. 3. Oyun Kişileri.....111
V. D. Biçim.....112
V. D. 1. Dil.....112
V. D. 2. Biçem.....112
V. D. 3. Bölümleme.....112
V. D. 4. Mekan.....112
V. D. 5. Zaman.....113
V. E. Reji Yorumu.....113
V. E. 1. Mekan ve Işık Tasarımı.....115
V. E. 2. Müzik Tasarımı.....120

SONUÇ

TÜRKÇE ÖZET

İNGİLİZCE ÖZET

KAYNAKLAR

EKLER

ÖNSÖZ

"... tiyatro, bütün çocukların bildiği bir şeydir. Her hangi bir karakter ya da hikaye uydurduklarında, roller icat ettiklerinde ve tek başına ya da birlikte oynarken doğaçlama yaptıklarında, her gün yeniden oynadıkları, hep aynı oyundur tiyatro. İşte tam olarak budur tiyatro."[1]

Ünlü İtalyan oyun yazarı ve oyuncu Dario Fo'nun 'Tiyatroyu da Kim İcat Etti?' sorusuna verdiği bu yanıt, tiyatronun oyunsu, yaratıcı ve eğlenceli yanına yerinde bir göndermedir. Gerçekten de çocuklar her gün oynadıkları, yaratıcılıklarını ortaya koydukları oyunlarında, hayal gücü geniş, yaratıcı birer tiyatro yazarı, oyuncusu ve sahneye koyucusu gibidir. Yetişkin tiyatrocular dan tek farkları, oyunların estetik kaygıdan uzak ve bir seyirci algısı içermeden oynanmalarıdır. Bu saptama oyunların estetik niteliğine değil, oynama niyetine bir göndermedir. Yani çocukların oyunları, tiyatroda özellikle de çocuk tiyatrosunda esin kaynağı olabilecek niteliktedir.

Çocuklar oyunlarında günlük hayatta kullanılan çeşitli malzemelerle oynar. Kullandıkları malzemeyi kurguladıkları oyun içinde sürekli değiştirir, 'dönüştürür'ler. Kimi zaman karton bir kutu ev olur, kimi zaman uzay gemisi, kimi zaman araba. Bir oyuncak ayı yaramaz bir çocuk olduğu gibi, o günkü oyundaki

---

[1] Dario Fo, "Tiyatroyu da Kim İcat Etti?", Çocuklar Soruyor Nobelliler Cevaplıyor. Editör: Bettina Stiekel, Çeviren: Elif Günçe. (İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları, 2006) s. 137.

rolüne göre doktor, öğretmen, kral vb. olabilir. Her an her tür gündelik malzeme onların oyununda etkileyici bir oyun malzemesine dönüşebilir. Çocuklar, gelişen teknolojiyle her ne kadar hazıryapıma hapsedilmeye çalışılıyor olsa da, televizyonun hükümranlığı altında ezilseler de özellikle okul öncesi dönemde, kendi kendilerine ya da arkadaşlarıyla kurdukları oyunlarda oldukça yaratıcı olabilirler. Yeter ki bu kurguladıkları oyunlar onlara unutturulmasın...

Çocuklar gündelik nesneleri dönüştürerek oynadıkları oyunlarda, nesne-çocuk ilişkisi, kukla tiyatrosundaki kukla-kuklacı ilişkisine benzer. İşte kukla tiyatrosu bu noktada önemli olur. Çünkü kuklalar tanıdık bir malzeme olarak çocuğun hayal dünyasına hızla nüfuz eder; onları kavrar ve yaratıcılıklarını hareketlendirir. Elbette bu kukla sanatçısının hayal gücünün zenginliğine ve sanatsal olarak üretkenliğine bağlı olarak değişir. Ama yine de her kukla sanatçısı bir çok kaynağın yanı sıra, çocukların oyun dünyasından da beslenebilir. Dolayısıyla çocukların oynadıkları oyunları, oynama biçimlerini, araçlarını vb. gözlemleyerek, kendi sanatsal alt yapısıyla bu gözlemlerini birleştirebilir.

Kukla tiyatrosu son elli yılda tiyatro sanatı içinde gerçek değerini kazanmaya başlamıştır. Daha önceleri bir tür yardımcı karakter ya da malzeme gözüyle bakılan kukla, kendine ait estetiği ve zengin anlatım olanakları olan bir sanat dalı olarak gelişmektedir. Aslında kukla tiyatrosunun çoğu zaman ikinci sınıf bir etkinlik olarak sadece çocuklar için yapılan eğlenceli gösteriler biçiminde algılanması, ülkemizde tiyatro sanatı içinde hızla kan kaybeden çocuk tiyatrosunun günümüzdeki algılanma biçimine, yerine ve önemine koşuttur. Oysa gün geçtikçe Batı tiyatrosunda değeri fark edilip, hızla gelişen kuklacılık, çocuklar için yapılan tiyatroda olduğu gibi yetişkinler için yapılan tiyatro çalışmalarında da giderek zengin ve derinlikli bir

anlatım aracı ve amacı olarak yer almaktadır. Ülkemizde de gelişen bu sanatın, çocuk tiyatrosuna bu kadar yakın bir konumda oluşu gözden kaçırılmadan sanatsal uygulamalar yapılması için çalışmalar sürdürmenin gerekliği ortadadır.

Bu çalışmayla hedeflenen kuklanın estetik boyutunu gözler önüne serip, çocuk tiyatrosu gibi önemli bir tiyatro alanı için kukla anlatım tekniklerinin ne denli çeşitli, farklı, boyutlu anlatım olanakları sağlayabileceğini ortaya koymaktadır. Böylece kukla tiyatrosunun, çocuk tiyatrosu alanında özgün, yaratıcı ve yeni üretimlere esin kaynağı olabilmesini sağlamaktır.

Kukla tiyatrosu alanında Türkçe kaynak bulma zorluğu, bu tez çalışmasının sınırlılıklarından biridir. Sadece kukla tiyatrosu üzerine hazırlanan akademik çalışmalar oldukça yenidir. Yaklaşık 1960'larda başlayan bu nitelikli çalışmalar, akademik anlamda, ülkemizde olduğu kadar diğer ülkelerde yeterli kaynak olmadığını göstermektedir. Bu nedenle çalışma içersinde birçok eksiğin bulunması kaçınılmazdır. Yine de kısıtlamanın olabildiğince aşabilmek ve kukla sanatı ve kuklanın çocuk tiyatrosundaki sanatsal yeri üzerine bir başvuru kaynağı oluşturabilmek bu çalışmanın hedeflerinden biri olmuştur. farklı çalışmalara ışık tutulacağına inanılmaktadır.

Bu çalışmada dile getirilen, savunulan düşünceler bir uygulama çalışmasıyla da desteklenmeye çalışılmıştır. Obje Tiyatrosu tekniğiyle oluşturulan ve sahnelenen 'Sen Uzaktayken…' isimli oyun, çağımız kuklacılığında dikkat çekici bir yere ve öneme sahip olan 'Obje Tiyatrosu' alanına bir örnek oluşturmuştur. Bu uygulama çalışması, çocuk dünyasına yakınlığı ve zengin anlatım olanaklarına sahip Obje Tiyatrosu alanının tanıtılması adına ülkemiz için bir ilk adım sayılabilir.

Bu ilk ama koca adımı atmamda büyük emeği geçen danışmanım Yrd. Doç. Dr. Tülin Sağlam'a, tez oyunun çıkmasında önemli katkıları olan arkadaşlarım, başta Erkan Uyanıksoy olmak üzere, Taner Rumeli, Onur Özmen, Hilal Polat, Firuze Engin, Seçil Tekin, Koray Demir, Fatma Şafak, Aslı Örge, Aygül Tunç (bu liste uzar) ve aileme teşekkür ederim.

GİRİŞ

Kukla insanlığın ilk zamanlarından beri sosyal yaşamın bir parçası olmuş; gerek günlük yaşamın sorunlarına çözüm arama süreçlerinde, gerekse sanat üretiminde önemli roller oynamış, çocukların oyuncakları arasında her zaman vazgeçilmez bir yeri olmuştur. Kuklanın insan yaşamının hemen her alanında çok eskilerden beri oynadığı önemli bu roller bir çok farklı alanda düşünürün ve sanat insanının kukla üzerinde düşünmesini sağlamıştır. Tiyatro düşünürü ve uygulamacıları da bir teatral figür olarak kuklanın, tiyatronun kökeninde yer alan ritüellerden başlayarak günümüze kadar sahnede yer alma sürekliliği ve işlevini göz ardı edememişlerdir. Sonuçta kukla geçmişten günümüze hem gündelik kullanımıyla hem de sanatsal anlamda teatral yanıyla gündemde kalmayı başarmıştır. Kuklanın teatral ve/veya günlük kullanımı, kukla üzerine çeşitli tanımların oluşmasını da beraberinde getirmiştir.

Öncelikle günümüzde kuklanın günlük kullanımına bakılacak olursa, 'kukla' kelimesinin sözlük karşılığının, telle ya da iple oynatılan, çocukların oynadığı bebek gibi tanımlamalarla açıklandığı görülmektedir. Bu noktada kuklanın belli başlı bir kaç sözlükteki karşılığına bakılabilir. Türk Dil Kurumu'nun Türkçe sözlüğünde 'kukla' kelimesinin karşılığı şöyledir:

> *"1 Hareketli yerleri iplikle sanatçının parmaklarına bağlanarak veya eldiven gibi bir kesiti kullanarak bir perdenin üzerinden oynatılan, bez, karton vb. hafif nesnelerden yapılmış insan ve hayvan figürleri: Ayakları olmayan, alttan içine el sokularak oynatılan çeşitli nesnelerden yapılmış bebek. Bu bebeklerle oynatılan oyun.*

2 mecaz: Başkasının etkisinde olan, onun isteklerine göre davranan (kimse).”[1]

Kukla insan ya da hayvan figürü olarak görülmekte veya oyuncak bebek ile bir algılanmaktadır. Mecazi anlamında ise kuklanın ‘kontrol altında tutulan’ nesne oluşundan kaynaklı bir algı söz konusudur. Kişinin ya da toplumun istemsiz olarak birilerinin kontrolü altında tutulmasına göndermedir.

Kukla kelimesinin İngilizce’deki karşılığı ‘puppet’dır. ‘Puppet’, Latin dilinden gelme bir kelimedir. Kapsamlı bir sözlük olan Oxford Dictionary’de ‘puppet’ kelimesi şöyle açıklanır;

1 İplerle ya da elin içeri sokulmasıyla veya parmaklarla hareket ettirilebilen insan ya da hayvan figürü.

2 Mecaz: Birilerinin kontrolünde hareket eden kişi ya da grup.[2]

Bu tanımlamada ise kukla yine bir insan ya da hayvan figürü olarak görülmektedir.

Günümüzde kukla tiyatrosu uygulamalarına bakıldığında, bu tanımların kuklanın bütününü açıklamakta eksik kaldığı görülmektedir. Kukla ne sadece ‘küçültülmüş insan ya da hayvan figürü’ olmak, ne de çocukların oynadığı bebeğe benzemek zorunda değildir. Her kukla telle ya da iple hareket ettirilmez. Örneğin el kuklası denilen ele geçirilerek oynatılan ya da sopayla hareket ettirilen sopalı kukla biçimleri de vardır. Kısacası bu çalışmanın asal hedefi kuklanın estetik yanının ortaya koyulmasıdır. Bu da kuklanın gündelik kullanımından çok onun sanatsal açıdan teatral yanına odaklıdır. Bu nedenle kuklanın teatral yanına bakıldığında,

---

[1] Türk Dil Kurumu. Türkçe Sözlük. Altıncı Basım. (Ankara, 1973)
[2] Oxford Dictionary, Edited by Sally Wehmeier. (Oxford University Press, 1993)

günümüzde, bu tür kalıplarla sınırlandırılamayacak bir biçim ve işlev zenginliğine sahip olduğu görülecektir.

Kuklanın teatral bir figür olarak varlığı irdelendiğinde ise kuklanın ne olduğu ve sahnede oynadığı rol üzerine çeşitli görüşler ileri sürüldüğü görülmüştür. Bunlar genellikle kuklanın cansız bir nesne ya da canlı olması konusunda birbirlerinden farklılaşmaktadır. Örneğin on yedinci yüzyılda kukla, kukla operalarına 'hapsedilerek', canlı oyuncuların tiyatrosunu 'taklit'ten öteye geçememiştir. Oysa on sekizinci yüzyıla gelindiğinde, kuklanın kendine has teatral yanı farkedilmiştir. Bu farkındalığı sağlayan ilk düşünürlerden biri de Samuel Foote'(1720-1777)tur. Geç dönem Romantiklerinden İngiliz oyuncu ve oyun yazarı Foote kuklayı, doğal olmayan oyuncu olarak tanımlamıştır. Foote ve çağdaşı kimi kuramcıların çalışmalarının ardından birçok düşünürün kukla sanatı üzerine faklı görüşleri ortaya çıkmış ve bu görüşler günbegün gelişim göstermiştir. Amerikalı kukla düşünürü Paul McPharlin (1903-1948)'a göre kukla, bir kişinin kontrolü altında oynatılan teatral figürken, Amerikalı kuklacı Bil Baird (1904-1987)'e göre, bir kişinin gücüyle oynatılan, gösteri öncesinde cansız olan figürdür. [3] Ünlü Rus kuklacı Sergei Obraztsov(1901-1992) için kukla, bir malzeme, kişisel olmayan ve bir sahne karakteri gibi sunulabilen bir 'şey'dir. Çağdaş kukla düşünürü Henryk Jurkowski kuklayı sahne üzerinde 'dönüşmüş olan' bir nesne olarak görür. 'Dönüşüm' derken kuklanın gösterim sırasında nesneyken yaşayan bir rol kişisine ya da karaktere dönüşümü tanımlamaktadır. Kukla seyircinin zihninde canlı kılınan bir çeşit nesnedir.[4]

---

[3] Steve Tillis, Toward An Aesthetics Of The Puppet (New York: Greenwood Press, 1992) s. 17.
[4] Henryk Jurkowski, "Towards A Theatre Of Objects", Aspects Of The Puppet Theatre, Edited by Penny Francis. (London: Puppet Centre Trust, 1988) s. 40.

Günümüzde kukla kelimesinin etimolojik kökenini araştıran ve 20. yüzyılın en ünlü kukla düşünürü olarak kabul edilen Paul McPharlin (1903-1948)'in kukla üzerine yazdıkları kavramın farklı tanımlarını kapsayıcı niteliktedir. Bu görüşlere yer veren Amerikalı kuklacı ve kukla düşünürü Steve Tillis'in **Toward an Aesthetics of the Puppet (Kukla Estetiğine Doğru)** adlı kitabında da değindiği gibi McPharlin, 'kukla' kelimesinin iki bölümlü olduğunu saptar. 'Pupa' kelimesinin Latin dilinde 'kız çocuğu', 'oyuncak bebek' ya da 'küçük varlık' olarak kullanıldığını belirtir. '-et' ekinin ise küçültme anlamı kattığını açıklar. Yani Latince'de 'puppet' kelimesi, 'küçücük varlık' demektir.[5] Dolayısıyla kuklanın küçültülmüş bir insan figürü olduğu düşünülmüştür.

Genelde sadece ipli kukla için kullanılan 'marionette' kelimesi, Fransa ve İtalya'da kuklaya verilen genel addır. Yine McPharlin'e göre bu kelimenin karşılığı 'küçücük Mary' ya da 'küçük kız çocuğu'dur. Ortaçağ kukla geleneğinde, Meryem Ana adına düzenlenen oyunlardan türediği sanılmaktadır. Görüldüğü gibi iki tanımda da kuklanın insan figürü oluşuna odaklanılmıştır.

Peki kukla çağımızda nasıl tanımlanmalıdır? Burada çalışmanın başında değinilen iki tanıma dönmek gerekmektedir. Çağdaş kuklacılık üzerine önemli çalışmaları olan kukla düşünürü Steve Tillis, kuklanın gelişimi açısından büyük önemi olan bu iki ünlü kuklacı ve düşünürün, yani Paul McPharlin ve Bil Baird'in kukla tanımlarını dikkate alarak, bu konuyu araştırır. Tanımlar tekrar hatırlanacak olursa;

Paul McPharlin'a göre kukla; "Bir kişinin kontrolü altında oynatılan teatral figür"dür.

---

[5] Tillis, a.g.e., s. 16

Bil Baird'e göre ise; "Bir kişinin gücüyle oynatılan, gösteri öncesinde cansız olan figür"dür. [6]

Bu iki tanımdaki kuklanın kontrol altında oluşu ve gösteri öncesi cansız oluşu görüşü üzerinde durulmayı gerektirmektedir. Tillis'e göre bu iki tanım eksik ve bazı bakımlardan yanlıştır. Bunlardan en önemlisi kukla için günümüzdeki kullanımlara bakıldığında "cansız" demenin olanaklı olmadığı görülür. Çünkü bilinmektedir ki, bazen bir canlı olarak insan da kukla şeklinde kullanılabilir; ya da insan ve kukla sahnede birlikte yer alabilir. Tillis buna güzel bir örnek verir. Ünlü bir Rus kuklacı olan Sergei Obraztsov, bir gösterisinde kendi ellerini, küçük bir yaşlı kadın kuklasının elleri olarak kullanmıştır. Böylelikle canlı olan kuklacının elleri, artık, bir kuklanın ellerini simgeleyen bir figüre dönüşmüştür.

Yine başka bir karmaşa üzerinde durulabilir. Her kukla cansız bir obje olamayacağı gibi, her obje de bir kukla olamaz. Kukla, bir obje bile olsa, özel bir tasarıma ve harekete sahiptir ve günlük kullanımından uzaklaşarak, yeni bir varlık kazanmıştır. Aynı zamanda her teatral figür de kukla değildir. Kukla bir sahne elemanı değil, başlı başına kendine has bir estetiğe sahiptir.

Kuklanın aksesuarlardan ve sahne elemanlarından daha öte bir değere sahip oluşuyla teatral bir tanımlamayla açıklanması da eksikli görülmektedir. Amerikan kuklacılığında hem araştırmacı hem de yönetmen olarak büyük bir öneme sahip olan Marjorie Batchelder, bu görüşü bir üst basamağa taşır. Ona göre kukla bir takım teatral gösteri türleri içinde yer alan bir oyuncudur. Kukla elbette bir oyuncunun türevidir. Fakat bilinmektedir ki eğer amaç anlamı kaçırmamak (kuklanın canlı kılınmasını es geçmemek) ise kuklanın canlı oyuncudan bir şekilde ayrılması gerekir.

---

[6] Tillis, a.g.e., s. 17.

Batchelder kukla ve canlı oyuncu ayrımını, kuklanın hareket ettirilişinin mekaniksel anlamlarına atıfta bulunarak yapar. Yani kukla dışardan bir güçle hareket ettirilir, kendi kontrolü yoktur. Özellikle ipli kuklada kukla oynatıcısından mekaniksel bir uzaklığa sahiptir. Fakat bu görüş de problemlidir. Örneğin el kuklası kuklacının canlı elinin bir uzantısı olur. Dolayısıyla hareket ettirilişinde bir mekanik anlam söz konusu değildir. Oynatıcısının bir uzantısı olarak canlıdır. Yine de kukla ile oyuncu, anlamsal karmaşasıyla, birbirlerinden ayrı olmalarına rağmen aralarındaki ilişkiden kolay kolay vazgeçememektedirler. Kuklanın sahne üzerinde özellikle rol kişisine dönüşürken oynatıcısıyla kurduğu ilişki, oyuncunun kendi gerçekliği ile rol kişisi arasında kurduğu ilişkiye benzerdir. Oyuncunun gerek prova süreci, gerekse gösterim sırasındaki konumu kuklanın konumuyla koşut gözükmektedir. Ama kuklanın sahip olduğu özellikler – ki en önemli özelliği kuklanın bir nesne oluşudur- onu canlı tiyatronun oyuncusundan farklı kılmaktadır.*

Ünlü Rus kuklacı Sergei Obraztsov'a göre kukla cansız olanın canlıya dönüşümüdür.

> *"Gerçekte, kuklacı kuklasını ne kadar uzman bir şekilde hareket ettirse de, hiçbir cansız nesne -ne tuğla, ne gazete kağıdı, ne oyuncak, ne de teatral kukla- canlandırılamaz. Yine de, bu insanın ellerindeki her hangi bir nesne – aynı tuğla, gazete parçası, ayakkabı boyası ya da şişe- insanın çağrışımsal fantazisinde yaşayan bir nesnenin işlevleriyle tamamlanabilir. Bu nesne hareket edebilir, gülebilir, ağlayabilir ya da aşkını ilan edebilir."*[7]

---

* Çalışmanın asal konusu olan kukla estetiğinin tartışıldığı bölümde oyuncu-kukla arasındaki ayrım ve/veya benzeşim üzerine ayrıntılı durulacaktır.

[7] Sergei, Obraztsov. My Profession. Trans: Ralph Parker and Valentina Scott. (Moscow: Foreign Languages Publishing House, 1950) s. 264.

Obraztsov'un 'insanın çağrışımsal fantazisinde yaşayan bir nesnenin işlevleriyle tamamlanabilirlik' tanımı bu çalışma içinde önemli bir yeri olan 'düş gücüyle hayat kazanma' tanımına paraleldir. Nesnenin seyirci ve oynatıcısının düş gücünün birlikteliğinde canlanmaya başlaması, kuklanın estetik değerini tanımlayan bir işlevdir.

Tüm bu açıklamaların ışığında Steve Tillis, günümüzdeki kuklanın tanımı şöyle yapar:

> *"Kukla, gösteri sırasında gücünü düş gücünden alarak hayat kazanan, belli bir tasarıma, harekete ve genellikle konuşmaya sahip özel bir objedir."*[8]

'Gösteri sırasında gücünü düş gücünden alarak hayat kazanan' derken kuklanın sahne üzerinde yaşamaya, canlanmaya başlaması kastedilmektedir. Peki bir kukla nasıl yaşayan bir varlığa dönüşür? Aslında bu sorunun cevabı kukla oynatıcısı ve kukla arasındaki ilişkide gizlidir. Bu zihinsel bir ilişkinin sahnede tamamlanmasıdır. Kukla oynatıcısı zihninde, kendi hayal dünyasında kuklayı canlı varsayar ve ona göre kuklaya hareket vererek, onu canlandırır. Bu canlanma, gösteri sırasında seyirciye ulaşırsa, seyirci artık, kuklacıyı unutup, kuklanın kendi başına sergilediği oyunculuğu izler. Dolayısıyla kukla bir kişinin fiziksel gücüyle oynatılan bir figür değil, gücünü kuklacının zihinsel gücünden alan bir tür 'oyuncu'dur.

Kuklanın, kendine has bir stili, kendine has izleyicisi ve kendine has bir estetiği vardır. Bu nedenle insanı (yaşayan oyuncuyu) taklit etmek kuklanın gerçekliğine ait değildir. Bil Baird'in dediği gibi; " Eğer kukla oynatıcısı, kuklasında

---

[8] Tillis, a.g.e., s. 28.

insanı kopyalamaya çalışırsa başarısız olur. Çünkü bunu yaşayan oyuncu çok daha iyi yapacaktır!"[9]

Dolayısıyla burada "niye kukla?" sorusu akla gelmektedir. Bir sanatçı, kanlı canlı, yaşayan oyuncular varken niye anlatmak istediğini kuklalarla göstermeyi seçmiştir? Kukla bu özel anlamını nasıl kazanmıştır? Kukla cansız bir nesneyken sahnede canlı bir karakteri sergilemesiyle ve bundan kaynaklı kendine has göstergelere sahip oluşu ile özel bir sanattır. Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde bu görüş detaylı bir biçimde ele alınacak, çalışma içersinde bu soruların yanıtları aranacaktır.

Kuklanın kendine ait estetiğini kazanışı Batı geleneğindeki tarihsel süreçte araştırılıp, ardından kuklanın temelini oluşturan kuklacı, kukla ve seyirci ilişkisi ayrı ayrı ele alınarak kuklanın sanatsal anlamları ayrıştırılacaktır. Kuklanın yirminci yüzyıldaki işlevi ve tamamen kendine has özellikleriyle bir nesne olarak önemi tartışılarak, günümüz kuklacılığında önemli bir yeri olan 'Obje Tiyatrosu' tanımlanacaktır. Ardından çalışmanın asal hedefi olan çocuk ve kukla arasındaki etkileşim üzerinde durulacaktır.

'Obje Tiyatrosu'nun anlatım olanakları ve zenginliğini uygulama içinde irdelemek üzere çalışma bir örnek oyunla tamamlanacaktır. Bu oyunun yazımı ve sahnelenmesi sürecinde 'Obje Tiyatrosu'nun, çocuğun hayal gücünü zenginleştiren, ona yeni anlatım yolları sunan yapısı üzerine durulacaktır. Böylece kuklanın sanatsal bir anlatım aracı olarak çocuk tiyatrosundaki yeri ortaya koyulmaya çalışılacaktır.

---

[9] Bil Baird, The Art Of The Puppet (New York: A Ridge Press Book, 1965) s. 12.

METODOLOJİ

Tezin Adı : Çocuk Tiyatrosunda Sanatsal Bir Anlatım Aracı Olarak Kukla

Tezin Konusu: Kuklanın sahne üzerindeki anlamının irdelenmesi ve çocuk seyirciyle kurduğu ilişkinin örnek bir uygulama ile sunulması.

Araştırma Problemi (Sorun): Birçok tiyatro kuramcısı kuklanın, Batı geleneğinde, yirminci yüzyıla kadar 'ikinci sınıf' bir sanat dalı olarak görüldüğünü vurgulamaktadır. Aynı bakış açısının günümüz kuklacılığında da, yer yer devam ettiği görülmektedir. Özellikle benzer bir yaklaşıma maruz kalan çocuk tiyatrosu ile kukla bir araya getirildiğinde bu yaklaşım sorunsallaşmakta ve kukla sanatının zengin ve yaratıcı boyutu görülememektedir. Oysa yirminci yüzyılın kukla sanatını inceleyen çoğu kukla düşünürleri, kuklanın 'yüksek' bir sanat dalı olduğu görüşünü savunarak, bu konuda önemli çalışmalar yapmışlardır. Dolayısıyla geçmişten günümüze kuklanın sahne üzerindeki varlığı üzerine karşıt görüşlerin incelenerek, kuklanın zengin bir anlatım aracı olduğunun araştırılması önemli gözükmektedir. Bu araştırmanın sadece kuramsal anlamda ortaya konmayarak, uygulamayla da örneklenmesi ile estetik yönünün vurgulanması sağlanacaktır. Kukla sanatı adına gerek kuramsal açıklamalarla, gerekse örnek bir uygulamayla çocuk tiyatrosunun gelişimine katkı sunulması beklenmektedir. Bu kuramsal yaklaşımın bir çocuk tiyatrosu uygulamasıyla örneklenmesi ile de estetik boyutunun ve çeşitli yaklaşımların vurgulanması sağlanacaktır. Gerek kuramsal açıklamalarla gerekse örnek bir uygulamayla çocuk tiyatrosu ve kukla sanatının birbiriyle etkileşiminin

öneminin vurgulanabilmesi ve çocuk tiyatrosunda kukla kullanımının; dolayısıyla da çocuk tiyatrosunun gelişimine katkı sunulabileceği beklenmektedir.

Tezin Amacı : Bu çalışmanın birkaç amaca hizmet etmesi beklenmiştir. İlk önce kuklanın tarihsel süreç içerisinde Batı geleneğindeki evrimi araştırılarak, kuklanın kendi başına bir sanat dalı olduğunun altı çizilmeye çalışılmış, yirminci yüzyılda kuklanın kendine has estetiği, kuklacılık adına önemli olan kuramcıların görüşleri çerçevesinde irdelenmiştir. İkinci olarak kukla sanatı, teatral düzlemlerin, özellikle canlı oyuncuların tiyatrosunun gösterge sistemleriyle karşılaştırılarak, kuklanın kendine ait estetiği ve ilişkiler sistemine varılmak hedeflenmiştir. Üçüncü olarak modern kukla sanatı içinde yer alan obje tiyatrosu özel olarak ele alınmıştır. Obje tiyatrosunun çocuklar için farklı ve zengin bir anlatım yolu olduğu uygulama örneğiyle kanıtlanmaya çalışılmıştır.

Kuramsal Çerçeve :

a) **Kavram ve Terimler** : Kukla, kukla sanatı, kuklacılık, tiyatro, çocuk, obje tiyatrosu.

b) **Kuramsal Tartışma** : Bu çalışmada üzerinde durulan en önemli tartışma konusu kuklanın sanatsal anlamda hak ettiği yere sahip olup olmadığıdır. Bu bağlamda farklı kukla düşünürlerinin çalışmalarından yola çıkılarak kuklanın sahne üzerindeki estetik yeri tartışılmıştır, ardından kuklanın özellikleri ortaya konularak, çocuk için kukla sanatının yeri araştırılmıştır.

c) **Araştırma Soruları / Hipotezler** : Çalışmanın temelini oluşturan soru 'Kuklanın sahne üzerindeki anlamı ve estetik yeri neresidir?'. Farklı

kuramcıların görüşleri ışığında cevaplanmaya çalışılan bu soru, örnek bir uygulama ile de kuklanın estetik yanı üzerinden 'Kukla Çocuk Tiyatrosunda zengin bir anlatım aracı olabilir mi?' sorusu üzerinde durulmuştur.

Yöntem : Bu çalışma kuramsal ve uygulama olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Birinci aşamada izlenen kuramsal çalışma yöntemi, ikinci bölümde uygulamalı olarak desteklenmeye çalışılmıştır. Çalışmada öncelikle, bir anlatım aracı olan kuklanın, tarihsel süreçte Batı geleneğindeki izi sürülür. Ardından kuklanın kendi başına estetik değerinin anlaşıldığı yirminci yüzyıla gelinir. Yirminci yüzyılın önemli kuramsal çalışmaları ve kukla düşünürlerinin görüşleri ışığında kuklanın sanatsal değeri araştırılır. Bu noktada kukla sanatında kuklacının, oyuncu olarak kuklanın ve seyircinin yeri açımlanır. Çağımız kuklacılığında önemli bir yere sahip olan Obje Tiyatrosu tanımlandıktan sonra, bu türün olduğu kadar kuklanın çocuk seyirci ile kurduğu ilişkisi açımlanır. Buraya kadar sürdürülen kuramsal çalışma bir uygulama ile somutlanır. Bu amaçla bir çocuk oyunu oluşturulur ve sahnelenir. Son aşamada ise kuramsal bilginin, teorik çerçevenin oyun yazımı ve sahneleme süreçlerine etkileri irdelenir.

I. KUKLA TARİHİ

Kukla, tarihsel gelişimi açısından, Batı ve Doğu geleneğinde farklı bir süreç izlemiştir. Bu çalışmada kukla, sanatsal bir anlatım aracı olarak irdelenmeye çalışılırken Batıdaki gelişim esas alınacaktır. Batıdaki gelişim doğrultusunda tüm kukla tarihine geniş açıdan bakıldığında, Amerikalı yazar, kukla oynatıcısı, yönetmen Steve Tillis'in, **Toward an Aesthetics of the Puppet (Kukla Estetiğine Doğru)** adlı kitabında da değindiği gibi, kuklanın yaklaşık on dokuzuncu yüzyıla kadar, sadece iki farklı yoldan algılandığı ve açıklandığı görülecektir. Bunlardan birincisi; kuklanın bir 'oyuncak bebeğin türevi' olarak algılanması, ikincisi ise; bir tür 'dinsel figür' olarak görülmesidir. İlkinde kukla gittikçe komik ve grotesk bir figür olarak varolurken, ikincisinde anlaşılmaz ve benzersiz bir gizeme sahiptir. Bu iki algılama biçimi zaman içinde dönüşmüş, kukla, özgürlüğüne kavuşarak, başlı başına estetik bir form kazanmıştır.

Kuklanın kökeni çok gerilere, ilk çağlara dayanmaktadır. Doğadaki cansız varlıkların da ruhları olduğu, dolayısıyla canlı oldukları inancına dayanan 'animizm'in izindeki insanlar, kutsal olduğuna inandıkları nesneleri tören figürleri olarak kullanmışlardır. Bu figürlerin ritüele katılanlar sayesinde hayatla dolacağına inanılmıştı. Bu anlamda figürler idol olmuştur. Sonraki basamakta, idollerin canlanması (hareket etmesi) onların kuklaya dönüşmeleriyle sonuçlanmıştır. Bu süreçte Antik Yunan, Roma ve Bizans dönemindeki klasik mim sanatçılarının, esnaf birliği üyelerinin, Mucize oyunlarını düzenleyen papazların, Comedia dell'Arte oyuncularının tümünün, kuklanın gelişimine katkıda bulundukları bilinmektedir. Sonuçta kuklalara, iki gruba ayıracağımız işlevler yüklenmiştir:

*"**A** - ritüel ve büyü; ki hala birçok Afrika kabilesinde izine rastlanmaktadır.*

***B** - tiyatral işlev; ki yüzyıldan yüzyıla, tiyatro sanatıyla eş zamanlı olarak kültürel ve sosyal yaşamla değişikliğe uğramıştır. İlk başta yadırganan, anlaşılmaz bir obje olarak dikkat çeken kukla, sonradan görsel yanıyla dikkat çekti. Kukla, tiyatro oyuncusu gibi, aşama aşama tiyatro gösterisinde yerini kazandı."*[1]

Söz konusu iki işlevin kuklanın algılanışı ve kullanılışına nasıl katkıda bulunduğu irdelenerek kukla sanatının gelişimine kısaca bakılabilir.

A - Ritüel ve büyünün ayrı ayrı kuklanın gelişimine nasıl kaynaklık ettiğinin izi sürüldüğünde, kuklanın özellikle büyüde gizemli; ritüelde ise daha çok komik ve grotesk yanının öne çıktığı görülür.

Araştırmalar göstermektedir ki bir çok kültürde ibadetlerde ve ritüellerde, cansız figürler gösteri nesneleri olarak kullanılmıştır. Kuklanın temelinin, bu cansız figürlerin dini figür olarak hareket ettirilip konuşturulması sayesinde, hayat kazanmasıyla oluştuğu söylenebilir. Steve Tillis'e göre, dinsel figür ve kukla arasında metaforik bir bağ vardır. Bu bağ şöyledir; " Tıpkı tanrıların insanoğluna hayatı bahşetmesi ve onları kontrol etmesi gibi, insanoğlu da kuklanın "hayat"ını bahşeder ve onu kontrol eder."[2] Tillis'e göre kuklanın kullanım nedeni, hayatın

---

[1] Henryk Jurkowski, "Towards A Theatre Of Objects", Aspects Of The Puppet Theatre, Edited by Penny Francis (London: Puppet Centre Trust, 1988) s. 38.

[2] Steve Tillis, Toward An Aesthetics Of The Puppet (New York: Greenwood Press, 1992) s. 51.

tanrıların gücüyle sunulup, kontrol edilmesi düşüncesinin kuklada cisimleşebilmesinde yatmaktadır.

Buradaki kontrol kelimesi önemlidir, çünkü dinin en ilkel formunda bile, kontrol altında tutma güdüsü vardır. Kontrol altına alınan ya doğa ya da onun bir parçası olan insandır. Bronislaw Malinowski, **Büyü, Bilim ve Din** adlı kitabında çağdaş antropoloji anlayışının en net biçimde James Frazer'ın köklü ve uyandırıcı yazılarında oluştuğunu söyler ve Frazer'ın görüşlerinden yola çıkarak ilk insan üzerine şöyle yazar: "...her şeyden önce pratik nedenlerden ötürü doğa süreçlerini denetimi altına almaya çalışır, bunu da doğrudan doğruya ayinler ve büyü aracılığıyla yapar; bunlar aracılığıyla rüzgarı, fırtınayı, hayvanları ve bitkileri iradesi altına almak ister. Ancak çok sonra, kendi büyü gücünün sınırlarını öğrendiği zaman, korku ya da umutla, yakararak ya da meydan okuyarak daha yüksek varlıklara seslenir; kötü ruhlara, ataların ya da tanrıların ruhlarına."[3] der. Malinowski'nin araştırmaları ışığında görülmektedir ki, ritüeller katılımcıyla duygu alış-verişini önemser, çok katı kuralları vardır. Toplumsaldır, yani doğrudan topluma hizmet eder ve onun gereklilikleri ön plandadır. Dolayısıyla ritüellerde (dinlerde) kullanılan her nesne çoğunlukla gösteri nesnesi, bir tür aksesuar olarak, bir araç görevi üstlenmiştir ve kukla da bu anlamda bir araç olarak kullanılmıştır.

Büyü ise gelenekten türer ve bireyin isterlerini karşılar. Mistiktir, gizlidir , gizemlidir, ritüel gibi kabul eden herkese değil, kalıtsal ardıllara ya da özenle seçilmiş kişilere bırakılır. Büyü yoluyla nesnelere 'hayat' kazandırılır ve kukla gizil güçle donatılarak daha görkemli bir hale gelir. Böylelikle ritüelden doğan kukla on

---

[3] Bronislaw. Malinowski, Büyü, Bilim Ve Din, Çeviren: Saadet Özkal (İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 1990) s. 9.

dokuzuncu yüzyıla kadar batı geleneğinde genellikle bir tür bebek olarak algılanarak, insanın kopyası, onun kontrolü altındaki bir araç ve başta da belirtildiği gibi komik ve grotesk bir nesne olarak algılanmıştır. Diğer yandan büyünün etkisi ile kuklanın dinsel figür olarak can kazanması ve anlaşılmaz ve benzersiz güçleri içinde barındırışıyla bir gizil güç olduğu inancı, onun estetik değerini güçlendirmiştir. Özellikle on dokuzuncu yüzyıl kuramcıları, kuklanın sanatsal yanının bu dönemki kullanımında varolduğuna inanmışlardır.

Büyünün dayandığı düşüncenin ilkelerini çözümlemeye çalışan Frazer, bunların ikiye ayrıldığını söyler:

> *"Bunlardan ilki, benzerin kendi benzerini doğuracağı ya da bir etkinin kendi nedenine benzediği ilkesidir; ikincisi, bir kez birbirine dokunmuş şeylerin fiziksel temas kesildikten sonra da, uzaktan birbirini etkilemeye devam edeceği ilkesidir. İlk ilkeye Benzerlik Yasası, ikincisineyse Dokunma ya da Bulaşma Yasası denebilir. Büyücü, bu ilkelerin ilkinden yani Benzerlik Yasası'ndan, istediği etkiyi yalnızca taklit etmekle yaratabileceğini, ikincisinde ise maddi bir şeye ne yaparsa bunun o nesnenin bir zamanlar dokunduğu kişiyi, bu onun bedeninin bir parçası olsun ya da olmasın, aynı şekilde etkileyeceğini çıkarır."*[4]

Böylelikle, ilk insan, dilin yetersiz kaldığı yerde çoğunlukla nesneleri ve dansı kullanarak, bu yolla kendini ve yaşadığı evreni açımlar.

---

[4] George James Frazer, Altın Dal, Çeviren: Mehmet Doğan (İstanbul: YKY yayınları, 2004) s. 33.

"Benzer şeyler benzerlerini üretir ilkesinin belki de en bilinen uygulaması, birçok çağda birçok insanın yaptığı, bir kopyasına zarar vererek ya da onu yok ederek, kopya nasıl acı çekiyorsa kişinin de acı çekeceği, kopya yok olunca onun da öleceği inancıyla, bir düşmana zarar vermek ya da onu yok etmek girişimidir. Örneğin bir Ojebway Kızılderilisi herhangi bir kimseye kötülük etmek istediğinde düşmanının tahtadan bir kopyasını yapar ve onun başına ya da kalbine bir iğne batırır, ya da okla deler onu; iğne kopyanın neresini delmişse ya da ok neresine vurmuşsa düşmanın hemen o anda, vücudunun o kısmında keskin bir acı duyacağına inanır; fakat kişiyi hemen öldürmek istiyorsa, yaptığı kuklayı, bazı sihirli sözler söyleyerek, yakar ya da gömer."[5]

Frazer'ın dokunma ya da bulaşma yasasına örnek verdiği taş, hemen her inanışta rastlanan bir semboldür. "Bir taş üzerine yemin etme ortak adeti kısmen taşın gücünün ve dayanıklılığının bir yemine sağlamlık vereceği inancına dayandırılabilir. Örneğin eskiler bir kral seçecekleri zaman, yaptıkları iş, taşların sağlamlığı kadar kalıcı olsun diye yere dikilmiş taşlar üzerine çıkıp oylarını açıklarlardı."[6]

Büyüde nesneden kuklaya geçildiğinde ise kukla, zamanla, gizemli yanının ön planda olduğu bir biçim kazanır. Özellikle Şamanizm inancında büyü önemli bir yere sahiptir ve törenlerde kullanılan nesneler, dinsel figür olarak, anlaşılmaz ve benzersiz görünümündeki kuklanın atalarını taşır.

---

[5] Frazer, a.g.e., s. 35.

[6] Fraze, a.g.e., s. 168.

Kirby **Ur-drama The Origins Of Theatre (Dramın Özü Tiyatronun Kaynakları)** adlı kitabında bir Şaman'ın sahnedeki sihirbaza benzediğini söyler; "hızlı ellere sahip şaman, bir hastayı iyileştirmek için özel nesneler kullanır: Bir kemik, taş ya da demetlenmiş kamışlar..."[7]

Şamanizm geleneğinde nesneden çok, kuklanın özel bir anlamı vardır. Kukla, sihirli ve doğaüstü bir gücü olduğu inancıyla kullanılır.

> *"Bir şaman, doğaüstü gücüyle kullandığı kuklayla kahinlik yapar. Özellikle vantrilog gibi konuşturur, sanki kukla kendi başına konuşur gibi görünür ve bu sihirli olanı güçlendirir, etkiyi artırır. Tahta figürleri hareket ettirir, el çabukluğuyla, hileli malzemeler kullanır ve tüm tören boyunca izleyeni büyüsel bir havaya sokacak şekilde, tüm nesnelere ruh verir. Ölüm tahtadan yapılmış büyük kuklaların dolaştırılmasıyla gösterilir ve bu kuklanın yok edilmesinin ardından doğum, iplerle oynatılan tahtadan bir kuşun canlanışıyla anlatılır."*[8]

Ritüellerde ise genel olarak nesne bir araç olarak kullanılmış, kuklaya dönüşümünde ise yine işlevsel olarak varolmuştur. Ritüeller doğaya duyulan merakla ve insanların hayatta kalma çabalarıyla ortaya çıkmıştır diyebiliriz. **The Primitive Phase** (İlkel Dönem) adlı kitapta da değinildiği gibi, ritüeller, hayatı kolaylaştırmanın yolunun, büyüsel ve törensel olanda gizli olduğuna dair inançla, kollektif ve doğaüstü bir dil birliğiyle hareket etme üzerine kuruludur. Bu dilsel birlik, daha çok içinde sembolize edişi barındırır. Çünkü dil yetersiz kalmış,

---

[7] E. T. Kirby, Ur-Drama The Origins Of Theatre (New York: New York University Press, 1975) s. 9.

[8] Kirby, a.g.e , s. 18.

doğaüstünün tanımlanması, dansla, maskla ya da bazı özel nesnelerin kullanımıyla sağlanmıştır. Hastalıklar, mevsim dönüşümü gibi konularda büyüsel olan kullanılarak sorunlara çözüm sağlandığı inancı güçlüdür. İlk insanlar, önemli olan bütün doğa olaylarını yöneten ve manevi alanda tüm olayların asal kahramanı olan doğaüstü gizil bir güce inancı simgeleyen 'mana'dan, çevresindeki yaşamsal ve zorunlu olaylar için duyduğu faydacı kaygıyla 'totem'e geçiş yapmıştır. Böylelikle sonrasında neredeyse tamamen pratik amaçlar doğrultusunda bitkilere ya da hayvanlara can verilip onlara inanılmıştır. En son olarak ise, insanoğlu, iletişimini kolaylaştırmak adına kendine benzeyeni tanrı yapmıştır. İnsana has özellikler tanrılarla açıklanmıştır. Büyüme, üreme, çoğalma gibi insana has durumlar, tanrıların evlenmesi, ölüp yeniden dirilmesi gibi olaylarla açıklanmıştır. Tanrısal olanla bağ kurmak için aracılar bulunmuştur. Bu aracılar yarı-tanrı olan kişi ve onun kullandığı malzemeyle oluşmuştur. Bu malzemeler genellikle gündelik yaşama aittir ve neyi simgeliyorsa tüm inananlar tarafından bilinir, kabul edilir.

Eskinin uzaklaştırılıp, yeninin karşılanması (Mevsim dönüşümleri, eski yıl/yeni yıl, yaz/kış gibi...) ritüelleri gösteri nesnelerinin çokça kullanımı açısından önemlidir. Bu şekilde özellikle doğa için arınılmış ve yeniden doğulmuş olur. "Arınma ayini bazen yerel tapınağın eşya ve kaplarının törenle tahribi, sonra da yerine yenilerinin konması şeklini alır. Örnek olarak bahar ya da yaz şenliklerinde kutsal postları ve öteki eşyaları yakıp sonradan yerine yenilerini koymanın bir adet olduğu törenler verilebilir."[9]

Çoğu kültürdeki ritüellerde büyük doğa olaylarını taklit etme sırasında da birçok nesne kullanılır. Örneğin gök gürültüsü için tencere, tavaların kullanılması

[9] Theodor Gaster, Thespis, Çeviren: Mehmet Doğan (İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2000) s. 47.

gibi... Bu, tanrıyla inanan arasındaki aracı olarak kullanılan nesnelere iyi bir örnektir. Aynı zamanda tanrının görerek anlayabileceği inancı onu insana benzetmeye de örnek olmaktadır. Metin And'ın araştırmaları ışığında görmekteyiz ki, yağmur ritüeline katılanlar bir kaba suyun boşaltılmasıyla Tanrılara yağmur istediklerini göstermiş olurlar. Tencere tavalarla çıkardıkları sesle, gök gürültüsünü yansılarlar. Ayna da yaygın olarak kullanılan önemli bir semboldür. Ayna ölüm ve yaşamla ilintilidir. Yine, Metin And'ın araştırmalarına göre, bir çok bölgede ölünün olduğu yerlerde ayna ters çevrilir.

Ritüellerde kullanılan nesnelerin kuklaya dönüşümü, Anadolu kültüründen de örneklenebilir. Metin And'ın **Ritüelden Drama** adlı kitabında belirttiği gibi, törenin tamamının kuklayla gösterildiğine dair bir bilgi yokken, canlı oyuncuların dramatik gösterilerinde kuklaya başvurduğu bilinmektedir. Örneklere bakıldığında kuklanın, genellikle töreni gülünçleştirmek ve aşağılamak için kullanıldığı görülmektedir. Örneğin, "başı içine barut doldurulmuş iri kabaktan, gövdesi de yanıcı maddelerle donatılmış bir büyük kukla yapılır ve kukla ateşe verildiğinde, alevler başını sarar ve barut büyük bir sesle patlar. Bu seyircide sevinç çığlıklarına yol açar."[10] Yine Cebrail, Mikail gibi meleklerin kuklalarının yapıldığı bilinmektedir. "Başsız, bir adam boyunda kuklalar da kullanılmıştır. Bu kuklaların boyun yerleri kırmızı boya ile boyanmış olup kanlı bir görünüm verilmiştir. Göğsüne kanlı bıçaklar saplanmıştır."[11]

B – Görüldüğü gibi büyüde kuklanın dinsel figür olarak can kazanması ve anlaşılmaz, benzersiz güçleri içinde barındırışıyla bir gizil güç olduğu inancı onun

[10] Metin And, Ritüelden Drama (İstanbul: YKY yayınları, 2002) s. 95.
[11] Metin And, a.g.e. , s. 96.

estetik değerini artırmıştır. Aynı zamanda ritüelde bir tür bebek olarak algılanan kuklanın, insanın kopyası, onun kontrolü altındaki bir araç ve komik, grotesk bir nesne olarak algılanışı, on dokuzuncu yüzyıla kadar gelişen kuklanın Batı'daki gelişiminin temellerini oluşturmuştur. Şimdi kuklanın ikinci işlevi olan yüzyıldan yüzyıla, tiyatro sanatıyla eş zamanlı olarak kültürel ve sosyal yaşamla değişen tiyatral işlevleri üzerinde durulabilir. Bu bağlamda tarihsel süreci takip ederek kuklanın, Antik Yunan'dan on dokuzuncu yüzyıl sonlarına kadar gelişim çizgisi, Bil Baird (1904-1987)'in kukla tarihi üzerine kapsamlı bir araştırması olan **The Art Of The Puppet (Kukla Sanatı)** kitabını başlıca kılavuz alarak irdelenecektir.

Antik Yunan toplumu bir devlet haline gelmeden önce, aynı atadan gelme insanları bir araya toplayan bir klan düzenine sahipti. Klanlar için önemli olan toprak ve onun üretimiydi. Dolayısıyla ekonomi toprak üzerine kuruluydu. Yiyecek üretimlerine göre birbirinden ayrılan her klan, yaşamlarını sürdürmeleri için en gerekli olan şeyi (totem) kutsallaştırarak, ona tapınıyorlardı. Klanın her üyesi kendi totem türüyle güçlü bir yakınlık, hatta özdeşlik duygusuna sahipti.

Gelişen politik merkezileşmeyle, klanın yapısı devam etmiş, fakat şekil değiştirmiştir. Bu cemiyetlerin; "ayrı bir totemi, ayrı bir geleneği ve ayrı dinsel törenleri vardır. Birliğini, üyelerini canlı tutan güçlü dayanışma duygusundan alır; bir çok durumda yerine getirilmesi gereken büyüsel-ekonomik işlevleri vardır: Yiyecek olarak kullanılan hayvanların üretilmesi, yağmurun yağdırılması, hasadın oluşturulması gibi... Öte yandan üyelik kan birliğine göre değil, üyeliğe kabul töreniyle (erginleme) başlayan dinsel uygulayım birliğine dayanır."[12]

---

[12] George Thomson, Aiskhylos ve Atina, Çeviren: Mehmet H. Doğan (İstanbul: Payel Yayınevi, 1990) s. 128.

Kent devletlerinin de kurulmasıyla, dinin, toprak sahibi sınıfın ekonomik egemenliğini güçlendiren bir yol olarak kullanmaya başlanması M.Ö. 8.-7. yy'ı bulmuştur; ama en büyük çıkışını M.Ö. 6. yy'da gerçekleştirmiştir. Çünkü, iş gücüne ihtiyacı olan devlet, köylerdeki serfleri kente çekmek istemiş; bu nedenle Dionysos şenlikleri ve törenleri kentlere taşınmıştır.

Dionysos törenlerinde ve şenliklerde kullanılan nesnelere genel olarak simgesel anlamlar yüklenmiştir. Örneğin, "kralın tacının ve süslerinin çeşitli parçalarına, törene eşlik eden mitle ilgili simgesel anlamlar verilmiştir: Akik boncuklar Horus'un gözlerini, iki sopa ya da tören asası savaşı simgelemektedir."[13] Yine törenlerde kullanılan: "Sunak taşı, şarap (stamnoi) koyulan büyük kaseler, çiçekler, çelenkler, tütsüler, ok ve arkasına takılmış tüyler, müzik aletleri (cymbal (büyük zil), flüt, timpani, lir, kitara)"[14] vb. simgeseldir. Metin And'ın **Dionisos ve Anadolu Köylüsü** adlı kitabında da belirttiği gibi, özellikle Dionisos şenliklerinde, sepet içindeki kül ya da tohum, tıpkı toprağın külle kaplandığında kullanılamaz derece hasar görmesi anlamında ölümü, tohum ile canlanması anlamında da hayatı temsil ederek, Dionisos'un hem ölümünü hem de dirilmesini simgeler. Sepet figürü bu anlamda çok kullanılmıştır. (İçine bebek koyulup nehre bırakmak, kalın fidanlar koyup, ev ev dolaşmak gibi...)

Baird, Antik Yunan'da, bu idol halindeki figürlerin,törensel bir hava içerisinde, tanrılar için yapılan ritüellerde kullanıldığını belirtir. Yine seyircinin dikkatini çekmek amacıyla maske, özel sesler, mimikler, kostümler bulunuyordu.

---

[13] Theodor, a.g.e. , s. 105.

[14] Margarete Bieber, The History of the Greek and Roman Theatre (New Jersey: Princeton University Press, 1971) s. 13.

Oyuncu; hareketlerinin büyüklüğü ve görünüm olarak insandan uzaklaşmasıyla, figürün ardındaki sesi ve hareketi ile gerçeklikten farklı bir şeye dönüşmesiyle, kuklaya yaklaşmıştır. Böylelikle 'gerçek' hayat ve 'gerçek' insan, figürün ardına 'gizlen'miştir. Onun yerine büyüsel bir varlık ortaya çıkmıştır. Kukla bu haliyle bir tür ritüelistik öge ve büyüsel anlam yaratan bir araçtır.

Bu dönemde nesnelerin kuklaya dönüşmesi ve kukla olarak oynatılması hakkında fazla bilgi bulunmamaktadır. Bil Baird'in de değindiği gibi, kukla tiyatrosunda sahne ve oynatım hakkında bilgi, tüm Yunan ve Roma literatürü kadar günümüze kalmamıştır. Yine de bir kaç teknik bilgi bulunmaktadır.

> *"Atinalılar'ın, ipli kukla oynatıcılarına, sağlam ip anlamına gelen 'neuron' kelimesinden türetilmiş 'neuropastos' dediği sanılmaktadır." Elbette, bu ipli kukla günümüzde kullandığımız ipli kukladan farklıdır. O zamanlar kullanılan ipli kukla, ipe bağlanmış figürlere deniyordu ve kuklayı oynatan kişi ayağına ya da eline bağladığı bu ipi sallayarak figürlerin hareket etmesini sağlıyordu. Kendi ya öykü anlatıyor, ya da bir müzik aleti çalarak şarkı söylüyordu. "Bundan dolayı kuklaları oynatanlar ip çekenler diye anılırlardı. İlk kuklacıların kuklayı oynatırken, illüzyon sağlamak adına, ellerini açıkta kullanmadan, iplerle bunu gizlemeyi başarmaları gerekmekteydi."*[15]

Baird, yine bu dönemde düşünsel anlamda da kukla üzerine yazıldığını belirterek, Aristoteles'in 4. yüzyılda 'her şeyin hakimi'nin evreni kontrol etmesi

---

[15] Bil Baird, The Art Of The Puppet (New York: A Ridge Press Book, 1965) s. 39.

üzerine basit bir açıklamasına değinir: "Aynı zamanda kuklaların iplerinin çekiştirilerek kafasının ya da küçük ellerinin, sonra omuzlarının, gözlerinin ve bazen bedeninin tüm parçalarının oynatılmasının zarafetle yapılması, O'nun (tanrıların) temsil edilişi için gereklidir."[16]

Aynı yüzyılda, günümüze kadar adını taşımış olan isimlerin, ipli kukla üzerine söyledikleri bulunmaktadır. Örneğin günümüzde tıp biliminin atası olarak bilinen hekim "Galen, insan kaslarıyla ipli kuklanın iplerini karşılaştırır. Platon onlarda insanoğlunun tutkusunu görür. Horace, satirlerinde, ipli kuklanın oynatılırken ki boyun eğişiyle, insanın özgürlüğünden yoksun bırakılmasını kıyaslar. Bu görüşler, sahneye aktarılmış mıdır? Aktarıldıysa nasıl sahnelenmiştir? Bu tartışmalıdır.

"Büyük olasılıkla kukla, erken Yunan maskeli maskaralık oyunların repertuarı içinde yer alarak evlerde sergileniyordu"[17] Bilinmektedir ki, bu dönemde sokakta halka, tiyatroda oynanan oyunların parodileri de gösterilmekteydi. "Özellikle Euripides'in oyunlarının parodisi kuklalarla sergilenmiş olabilir."[18] Roma döneminde de farslarda kuklalar kullanılmıştır. Burada kukla komik ve grotesk yanıyla vardır.

Ortaçağ'a gelindiğinde ise artık tek tanrılı dine geçişle birlikte, din tüm sosyal yaşamı değiştirmiştir ve kilise halkın üzerinde bir tür baskı unsuru olmuştur. Bil Baird'in araştırmalarına göre, 8. ve 9. yüzyıl arasında ne tiyatro gösterilerine ne de kuklacılıkla ilgili bilgilere ya da resimlere rastlanmamaktadır. Fakat zamanla

---

[16] Baird, a.g.e., s. 39.

[17] Baird, a.g.e., s. 39.

[18] Baird, a.g.e., s. 41.

özellikle "on birinci yüzyılda okuma yazma bilmeyen cahil cemaati etkilemek için, İncil'de yazılı mucizeleri ve ahlak öğütlerini vurgulayan öyküleri, tiyatro biçiminde sergilemeyi amaçlayan kilise tiyatrosu yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu etkinlik aslında halkın içinde bir türlü bastırılamayan, oynama ve oyun izleme tutkusunu dinsel yöntem ve denetimlerle karşılama gereksiniminden başka bir şey değildir."[19] Bu amaçla kilise içinde Hıristiyan halkı için önemli günlerde gösteriler düzenlemeye başlamıştır. Bil Baird'in değindiği gibi bu gösterilerde özellikle melekler oynatılıyordu. Bir tür ipli kukla olan bu melekler, müzik aletleri ya da koroyla seslendiriliyordu. Bugünden bakıldığında bizi çok da etkileyemeyecek bu görüntüler o zaman için büyük yeniliklerdi ve insanları çok etkiliyordu. Özellikle "ışığın olmadığı ve her yerin balmumundan mumlarla aydınlatıldığı bir dinsel ortamda etrafa kaçışan melekler, parıldayan yıldızlar ve bulutun üstünde bir sağa bir sola hafif sallanarak göğe yükselen Tanrı büyük bir etki yaratıyordu."[20] Bu gösteriler şöyle tanımlanıyordu: 'Demir ipler kuklaların nasıl hareket ettiklerini göstermemek için zekice gizleniyordu ve insanlar gösteriye karşı duydukları hayranlıklarını keyif çığlıkları atarak gösteriyorlardı."[21] Baird bu dönemin ünlü bir gösterisini örnek verir:

> *"1443 yılında Fransa'nın nehir kıyısındaki Dieppe 'de, St James kilisesi, "Mid-August'un Dinsel Oyunu" olarak bilinen ayininde, Meryem'in cennette göğe yükselişini gösterişindeki başarısı ile ünlüydü. Sahne kilise korosunun*

[19] Murat Tuncay, Ortaçağ Tiyatrosunda Dinsel Oyunlar ve Everyman İbret Oyunu. (İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, 1992) s.9.

[20] Baird, a.g.e., s. 63.

[21] Baird, a.g.e., s. 64.

çaprazından neredeyse tavana varana kadar yükseltiliyordu. Tavandan pul gibi parıldayan altın güneş ve kristal yıldızlar sarkarken, melekler tanrının tahtı çevresinde uçuşmaktaydı. Bu ortaçağ gösteriş sanatının en iyi örneği, tamamen ipli kuklalar ve hareket ettirilen heykelciklerle gösteriliyordu. İnsanlar – rahipler ve duacılar- sadece, daha çok mekanik ya da farklı katmanlardaki ikili kullanımlarda sahne arkasında teknisyen olarak varlardı."[22]

Kilise içinde oynatılan bu dinsel oyunlarda, seyirciyi etkilemek adına yapılan olağan dışı olayların gösteriminde özel efektler kullanılıp, kukladan da faydalanılıyordu. Örneğin, "Sahne kapakları aniden kaybolup, ortaya çıkmak için kullanılır ve vahşet sahnelerinde oyuncuların yerine çok ustalıkla yapılmış kuklaları geçirmeye yarardı. ..... Sık sık yinelenen işkence ve idam sahnelerinde oyuncular yerine kuklalar kullanılırdı."[23] Hatta bu sahneleri tamamiyle etkili yapmak adına aşırılıklara bile gidilirdi. Öyle ki oyundaki bir günahkarın "kazığa bağlanıp yakıldığı bir sahnede bir kukla, kemik ve hayvan bağırsakları ile doldurularak yanık kokusunu gerçekçi olarak vermeye çalışılmıştı."[24]

Seyircinin yoğun ilgisi, zamanla oyunların malzemesini genişletmiş, Kutsal Kitap'taki önemli öyküler de anlatılmaya başlanmıştır. Konuların çoğalması ve izleyici sayısının artmasına paralel olarak, oyun süreleri de uzamıştır. Bu da oyunların kilise dışına taşınmasına neden olmuştur. Aynı zamanda esnaf loncalarının

---

[22] Baird, a.g.e., s. 64.

[23] Brockett, G. Oscar, Tiyatro Tarihi. Çeviren: Sevinç Sokullu, Sibel Dinçer, Tülin Sağlam, Semih Çelenk, Selda B. Öndül, Beliz Güçbilmez. (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2000), s. 120.

[24] Brockett, a.g.e.,s. 120.

da önemi arttıkça, halkın yoğun ilgisini kazanmış tiyatro, bu kurumları harekete geçirmiş, kilise dışı oyunlar zamanla bu birliklerin eline geçmiştir. Kilise içindeki Dinsel Oyunlar, on ikinci yüzyıldan itibaren, sadece kilise avluları ya da kilise yakınındaki hanlarda değil, aynı zamanda arabaların üzerinde gezici tiyatro formunda sahnelenen Döngüsel (Cycle) adı verilen oyunlara dönüşmüştür. Kimi yörelerde günlerce süren zincirleme temsillere dönüşen oyunlardaki öz, konu ve kişiler tamamen İncil'den alınmaktaydı. Günlerce süren bu zincirleme temsillerin en uzunu 47 oyun, en kısası ise 24 oyun olmuştur. Özellikle bu oyunlarda "kuklalar, birinin sahne ya da çadır önünde durarak hikaye anlattığı Babil öykülerinde görülmektedir."[25]

On dördüncü yüzyıla gelindiğinde artık esnaf loncalarının da etkisiyle, din dışı oyunlar da sahnelenmeye başlamıştır. Moralite (İbret) denilen bu oyunlar "nitelikçe döngüsel oyunlara en yakın olan din-dışı biçimdi. Bu öğretici oyun ilk kez on dördüncü yüzyılda dinsel oyun olarak ortaya çıktı fakat giderek dünyasallaştı."[26]

Bu oyunlarda sahnelemeyle ilgili bilgilere bakıldığında kuklanın teknik anlamda oldukça geliştiği çıkarılabilir. Hıristiyanlığın öğretilerini içeren, Moralite (İbret) oyunlarında genellikle soytarıyı canlandıran oyuncuların yanı sıra çok karmaşık sistemli ipli, tahtadan kuklalar da kullanılmıştır. İnsan ve Tanrı arasındaki ilişkiler sistemi, bu kuklalarla anlatılıyordu. Dilsiz olduğu bilinen bu kuklalar oynatılırken, öykü, başka biri - genelde papaz- tarafından anlatılıyordu.

---

[25]Baird, a.g.e., s. 65.

[26] Brockett, a.g.e., s. 124.

"Ortaçağ Polonya'sında, yeni yıl kutlamalarında oynatılan Szopka isimli kuklalar kiliseye benzer biçimde yapılmış kukla sahnelerinde oynatılıyordu. Sahnenin ve tahta döşemenin dar ve uzun yarıkları, farklı kukla figürlerini arkadan hareket ettirmeyi kolaylaştırıyordu. Szopka, müzisyenler çalarken ve rahipler ya da kuklacılar hikayeyi anlatırken, sunağın önünde bekletilir ya da dışarıya taşınır ve masanın üstüne konulurdu."[27]

Döngüsel oyunlardaki hikaye anlatımlarında, oyuncularla oynanmadan önce kuklalar oynatılıyordu. "İsa'nın doğumunun öyküsü insanlarla oynanmadan önce kuklalarla oynanıyordu, gerçekten, her hangi bir yer boyunca uzanan tahtadan oyuncular İsa'nın doğumuyla aralarında oldukça sıkı bir ilişki oluşturunca Marionette (Küçük Mary) (ipli kukla) ismini ele geçirmiştir."[28] Döngüsel oyunlarla birlikte, bir çok yer gezen hikaye anlatıcıları için, demir ipli ağır kuklalar oldukça elverişsizdi. Böylelikle kolay taşınabilecek kuklalar tercih edilmeye başlandı. "İşte bu dönem, mazgallı duvarı ve ufak kulesi olan kalesiyle çadırlarda el kuklasına rastlanmaktadır. Kısacası günümüzde gezici kukla çadırları gibi, (castelet, castillo ve castello, Fransa, İspanya ve İtalya'da)... sahneler kullanılmıştır."[29] Bu şeklide oyunların kilise dışına çıkışıyla, kukla da özgürlüğüne kavuştu. Fakat hanlarda oynanan bu oyunlarda gittikçe komik figürler çoğalmaya başladı ve yavaş yavaş oyunlar abartıya teslim oldu. Şiddet ve edebe aykırı bir hal almaya başladı. 15. yüzyılda aynı problem İbret (Morality) oyunlarında da vardı.

---

[27] Baird, a.g.e., s. 67.

[28] Baird, a.g.e., s. 67.

[29] Baird, a.g.e., s. 65.

"Çoğu oyunun dinsel amacı olmasına rağmen bir çok oyun sulandırılmış komik sahnelerden oluşur ve genellikle iblisleri, hainleri ve soytarıları içerirdi. Bu komik bölümler ideal ve gerçeğin, insani duygularla kutsal buyrukların, sürümde olanlarla evrensel olanların yan yana getirilip değerlendirilmesine dayanır ve böylece oyunların bilgi verici amacına bağlı kalırdı. Her zaman öğretici olmakla birlikte bir hayli de gösterişli teatral eğlencelerdi."[30] İbret oyunlarına eklenen güldürü nitelikli sahnelerde, olumsuz niteliği güldürü yoluyla aşağılama isteği vardır. Bu unsuru sağlayan kişiler Şeytan ve Ahlaksızlık'tı. "Eğer gülünüyorsa dini tören de olsa ciddiyeti sürdürmek güçtür. İbret oyunlarına yavaş yavaş komik karakterler ve sahneler katılmaya başladıkça, oyunlar kabalaştı ve daha gürültülü ve edebe aykırı oldu."[31] Bu da kuklanın özel bir yer kazanmaya çalışma çabalarını yıktı.

Polonyalı kukla düşünürü Henry Jurkowski'ye göre, Antik Yunan ve Ortaçağ'da kuklalar kendi gerçeğini yani kukla oluşunu gizliyor, kendi gibi cansız olanla yani nesneyle ilişki kurmuyordu. Genellikle canlı varlıklarla – oyuncu ya da seyirci ile- ilişkideydi. Aynı zamanda bu dönem kuklaları belirli bir karakteri sunmazlardı. Sadece insana benzeyen canlılar olmaya çalışırlardı. Tabii kuklalar canlı değildi ve karikatür olarak görülüyorlardı. Bu nedenle kukla oynatıcıları kuklaları maymunlara benzetiyorlardı çünkü maymunlar genelde insanın karikatürüydü.[32] Böylelikle kukla yan ya da yardımcı oyuncu gibiydi. Göstergeler sistemi Jurkowski'nin tanımladığı gibi 'komşu' göstergeler sistemi üzerine kuruluydu.

---

[30] Brockett, a.g.e., s. 112.

[31] Baird, a.g.e., s. 67.

[32] Jurkowski, "The Sign Systems Of Puppetry", a.g.e., s. 71.

Aynı zamanda bu dönemde kukla, hem mucizevi bir etki sağlamak adına, hem de bir sahne aksesuarı olarak kullanılmıştır ve kukla zamanla büyüsel havasından uzaklaşıp, sahne üzerinde insanı markeleyen görsel bir malzeme olmuştur. Dinsel figür olarak etkili yanını 'komik' yönü bastırmıştır. Teknik anlamda özellikle el kuklasının keşfi önemlidir ama bu dönem, kuklanın bir tür kaba ve gösterişsiz eğlence malzemesi olarak görülmesine de yol açmıştır.

Rönesans da kukla tarihi için önemli dönemlerden biridir. Çünkü bu dönemde kuklanın gelişimi iki koldan hızlanmıştır. Birincisi halk arasında el kuklasının gelişimi, ikincisi ise soylular tarafından fark edilen ipli kuklanın sanatsal bir araç olarak kullanılması adına atılan ilk adımlardır.

> *"Rönesans dönemi tiyatrosu, Ortaçağ tiyatrosundan öncelikle sahne biçimlemesi bakımından ayrılır. Kilise oyunlarının eşgörünümlü (simultan) yanyana dizilmiş sahne düzenin yerini, ilgiyi bir tek alana toplayan sahne düzeni almıştır. .... Çerçeveli İtalyan Rönesans tiyatrosu, öne uzantılı Elizabeth dönemi tiyatrosu, bu gelişimin ürünüdür. Ortaçağ tiyatrosunda, rolü olsun olmasın oyun yerinde dolaşan, ilgiyi dağıtan oyuncular sahneden çekilmiştir artık. Oyunculuk, etkili ve gösterişlidir. Bazı rollerin gerçekçi olarak oynandığı, bazı rollerde ise biçimselliğin ağır bastığı görülür."*[33]

Özellikle on beşinci ve on altıncı yüzyıllarda ulusalcılığın da benimsenmesiyle, sanatta birey önemli olmaya başlamıştı. Bu anlamda her ülkenin kendi sanat anlayışı ve sanatta kendine göre bir gelişim çizgisi meydana gelmiştir.

---

[33] Sevda Şener, Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1998), s. 74.

Bu bakımdan İtalya iyi bir örnektir. Çünkü hem halk tiyatrosu geleneği (Commedia dell'arte), hem de soylu sınıf için hazırlanan oyunlarla ve sahne tekniği alanındaki hızlı gelişimiyle Rönesans'ta oldukça dikkat çekmiştir. "Avrupa'nın diğer kısımlarında olduğu gibi İtalya'da da, dini oyunlar vardı, fakat aynı zamanda geleneksel komik farslar, bulvar komedileri, doğaçlama şiir okumak ve şarkı söylemek ve en önemlisi karakterler gelişmiştir."[34] Özellikle Commedia dell'arte toplulukları kuklaya yatkın beden kullanımlarıyla ve aynı zamanda kukla kullanımlarıyla İngiltere'de olduğu kadar tüm Avrupa'da dikkat çekmeye başlamıştır. Bu oyunlarda gelişen karakterler çoğunlukla kukla şeklinde kullanılmış ve çoğu gezici tiyatro olduğundan el kuklası kullanmayı tercih etmişlerdir. İşte bu dönemde İtalya'da el kuklasının atası sayılan 'Burrattini' adlı el kuklaları yapılmıştır. Sonraları İngiltere'ye geldiğinde Mr. Punch adını alacak ve bu şekilde el kuklasının da atasına ulaşılmış olunacaktır.

"Shakespeare İngiltere'sindeki gösterilerde ipli kuklalara motions (devinimler ç.n) deniyordu ve kuklaları hareket ettirenlere ise 'devinen adam' deniyordu."[35]El kuklası önemli bir tür olarak görülmüyordu. 16. yüzyılda İngiltere'ye İtalya'dan kuklacılar gelmesi ve pandomim sanatçılarının çok iyi bir biçimde el kuklası kullanmaları bu türü fark etmelerini sağladı. Bil Baird'in değindiğine göre 1573ler'de İngiltere'de şöyle deniyordu: " İtalyan kuklacıların şehre yerleşmelerine ve onların geçmişteki ve çok eskilere ait değişik kuklalarını (motion) taşımalarına da izin verildi."[36] O zamanın İngiltere'sinde çok eski görülen, Ortaçağ'a ait el kuklaları

[34] Baird, a.g.e., s. 69.

[35] Baird, a.g.e., s. 68.

[36] Baird, a.g.e., s. 69.

büyük etki bıraktı. Zamanla el kuklaları o dönemin ünlü çadır sahnelerinde halk için oynanan oyunlarda kullanılmaya başladı. "Tahminen göstericiler el kuklasını, sahneye koydukları gösterideki kavga, yere atma ya da fırlatma, bir adamın kafasını koparma gibi sahneleri gösterebilmek için kullanıyordu."[37]

Kukla halk arasındaki başarısıyla, dönemin ünlü yazarlarının da ilgisini çekmeye başladı.

> *"1614'te Ben Johnson, dönemin ünlü sahne yeri olan çadırlardaki gösteriler için oyunlar yazmıştır. Bu oyunlarından birinin bazı kısımları tamamen kuklalara dayanmaktadır. Oyun, Leatherhead isimli bir göstericinin sahne önüne gelip oyunun Hero ve Leander'in Eski Modern Tarihi olan adını anons etmesi ile başlar. Oyunda tarihteki karakterler ve olay örgüleri rasgele karıştırılarak, çokca açık seçik güldürüyle sunulur ve sonra tesadüfen Leander'i bir kayıkta kürek çekerken görürüz. Leatherhead (canlı oyuncu), kuklasının (motion) arkasında durur ve kuklalarla diyaloğa başlar ve öykü dışında kalan konular üzerine yorumlar yapar."*[38]

Tuhaf bir biçimde kukla İngiltere'deki yoğun sansürlerden etkilenmemiştir. "Cromwell (1599-1661) ve onun puritanları 1642'de Büyük Britanya'da başa geçtiğinde tüm tiyatrolara kilit vurulmuştur. Sadece eski kukla tiyatroları, önemsenmediği için gösterilerine devam etmiştir."[39]

---

[37] Baird, a.g.e., s. 68.

[38] Baird, a.g.e., s. 69.

[39] Baird, a.g.e., s. 71.

Rönesans döneminde ipli kukla ise, Avrupa'nın genelinde, Shakespeare ve Marlowe'un oyunlarında kullanılmıştır. Özellikle İngiliz gezici tiyatroları, Avrupa'daki turnelerinde bu oyunları tamamen kuklalarla oynamışlardır. Bu dönemde Marlowe'un 'Dr. Faust' isimli trajedisinin, kukla sahnelerinde oynanan en önemli oyunlardan olduğu bilinmektedir. Bu oyunlarda "çoğunluğu oyunun girişinde, orijinal metinle aynı olmayan komik karakterler kullanmışlardır. Bu şekilde, seyircinin daha çok eğlenmesini sağlamışlardır."[40]

Almanya'da ise Hanswurt 16. yüzyılın sonlarında kendi adını verdiği en ünlü kukla tiyatrosuna sahipti. "Hem canlı oyuncularla, hem de kuklalarla oyunlar sergileyen bu grup da, 30 yıl savaşlarından (1618-1648) sonra oyuncularının çoğunluğunu kaybedince gösterilerinin tümünü kuklalarla sergilemeye başlamıştır."[41] Bu oyunların en ünlüsü elbette Dr. Faust'tu. Özellikle Mephistopheles karakteri, İbret oyunlarındaki şeytan figürüyle birdi. Onun gibi edepsiz, gürültücü ve kabaydı.

Avrupa'da 16. yüzyıla kadar sadece kukla için oyun yazan ya da yöneten olmadığı söylenmektedir. Ama 17. yüzyıla geldiğimizde ipli kukla yeni bir alanda popülerlik kazanmaya başlamıştır. Özellikle İtalya'da gelişen opera sanatıyla birlikte operalar kuklalarla sahnelenmiştir. Oyuncularla sahnelenenler kadar popüler olmasa da, bu dönemde bir çok opera sahneleyen kukla tiyatrosunun olduğu bilinmektedir.

> *"İlk kukla operası 1670'te sahnelenmiştir. Bu opera, tasarımcı-şair-matematikçi-yapımcı Acciajouli tarafından yazılmıştır. Bu oyun, açık havada değil de tiyatroda oynanmıştır. Aynı zamanda opera, Jean Baptiste Lully*

[40] Baird, a.g.e., s. 72.

[41] Baird, a.g.e., s. 72.

isimli İtalyan bestecinin yaratımıyla Paris'e uyarlanmıştır. Oyun Paris'te müzikal tiyatro alanında, büyük bir başarı ve ün kazandı."[42]

Jurkowski kuklaların Rönesans Dönemi boyunca özellikle İtalyan Tiyatrosu'nda genel olarak 'konuk' olduğunu belirtir. On yedinci yüzyılda kukla tiyatrosuna geçiş operalar aracılığıyla başlamıştır. Jurkowski bunu şöyle anlatır:

"Kukla, kutu şeklinde sahnesi, perdeleri, perspektifi ve daha ne gerekliyse her şeyiyle, gerçek bir barok tiyatrosunun minyatürüydü. Bu tür tiyatro, ilk olarak ünlü kukla operası La Grille'de İngiliz kuklacı Martin Powell tarafından kullanıldı. Tellerin veya iplerin saklanmasıyla yaratılan yanılsamayla, kuklalar, canlı oyuncuların minyatürleriydi. On yedinci yüzyılda kukla tiyatrosunda, kuklaların canlı oyuncular gibi oynadığına seyirciyi inandırıyorlardı. Günümüzde, kuklanın bir oyuncunun mükemmel bir şekilde taklit edip, onun minyatürü olabileceğine inanmak güçtür. Yine de on yedinci yüzyıl operalarında kukla tiyatrosu bunu biraz başarmıştır." [43]

On yedinci yüzyıl operalarında oyuncuların klişeleşmiş tavır ve davranışları vardı. Bu anlamda hazırlanan kukla gösterileri birebir onların hareketlerini sergileyip, canlı ses sanatçıları tarafından seslendirildiğinden gerçeğe çok yakındı. Popüler, özellikle ipli kukla tiyatrolarının göstergeler sistemi, canlı tiyatronun göstergeler sistemiydi ve bu bağlamda canlı tiyatronun kopyasıydı. Operalar dışında

---

[42] Baird, a.g.e., s. 144.

[43] Jurkowski, "The Sign Systems Of Puppetry", a.g.e., s. 72.

dönemin Barok repertuarı, Babil öyküleri, mitler ve iki ünlü rönesans karakteri 'Don Juan' ve 'Doktor Faust' da kukla tiyatrosu repertuarını oluşturuyordu. Bu anlamda özellikle Fransız kukla tiyatrosu taklit tekniğinde yüksek seviyelere kadar gelmişti.

Almanya'da ise, en ünlü kukla operalarından birinin bestecisi Haydn'dır. Philemon ve Baucis isimli bu opera, "Kuklaların, Prensliğin en iyi İtalyan şarkıcıları tarafından seslendirilmesinin yanı sıra, oynatımındaki gerçekliğe yakınlık da büyük başarısı kazanmasını sağlamıştır. Bu başarıdan sonra Haydn, Sabbath Cadıları, Genefiefa, Dido ve Vendetta gibi bir çok kukla operası yazmıştır."[44]

İtalya'dan Fransa'ya oradan da tüm Avrupa'ya yayılan kukla operaları, o gününün aktör tiyatrolarının repertuarındaki oyunları da kendi repertuarlarına almaya başlamışlardır. Özellikle melodramlar favori tür olarak kukla tiyatrolarında oynanmaya başlamıştır.

Avrupa'da 18. yüzyılın sonuna kadar kukla tiyatrolarının repertuarıyla, aktör tiyatrolarının repertuarı paraleldir. Kukla Rönesans döneminde olduğu gibi, insanın – oyuncunun- birebir taklidi olarak görülmüş, tamamen insanın kopyası bir tür bebek olarak algılanmıştır. Özellikle ipli kukla kullanılmış, kuklacı gizlenerek tamamen bir illüzyon sağlanmaya çalışılmıştır.

On beşinci yüzyılda gezici tiyatrolarla ün kazanan el kuklası ise, on sekizinci yüzyılda özellikle halk arasında ünlenmişti ve halk için yapılan sokak gösterilerinde kullanılmaya başlanmıştı.

---

[44] Baird, a.g.e., s. 145.

"On yedinci ve on sekizinci yüzyıllarda hem şarlatanlık gösterilerinde hem de tiyatrolarda kukla gösterileri sunulmuştur. Bu gösterilerde daha çok kısa öyküler anlatılıyordu. On dokuzuncu yüzyılda bunlar sokak komedyenleri olan Punch ve Judy'ye dönüştü. Bu komediler commedia dell'arte gösterilerinin bir tür kopyası değil, uzantısı olarak görülmektedir. Sadece kuklalarla yapılan sokak komedileri, commedia dell'arte'nin gelişiminde yeni bir alandı. Bu gösterilerde kukla varlığına vurgu yapar, kukla kukladır."[45]

Gittikçe önem kazanan el kuklası kendine ait göstergelere sahipti. Çünkü ipli kukla gibi insanlığı taklit etmesi gerekmiyor, genel olanı simgeleyebiliyordu. İngiliz el kuklası Punch, uzun zaman öncesinde, bilinen formunu ve ismini, sadece bir el kuklasının yapabileceği kavga etmek, yumruk atmak, bir şeyleri tekmelemek, fırlatmak gibi eylemlere sahip atalarından almıştır. Zamanla, özellikle on sekizinci yüzyılda tek başına bir karakter olmuş, oynatıcısı ile birlikte, ona özel yazara, tasarımcıya, şarkıcıya ve oyuncuya sahip olmuştur. Punch oldukça kaba, merhametsiz ve kincidir. Zamanla gelişerek bir tür propaganda aracı olarak kullanılmıştır. Gittikçe zekileşen Punch, otoriteye karşı muhalefet eden özgürlük adına iyi bir konuşmacı haline gelmiştir. Halk kahramanına dönüşen kukla Punch, Avrupa'nın ve dünyanın bir çok yerinde farklı isimlerle varolmuş ve kimi bölgelerde gölge kuklası, kimi yerlerde el kuklası olarak kukla tiyatrolarının repertuarlarına girmiştir. Fransa'da Guignol, Almanya'da Hanswurt, Rusya'da Petrouchka, Çekoslovakya'da Kasparek, Macaristan'da Vitezlaszlo, Türkiye'de Karagöz gibi..

On dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısına gelindiğinde Avrupa'da kukla, artık

---

[45] Jurkowski, "The Sign Systems Of Puppetry", a.g.e., s.77 .

sadece halk arasında komik ve grotesk bir figür ya da soylular için eğlendirici bir araç olmaktan çıkmış, entelektüel kesimin dikkatini çekmeye başlamıştır. Bu gelişme kukla üzerine yapılan kuramsal çalışmaların, araştırmaların artmasına yol açmıştır. Sanatsal anlamda verimli geçen bu dönemin önemli kuramcıları için de kukla, yeni bir anlatım aracı olarak görülmüş ve kuklanın sanatsal değeri artmıştır.

On dokuzuncu yüzyılın iki önemli yazarı ve onların desteğiyle kurulan bir tiyatro günümüz kukla anlayışının da oluşmasında hatırı sayılır bir yere sahiptir: George Sand (1804-1876) ve oğlu Maurice; Paris'teki 'Le Chat Noir'(Kara Kedi).

> *"Döneminin en ünlü kadın roman ve oyun yazarlarından George Sand (Paris, 1804 - Nohant, 1876) kuklacılıkla ilgili deneyimlerine on dokuzuncu yüzyılda başlamıştır. Oğlu Maurice kendi yaptığı kuklalarını sandalye arkasından oynatmaya başlayarak annesi George Sand'ın ilgisini kuklaya çekmiştir. Kuklaya ilgi duyan Mme. Sand ilk tiyatroları Théâtre des Amis (Arkadaşların Tiyatrosu) 'yi Fransa'nın Nohant kasabasındaki evlerinde kurdu. Sonradan mekan daha da genişletilerek gösteriler de artırıldı."*[46]

Özenle hazırlanan bu gösterimlerde seyircilerin arasında olduğu gibi gösteriyi hazırlayanlar arasında da dönemin ünlü sanatçıları bulunuyordu. "1872 yılına gelindiğinde yüz gösteri sunup yirmi farklı oyun oynamışlardı. Bu gösterilerde günümüz adına da önemli sayılan kimseler çalışmıştır. Örneğin sahne tasarımında

[46] Baird, a.g.e., s. 149.

Eugene Delacroix ve bestelenen müziklerde Georges Bizet bulunmaktaydı. Aynı zamanda Chopin ve Liszt gösteri sırasında piyano çalmaktaydı."[47]

"On dokuzuncu yüzyılda eğlence tiyatro şeklinde kafelere ve kabarelere girdi. Bu kabarelerin en ünlüsü Le Chat Noir 'da, entelektüel izleyici ve sanatçı kesimince tanınan eserlerin gölge gösterileri sergilenirdi. Kurucularından ressam, tahta oymacısı, taşbaskı ressamı ve teknisyen Henri Riviere (1864-1951), on yıl içinde yaklaşık kırk gösteride duygu ve rengin şiirsel örneklerini sergilemiştir."[48] Bu da kukla gösterilerinde özellikle gölge kuklasında kaba, komik görünümün dışında seyirciyi daha derinden yakalayan bir anlatımın oluşmasına neden olmuştur.

Bu gelişmelerin ışığında Charles Magnin (1793-1862) tarafından yazılmış olan, **Histoire des Marionettes en Europe (Avrupa'da Kukla Tarihi)** isimli kitap, kukla tiyatrosunu tiyatronun bir dalı olarak ortaya koymuş olması adına çok önemlidir. Jurkowski'nin *Literary Views On Puppet Theatre (Kukla Tiyatrosunda Yazınsal Görüşler)* makalesinde değindiği üzere; Charles Magnin bu kitabında, geçmişteki kuklacıların, tiyatro gösterilerinde dini ve kültürel uygulamalardaki özgür çalışmalarını açıklamıştır. Kuklayı tiyatronun bir dalı olarak kabul edip, yaratıcı sanatın ve felsefenin geçmişte de kukla yoluyla açıklanışını örnekler: "Tıpkı" der " Plato, Aristotle, Horace, Marcus Aurelius, Galen, Apuleius, Tertulian; modern yazarlar arasında da: Shakespeare, Cervantes, Ben Jonson, Molière, Hamilton, Pope, Voltaire, Goethe, Byron...".[49]Yazar, tüm bu ünlü düşünür ve yazarlardan yola çıkarak, kukla tiyatrosunun yeniden önemini ve değerliliğini

[47] Baird, a.g.e., s. 150.

[48] Baird, a.g.e., s. 153.

[49] Jurkowski, 'Literary Views On Puppet Theatre', a.g.e., s. 10.

irdelemiştir. William Shakespeare'in *Hamlet* adlı eserinde, Ophelia'ya söylediği şu sözler Magnin'in görüşlerine bir örnek olabilir:

"Sizinle sevgiliniz arasındakileri de anlatabilirim. Oynatsam, kuklalarınızı bir görsem yeter."[50]

Burada Shakespeare, oyun içinde oyun sahnesinde yazdığı bu replik ile, kuklayı ironik anlatım adına kullanır. Kuklanın oynatılan bir nesne oluşu ve bu varlığı üzerinden, tüm saray yaşamlarının, Ophelia ile ilişkilerinin birileri tarafından kuklalaştırılmasına bir göndermede bulunur. Magnin'e göre bu dönemde Shakespeare gibi ünlü yazarların kuklaya değinmeleri onun değerini artırmıştır.

"Ona göre kukla, insanları iyi yapmak ya da hasta etmek, harekete geçirmek ya da eğlendirmek için düşsellikle hareket edip konuşarak insana dönmek adına insanoğlundan hayatını alır."[51] Bu görüşlerden anlaşılmaktadır ki, hala kukla tiyatrosu, aktör tiyatrodan farklı algılanmaktadır. Çünkü ne olursa olsun kukla bir canlı, bir tür oyuncu yerine konularak kuklaya insani sorumlulukları yüklenmiştir. Oysa kukla cansızdır ve bir oyuncunun sorumlulukları ile bir tutulamaz. Yine de Magnin'in, kuklanın gösterim sırasında özünde yatan teatral özellik ve hayat ile kukla arasındaki karşılaştırma üzerinde durmuş olması önemlidir.

Hayat ile kukla arasındaki bu ilişkilendirme Romantik dönemin gerçeklik algısı ile yakından ilgilidir. Şöyle ki, Romantizm'de kukla tanrısal gerçeği simgeleyen ve insanın doğal özüne ışık tutan bir metafor olarak görülmüştür. Yaratıcı olanın özgürlüğü anlayışı kukla tiyatrosunu da etkilemiş, kuklanın sahne üzerindeki anlamı önem kazanmaya başlamıştır. Yirminci yüzyıl yazarlarından

---

[50] William Shakespeare, Hamlet,Çeviren: Sabahattin Eyüboğlu (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1965)s. 110

[51] Jurkowski, 'Literary Views On Puppet Theatre', a.g.e.., s. 11.

Lothar Buschmeyer'e göre, kuklacılık Goethe ve Romantiklerden ayrı düşünülemez. Çünkü onlar, aydın sınıfının da kukla tiyatrosuyla ilgilenmesini sağlamış ve sanatçının özgür düş gücünün gerekliliğini dile getirmişlerdir. Buschmeyer, Goethe'nin "Genç Werther'in Acıları" kitabında, gerçek olamayan dünyanın, kahramanına hissettirdiklerini anlatan aşağıdaki sözlerini, kukla-hayat ilişkisine vurgu yapan metinlere en iyi örnek olarak görür:

> *"Sanki bir kelepir vitrinin önünde, bir sihir kutusu içindeyim. Adamcıkların ve beygirciklerin önümden oraya buraya kaydıklarını görüyor ve bu bir yanılsama mı diye soruyorum kendime. Onlarla oynuyorum, daha doğrusu onlar benimle oynuyor, tıpkı bir kukla gibi: şimdi ve sonra, bazen yanımdakinin tahta koluna yapışıp, dehşetle bırakıyorum!"*[52]

Romantik yazarlar, tiyatroda sağladıkları özgürlük ortamını kukla tiyatrosuna da taşırlar. Özellikle politik anlamda kukla önemli bir metafora dönüşür. Sıklıkla kullanılan tanımı şudur: "Gizli güçler tarafından hareket ettirilmek, tıpkı bir kukla gibi..." Jurkowski *Literary Views On Puppet Theatre* adlı makalesinde Alman şair, romancı, eleştirmen Johann Ludwing Tieck (1773-1853)'in görüşlerine dikkat çeker. Tieck'e göre;

> *".... kuklanın olumsuz yanı olarak görülen cansız olma tersine değerli bir özellikti. Çünkü bu durum kuklayı yazarın hayal gücüne bağımlı kılıyordu. Tieck aynı zamanda cansız kuklaların 'Faust' ya da 'Genoveva' rolünü*

[52] Goethe, Genç Werther'in Acıları, Çeviren: Yüksel Pazarkaya. (İstanbul: Çağdaş Yay.,1999), s. 93.

oynayan canlı oyuncularmış gibi oynatılmasını da uygunsuz bulmuş ve bunun sadece grotesk değil aynı zamanda ironik de olduğunu söylemiştir. Tieck, yazar ya da kukla oynatıcısının, romantik ironi adına bu sınırlılıktan yaralanması gerektiğine karar vermiştir ..... Kukla oynatıcısı kukladan daha önemli olmalı; oynatan, kuklanın uygulamasını ve kullanımını yönlendirmelidir."[53]

Burada, kuklanın algılanışını daha iyi kavramak için romantik ironi üzerine düşünmek gerekmektedir. Romantik dönemde,

"ironi; melankolik, yalnız ve acı çeken bireyin, entelektüel yaklaşımının ifade biçimi, aracı haline gelmiştir. Aydınlanma ile fizik dünyaya ilişkin sorulardaki artan derinliğin metafizik dünyaya ilişkin soruları da derinleştirmesinin de etkisiyle, günlük yaşamın içinde kalamayarak aşkın olan'a yönelme ile o günlük yaşamın sınırlılıklarına mahkum olunduğunun bilincinde olma hali romantik ironinin yeşermesi için verimli bir toprak sunmaktadır."[54]

Sonuçta romantizmde kukla, yaşayan oyuncuyu simgeleyen bir tür figür olarak algılanıyordu ve bu anlamda ironikti. Aynı zamanda, kukla oyuncuyla arasındaki fark sayesinde metafizik anlamdaki gizemi bünyesinde taşıyordu.

---

[53] Jurkowski, 'Literary Views On Puppet Theatre', a.g.e., s. 7.

[54] Beliz Güçbilmez, Sophokles'ten Stoppard'a İroni ve Dram Sanatı (Ankara: Deniz Kitabevi, 2005), s. 16.

"Schlegel'e göre felsefi ve bilimsel düzeyde romantik ironi, insanın sınırlılıklarının fark edilmesine karşın sınırların ötesine geçme çabasıdır."[55] Tıpkı insan olmayan kuklanın insana benzeme çabası gibi...

"Romantik, yüzünü, bilinmez ve tahammül edilemez 'gerçeklik'ten, kendi içinin derinliklerine çevirmiştir. Romantik ironi bu durumda, nesnelliğin kırılması, sanatçının başkaldıran bir dürtüyle gerçekliğin sınırlamalarının ötesine geçmesi anlamına gelmektedir."[56] Bu düşüncelerin sahne üzerinde varlık kazanması için kukla iyi bir araçtı. Nesnel gerçekliğin ötesinde bir şey sunulduğu gibi, bir malzeme olan kukla hiçbir biçimde canlı oyuncuya erişemeyerek sınırlar arasında sıkışmış olacaktı.

Romantikler kukla tiyatrosunun estetiği üzerine yazmamışlardır. Onların düşünceleri ve çalışmaları, genellikle sahnede gerçekleşeni açıklamak içindir ve bu anlamda dönemin sanatçıları kuklayı iyi bir 'cansız' oyuncu olarak kabul etmişler, oynatılmasından kaynaklanan sınırlılığının, insanın sınırlılığının somutlaşmış hali oluşunun altını çizmişlerdir.

Jurkowski'nin aktardığına göre, Eleanora Rapp (1885 – 1972) için "... kukla, bir mekanik yaratım olarak, tüm biyolojik ve insansı kısıtlamaların üstünde ve birinci sınıf bir oyuncu görünümündedir. Genellikle burlesk ve komedilerde." Alman şair Justinius Kerner'e göre ise " Bu belki garip gelebilir ama, bence kuklalar, canlı oyuncudan daha özgür ve daha doğaldır. Kuklalar bende, güçlü bir duygusal illüzyon

[55] Güçbilmez, a.g.e., s. 16.

[56] Güçbilmez, a.g.e., s.19.

yaratmaktalar. Kuklaların, sahne gerisinde hayatları yoktur. Birinden, oynadıkları rolün dışında, onlarla ilgili bilinen bir şeyler dinleyemeyiz."[57]

Kuklanın estetik değeri, Romantik dönemin sonlarında, oyuncunun ve yazarın konumu ve işlevi konusundaki tartışmaların başlamasıyla giderek daha çok anlaşıldı. Artık 'yarı tanrı oyuncu' devri kapanmıştı ve onun sanatı sorgulanıyordu. Bu durum kukla ile oyuncuyu karşı karşıya bırakmıştır.

Canlı oyuncu ile kukla arasındaki ilişki, gerçek ile düşsel arasındaki yoğun ilişkiyi gündeme getirmiştir. Özellikle on dokuzuncu yüzyılın sonu ve yirminci yüzyılın başlarında canlı oyuncu ile kuklanın sahne üzerindeki enerjileri karşılaştırılmıştır. Bu dönemdeki yazarlar ve düşünürler, tiyatronun egoist oyuncuların baskısı altında fakirleştiğini dile getirmişlerdir. On dokuzuncu yüzyıl boyunca hükümranlığını süren gerçekçiliğin artık gününün ihtiyaçlarını karşılamadığı görüşü ön plana çıkmıştı. Tiyatroda bir yeniliğe gereksinim vardı ve insanlığın derinindeki anlamlara ulaşıp, bunların sahne üzerinde gösterilebilmesi için yeni biçimlere gerek duyulmaktaydı. Artık yaşanan somut gerçekliğin ardındaki giz ortaya çıkartılmalıydı. Bu anlamda on dokuzuncu yüzyıl sonlarında Sembolizm akımı kendini göstermeye başlamıştır.

Sevda Şener'e göre simgeciler tarafından "yüzeydeki gerçeğin arkasında olanın kesin tanımı yapılmamış, içteki gerçek, derindeki anlam, saltık, gizemli, tinsel, Tanrısal olan kavramları ile açıklanmaya çalışılmıştır. ..... Artık sanatın ve dolayısı ile tiyatronun konusu somut, güncel, yaşanan gerçek değil, soyut, düşsel, büyülü olanın dünyasıdır. .... Amaç soyut ve gizil olanı sezdirmektir."[58]

---

[57] Jurkowski, 'Literary Views On Puppet Theatre', a.g.e., s. 7.

[58] Şener, a.g.e.., s. 226.

Soyut gerçekliğin büyüsel gücü "simgecileri o ana kadar kaba ve popüler eğlence ile özdeşleşen kukla tiyatrosunun olanaklarını keşfetmeye yöneltmiştir. Gordon Craig'in ideal aktörü bir üstün-kukla olarak görmesi, Maeterlinck'in ilk oyunları için kuklaların en uygun oyuncu olacağına inancı ya da Lugné-Poe'nun kendi Théatre de l'Oeuvre'unu aslında bir kukla tiyatrosu olarak kurma istekleri koşuttur."[59]

Araştırmacı Christopher Innes **Avant-Garde Tiyatro** isimli kitabında simgeciler için kuklanın önemini şöyle dile getirir: "Kuklanın, gerçekten de doğal olarak simgeci bir yanı vardır. İnsan formunun soyutlanması olarak duyguları genel düzeyde temsil etmektedirler ve bir eylem anını temeline indirgeyerek yalınlaştırmaktadırlar. Oyuncunun kişiliği işin içine girmediği gibi hiçbir biçimde bireysel yaşantı da yoktur. Kuklanın gerçeklikle ilişkisi, bir ulusun bayrağının bir ulusla ilişkisine benzemektedir. Bundan dolayıdır ki tüm görünüş, ifadesini sahnede değil, seyircinin zihninde bulur; nesnel dışsal bir şey olarak sunulmak yerine öznel olarak realize edilir."[60]

Sembolizmin öncülerinden olan yazar Maurice Maeterlink *Menus Propos (Öneriler Listesi)* (1890) yazısında: "Sahnedeki gerçekçiliği uzaklaştırmak zorunludur. Bunun yolu eski zamanlardaki sanata dönüşle olabilir. Yunan trajedi yazarlarının mask kullanışı gibi... Belki bir gün, insanlar için, seyirci hakkında bazı değişik sorular sorulacak. Ya da belki insanoğlu gölgelerin yerine geçecek, sembolik formlar ve bazıları tarafından canlı görünümünde fakat cansız, perdeye vuran bir

---

[59] Christopher Innes, Avant-Garde Tiyatro, Çeviren: Beliz Güçbilmez, Aziz V. Kahraman. (Ankara: Dost Yayınevi, 2004) s. 39.

[60] Innes, a.g.e.,s. 39.

yansıma..."[61]der. Bu tanımı en iyi şekilde sahne üzerinde gerçekleştirmeye çalışan uygulamacı ise Gordon Craig'tir. Onun 'üstün-kukla' tanımı, Maeterlink'in oyuncudan beklediği şeyi karşılamaya çalışmıştır.

İngiliz sahne tasarımcısı ve yönetmen Edward Gordon Craig (1872-1966) döneminde tiyatro, modern düşünceyle birlikte yeni anlamlara kavuşmuş, devrim niteliğindeki bir çok gelişme birbirini izlemiştir. Böyle bir dönemde yaşayan Craig için önemli olan, seyircinin imgelemini harekete geçirmektir. Bu bağlamda 'oyuncu ve üstün kukla' tanımını ortaya çıkarmıştır. Ona göre oyuncu, sahne üzerinde tüm kafa karışıklıklarından sıyrılmalı, yalnızca oynadığı rolle sahnede varolmalıydı. Oysa oyuncunun insanca zaafları buna olanak vermiyordu her zaman. O nedenle Craig oyuncunun çelişkilerle ve egoyla kısıtlanmamış, kusursuz üstün kuklalar haline gelmesinin gerekliliğini savunmuştur.

Gordon Craig görüşlerine **Tiyatro Sanatı Hakkında** adlı kitabında genişçe yer verir ve sanatı şöyle tanımlar:

> *"Sanat curcunanın tam antitezidir. Curcuna bir çok tesadüflerin bir araya yuvarlanmasından yaratılır. Sanat ancak bir taslaktan meydana gelir. Bu sebeple herhangi bir sanat eserini işlemek için hesaplı kitaplı maddelerle çalışabileceğimiz açıkça anlaşılıyor. İnsan bu maddelerden biri değildir. İnsanın bütün doğası bağımsızlığa eğimlidir, bunun için bir tiyatro maddesi olmasındaki faydasızlığının ispatını o kendi kişiliğinde taşımaktadır. Modern tiyatroda erkek kadın vücutlarının kendi tiyatro maddeleri gibi kullanılması yüzünden orada temsil edilen her şey ancak tesadüfi bir nedendir. Oyuncunun vücudunun hareketleri, yüzünün ifadesi, sesinin rengi hep heyecanlarındaki*

[61] Jurkowski, 'Literary Views On Puppet Theatre', a.g.e., s. 12.

fırtınaların insafına kalmıştır. O fırtınalar ki oyuncunun etrafında onun dengesini bozmadan daima esmelidir. Fakat oyuncudaki heyecan onu avucunun içine almıştır. Kollarına, bacaklarına çullanmış, ne tarafa isterse o tarafa sürüklemektedir. Onun bir tek işaretine bağımlıdır, saçma sapan bir rüyadaymış gibi yahut da aklını kaçırmış biri gibi sağa sola yalpalayarak hareket eder."[62]

Oyuncunun duyguları ile oynadığı rol arasında yaşadığı bu çelişkili tutumunu uygun bulmayan Craig, yönetmenin sahneyi oluşturan tüm bileşenler gibi oyuncuyu da tek bir düşüncede birleştiren, denetleyen olması gerektiğini savunuyordu. Ama bu, bir bakıma oyuncunun, 'tanrı' yönetmenin elinde kuklalaşması anlamına geliyordu. Craig, çağının oyuncularından memnun değildi. Çünkü ona göre yeterince yaratıcı değillerdi. Özellikle metin tarafından kelepçelenmiş oyuncu, sahne üzerinde hiçbir etki sağlayamazdı. Ayşın Candan **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro** isimli kitabında Craig'in oyuncu disiplinini önemsediğinden söz eder. Craig'e göre üstün kukla en disiplinli oyuncudur. Çünkü Craig en çok, egolarına hapsolmuş, disiplinsiz oyunculardan yakınmıştır. Candan'ın özellikle altını çizdiği konu, sahnedeki tek yaratıcının yönetmen olarak görülmesi oyuncunun bir kukla kalıbına indirgenmesi demek olacağıdır. Oysa oyuncu insan oluşunun getirdiği dürtülerle elbette çevresiyle ve yönetmenle çelişkiye düşecektir. Ama sahne üzerindeki anlamın katmanlaşmasını sağlayacaktır. Craig bu durumu yadsıyıp, es geçer. Ona göre insan ruhsal yapısındaki çelişkilerle zaten bir sanat yapıtının malzemesi olmaya çok uzaktır.

---

[62] Gordon Craig, Tiyatro Sanatı Hakkında, Çeviren: Nureddin Sevin (Ankara: Milli Eğitim Basımevi, 1946) s. 59

".... fakat daima ve dünya durdukça insan doğası bağımsızlık için dövüşecek, başka birinin fikirlerine araç olup esir edilmeye isyan edecektir. Bu gerçekten baştan başa ciddi bir sorundur, bunu bir tarafa atıp oyuncunun başka birinin fikirlerine araç olmadığını ve bir yazarın ölü sözlerini hayatla yarattığını ilan etmek de gereksizdir, çünkü bu doğru bile olsa – ki doğru olmasına imkan yoktur-, hatta oyuncu bizzat kendi yaratacağı fikirlerden başka bir şey temsil etmeyecek bile olsa, yine doğası gölgede kalacak; bedeni aklının esiri olacak demektir. Aynı zamanda anlattığım gibi bu sağlıklı bir adamın yapmaktan son derece çekineceği bir şeydir. İşte bunun için doğası bakımından insanın bedeni, bir sanatın malzemesi olmaya kesinlikle yaramaz."[63]

Yani oyuncu iyice kendini aradan çekip ancak tamamen sanat yapıtına ait bir varlık olduğu zaman sanatsal yanını gösterebilecektir. Bu düşünce Craig'i uç bir noktaya götürür:

"Oyuncu gitmeli, ve yerine cansız figür gelmelidir. Daha iyi bir isim kazanana kadar, biz buna Üstün-kukla diyebiliriz. Kukla hakkında çok şeyler yazılmıştır. Onun hakkında bazı mükemmel kitaplar vardır, birçok sanat eserlerine de ilham vermiştir. Bugün onun son mutlu devrinde insanlar onu üstün bir bebek sanmaya ve bebekten evrilmiş zannetmeye kalkıyorlar. Bu doğru değildir. O eski mabetlerin taş kabartmalarının neslindendir, o bugün ibadet edilen nesnelerin soysuzlaşmış bir şeklidir."[64]

[63] Craig, a.g.e., s. 63.
[64] Craig, a.g.e., s. 85.

Craig oyuncuyu eleştirdiği gibi kuklanın yozlaşmış formunu da eleştirerek, kuklanın eski çağlardaki dinsel figürler gibi eşsiz ve etkili yanının tekrar hatırlanmasını sağlamıştır.

Craig, bu durumla ilgili eleştirisini **Tiyatro Sanatı Hakkında** kitabında şöyle dile getirir:

> *"Fakat modern kuklalar da mükemmel şeylerdir. Alkışlar gürler, tufan gibi boşalır, onların kalpleri ne daha hızlı çarpar ne daha yavaş, işaretleri süratlenip karmakarışık olmaz; sevgi ve çiçek tufanına tutulduğu halde başrolü oynayan oyuncu her zaman ki kadar ciddi, her zamanki kadar güzel, her zamanki kadar kayıtsızdır. Kuklada zeka parıltısından daha fazla bir şey vardır, onda ortaya koyulan karakterinin iki canlı varlığından fazla bir şey var. Kuklada bana geçmiş medeniyetin asil ve güzel sanatından bir yankı var gibi geliyor. Hantal ve kaba ellere düşen bütün sanatlar gibi kukla da düşmüştür. Bütün kuklalar şimdi aşağı oyunculardan ibaret..... Artık kukla bizi tatmin edemeyeceği için bir üstün-kukla yaratmalıyız. Üstün-kukla yaşamla yarışa kalkışmayacak, hayatın ötesine geçecektir. Onun amacı terle kan olmayacak, vecit anındaki beden olacak, onun amacı canlı bir ruhun zaferini verirken bir ölüm güzelliğine bürünmek olacak."*[65]

Bu görüşlerden yola çıkarak Craig'in hep kuklalarla çalıştığı, aktör tiyatrosunu yok saydığını düşünebiliriz. Ama bu yanlış olur. Çünkü İngiliz yönetmen, hiç kuklalarla oyun sergilememiştir. Sadece kukla oyunu projesi olarak

[65] Craig, a.g.e., s. 88.

üzerinde çalışılıp ama sahnelenmeyen bir oyunu vardır. Bu oyun *Mr. Fish and Mrs. Bones* (Bay Balık ve Bayan Kılçık) *(1918)*'dur. Oyundaki tüm figürler teatral varlıklarının bilincindedir ve seyirci kuklanın oynatımında kullanılan teatral aygıtları bir an için görebilir. Sahneleme parçalardan oluşur ve sahne üzerindeki değişimler seyirciler tarafından görünür kılınır. Utangaç Mr. Fish, Mrs. Bones ile tanışır. İkisi de arkadaşları (kuklacılar) tarafından hareket ettirildiklerini bilirler. Mrs. Bones Mr. Fish'i baştan çıkartmaya çalışır (insanoğlunun ilk günahına paralel olarak). Bu Yaratan'ı rahatsız eder ve Mephisto'nun yanında olduğu için Mrs. Bones'u ayıplar. Buna rağmen Mrs Bones, şimdi seyirciler içinde olan ama oyunun başında Mrs. Bones'u hareket ettiren Miss Nelly Smith tarafından korunur. Miss Smith, Mrs. Bones'u kollarına alır ve sonunda Cennet'i bulur. Burada arzu edilen, tasarımda kukla tiyatrosunun tüm gizini gözler önüne sermek ve sahnede ayrışık figürlerin karakterler gibi sunumudur."[66] Ama bu oyun sahneye hiç taşınmamıştır.

Rus yönetmen Constantin Stanislavski, *My Life in Art (Sanatın İçinden Hayatım)* adlı kitabında bulunan, Moskova Sanat Tiyatrosu'nda Hamlet oyunu çalışırken Craig hakkında tuttuğu notlar, Craig'in kuklaya bakış açısını anlamak adına ilginçtir:

> *" Craig kadın ve erkeklerin olmadığı, oyuncusuz bir tiyatro düşlüyordu. Oyuncuların hiç kötü alışkanlıkları, kötü jestleri, boyanmış yüzleri, abartılmış sesleri, ruhsal düzeysizlikleri, değersiz hırsları olmayan kuklalarla yer*

[66] Jurkowski, The Language of The Puppet, "The Mode of Existence of Characters of The Puppet Stage", Edited by Laurence R. Kominz and Mark Levenson. (Washington: The Pacific Puppetry Center Press) s.32

değiştirmesini istiyordu. ..... Ama sonraları açıkça belli oldu ki, oyuncuları yadsıması, Craig'in erkek ve kadınlardaki en ufak bir gerçek yetenek belirtisini coşkuyla karşılamasına engel değildi. Bunu hissettiğinde Craig bir çocuk gibi olur, koltuğundan sevinçle sıçrar, kendini rampa ışıklarının ötesine atardı. Yetenek yoksunluğu gördüğünde öfkelenir ve yeniden kuklaları düşlemeye koyulurdu."[67]

Sonuçta Craig, geleceğin oyuncusu için kuklayı seçmemiştir. Kuklayı canlı olmadığından kişisel sınırlıkları olmayan bir figür olarak düşünmüştür. Bununla beraber kukla, onun için bir yaratım sembolüdür. Bu nedenle onun teorisi, kuklanın değerine katkıda bulunmuştur. Craig kuklanın oyuncunun ilk hali olduğuna inanıyordu. Kukla, oyuncunun gerçekçiliğin klişelerinin üstüne çıkmasında ve yeni hareket ve anlatım formları bulması yolunda yardımcı olabilirdi. Candan'ın değindiği gibi;

"Craig'e göre hareket konusunda kusursuzluk kazanan oyuncu, ruhsal durumlarla özdeşleşerek karakter yaratmaktansa, bunu, hareketleriyle, simgeler aracılığıyla yapmalıdır. Sahne tasarımı konusunda yapılması gereken işin, bir yer değil, bir atmosfer yaratmak olduğunu anlatan sanatçı, tiyatroyu öncelikle görsel bir sanat olarak tanımlar. Oyuncuyu da görsel bir anlatım aracı, bir simge olarak görmesi bunun bir uzantısıdır. Oyuncunun sanatında hareket, birincil anlatım ögesidir."[68]

---

[67] Ayşın Candan, Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro (İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları,2003) s. 22.

[68] Candan, a.g.e., s. 21.

Kuklanın hareket olanakları ve mekanik olanın barındırdığı uyum önemliydi. Craig'in kukla üzerine söylediği: "Onu hareket ettirme! Onunla hareket et: İşte bu sanattır!" sözü hareketi önemli kıldığını göstermektedir. Bu düşünceyle Craig, Uzakdoğu sanatını da önemsemiş ve oradaki şiirselliği yüceltmiştir. Ona göre "Her şey, şiirdeki gibi yaratıcılık"tır. Craig, tiyatroyu edebiyatın (metnin) baskısı altından kurtarıp özgürleştirmek istemiştir. Mümkün olduğu kadar oyuncudan yaratıcılık beklemiştir. İlk önce oyuncu sahnede sadece bir oyuncu olarak var etmelidir kendini. Sonra, karakteri üzerinde bütün anlatım olanaklarını kullanabilir. Bu şekilde Craig kuklayı bir oyuncu, hem de kusursuz bir oyuncu olarak görerek, onu önemli bir hale getirmiştir. Ama hiç bir uygulaması olmadığından, bu görüşler gerçekleşememiştir. Yine de Craig'in görüşleri kuklanın biçimi ve hareketi üzerine de düşünce üretilmeye başlanmasına yol açmıştır. Bu da kuklanın kendi başına bir sanat formuna dönüşmesinde önemli bir dönemeç olmuştur. Ayşın Candan bunu şöyle dile getirir: "Sonuç olarak üstün-kukla kavramı Craig'in çok zekice bir buluşuydu, öncelikle de ortamı gerçek yaratıcılık üzerine düşünmeye kışkırtma amacı taşıyordu. Yoksa Craig'in sahiden oyuncunun sahneyi bırakıp yerini kuklaların almasını istemesi, bugünün bakış açısıyla inandırıcı değildir."[69]

Yirminci yüzyıl kukla sanatının gelişiminde, tiyatroda da olduğu gibi Doğu sanatı etkili olmuştur. Yirminci Yüzyılda öncü sanat akımlarının oluşmasında en önemli etken olarak ortaya çıkan savaş öncesi ve savaş sonrası ortamının bu gelişimde önemli payı vardır.

[69] Candan, a.g.e., s. 23.

"Birinci dünya savaşı öncesinde ulusal güçlenme, kendine güven ve iyimserlik duyguları savaş sonrasında düş kırıklığına ve korkuya dönüşmüştür. Savaş, toplum yaşamına büyük karşıt duygu ve düşünceler üretmiştir. Bir yandan uyarılmış ilkel dürtüler, kan dökme güdüsü, öte yandan vahşete duyulan tepki kendine ifade yolları aramaktadır. Savaş şovence duyguları kamçılamış, savaş sonu yıkım ise, insana ve uygarlığa karşı kuşkuların gelişmesine yol açmıştır. İnsancı değerlerin iflas ettiğini görmenin şaşkınlığı sanatta dile gelir. Öte yandan endüstrileşmenin ve kapitalizmin yarattığı maddi değer tutkusu acımasız bir çıkar savaşımına yol açmakta, bu savaşım tinsel değerlerin yitirilmesine ve ahlak bunalımlarına neden olmaktadır."[70]

Bu gelişmelere paralel olarak ve mevcut olanı reddedip yepyeni biçim ve yapı arayışlarına girişen avangarde akım büyük bir coşkuyla karşılanmıştır. Coğrafi keşiflerin iyice çoğalmasıyla, 'öteki' medeniyetler de keşfedilmeye başlamış ve bu medeniyetlerin kültür yapıları yeni arayışlarda etkili olmuştur. Japon ve Çin tiyatrosu bu sayede keşfedilmiştir. Uzak Doğu kuklasının keşfi bu gelişmelerin sonunda gerçekleşmiş ve Batı'da kukla anlayışının gelişimi üzerinde oldukça etkili olmuştur.

"1911'de meydana gelen bir olay, popüler kukla tiyatrosunun büyükçe bir kısmını derinden etkilemiştir. Viyanalı Richard Teschner (1879-1948) ve yeni eşi balayı için Hollanda'ya geziye giderler ve orada Teschner, yüksek sanat kalitesi olan Javanese wayang denilen figürleriyle karşılaşır ve onların

[70] Şener, a.g.e., s. 237.

oynatıcıları merakını uyandırır. Ülkesi Almanya'ya dönen Teschner, Javanese sopalı kukla tekniğinde kuklalar yapmaya başlar ve bunları Avrupa kukla tekniğiyle birleştirir. Javanese stili ve Alman tekniği sisteminin birleştirilmesi sanatsal anlamda şaşırtıcı sonuçların yaratılmasını sağlamıştır. Böylelikle Batı kukla geleneği içine Doğudan bazı teknikler girmeye başlar. Aynı şekilde Çin Gölge Tiyatrosu da Batı kukla geleneğini etkileyen geleneklerden oldu."[71]

Avant-garde akımın etkisiyle birbirinden çok farklı bir çok sanat akımı ortaya çıkmış, yeni tekniklerin kullanımı da gündeme gelmiştir. Ayşın Candan'nın **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro** kitabında belirttiği gibi,

" Tarihsel avangarde akımların ortak yanı, doğalcılık ve gerçekçiliğe karşı çıkmalarıdır. Ortaçağ'dan bu yana hiç tartışılmadan süregelen, sanatın doğayı ve yaşamı bağlılıkla yansıtma görevi, ilk kez bu dönemde sorgulanır. Gerçekçi yansıtmanın yerini alan seçenekler çeşitlidir. Dışavurumculukta öznellik adına gerçekliğin çarpıtılmasına, gerçeküstücülükte bilinçaltı içeriğinin kendiliğinden sanat yapıtına dökülüşüne, fütürizmde de doğa yerine makinenin yüceltilmesine tanık oluruz. Dadacılık ise gerçeklikle sanat yapıtı arasındaki tüm bağları temelden olumsuzlayarak ortadan kaldırır."[72]

[71] Baird, a.g.e., s. 167.
[72] Candan, a.g.e., s. 62.

Bu dönemdeki önemli sanat akımlarının kuklanın biçimine etkisi elbette kaçınılmazdı. Çünkü yenilik arayan sanatçı için kukla gibi etkili ve bol olanaklı bir anlatım aracı kadar iyi bir şey olamazdı.

Fütürist sanatçılar seyirciyi kışkırtmak adına hiçbir sıradışılıktan kaçınmıyorlardı. Bu akım İtalya'da ortaya çıkmış ve burada, değişik yapıtların sahnelenmesini sağlamıştır. Dönemin yenilikçi sanatçılarından olan ressam Enrico Prampolini (1894-1956) ve besteci Franco Casavola (1891-1955), *Gönül Taciri* adlı oyunda insan büyüklüğünde kuklalar kullanmıştır. O dönemin İtalya'sı için bu, çok büyük bir yeniliktir. Yine Gibert Clasel ile ressam, yazar Fotunato Depro (1892-1960)'nun 1918'de sahneledikleri *Plastik Danslar* kukla gösterisi büyük yankı uyandırmıştır. Oyunda, "büyük bir avizenin aydınlattığı geniş bir alanda "Geliyorlar!" duyurusunun ardından iki uşak telaşla bir koltuk çevresinde sekiz sandalyeyi u biçiminde yerleştirir, ışıkları söndürüp bir kenarda beklemeye koyulurlar. Pencerelerden süzülen ayışığında sandalyeler kendiliğinden odayı terk eder. Perde kapanır."[73] Burada dikkatimizi çeken artık sahnede önemli olanın oyuncu ya da metin değil, başlı başına dekor ve sahne gereçlerinin de baş rolü oynayabileceği yeni bir tiyatro anlayışının filizlenmesidir. Bu gösteri, günümüzde 'eşya/obje tiyatrosu' dediğimiz tiyatronun öncüsü niteliğindedir.

Dışavurumculukta ise, düşlerde olduğu gibi belli bir kronoloji ya da süreklilik içermeyen sıçramalı bir yapı akışı vardır. Her şey olabilir ve olanaklıdır. Zaman ve uzamın varlığı yoktur. Bu soyut ve fazlaca olanak isteyen yapı için kukla, iyi ve etkileyici bir araçtı.

---

[73] Candan, a.g.e., s. 68.

Dadaistler, bu iki savaş arasındaki kaos döneminde, tek gerçeklik hali olan deliliği, akıl ve mantık yerine geçerli kılmayı amaç edinmişti. Sanatçının öznelliği ve özgünlüğü ön plandaydı. Böylelikle kukla da kendi özgünlüğünü kazandı. Yapılmamış olan, yaratılmış başka hiçbir sanat yapıtına benzemeyen kuklalarla gösteriler yapıldı. En soyut kavramlar bile kuklalaştı. Kübizmin etkisiyle – için ve dışın birlikte resmedilmesi- parçalı yapıda, yüzü olmayan ya da bedeniyle kafasının yer değiştirdiği değişik kuklalar yapılmaya başladı. "İvan Goll'ün 1919'daki *Mathusalem ou l'Eternel Bourgeois (Mathusalem ya da Sonsuz Burjuva)* isimli oyunu buna çok iyi bir örnektir. Bu bir sözsüz çalışmadır. İnsanlar, makineler, maskeler ve objeler karakter olarak kullanılır. Oyunun bir bölümünde, Öğrenci karakteri, maskeli üç figür tarafından sergilenir. Bu üç figür Ego, Süperego ve İd, karakterin kişiliğin her bir parçasıdır."[74] Bu anlamda kukla da parçalara bölünmüştür.

Kukla tarihi için bu dönemde gerçekleşen en önemli gösterilerden biri 1896'da Théatre de L'Oeuvre'ünde sahnelenen Alfred Jarry'nin Kral Übü adlı oyunudur. Oyun teknik anlamda yeni kapılar açmasının yanı sıra temasıyla da öncüydü. Seyircide büyük bir etki yaratan oyun, sadece iki kere oynanmasına rağmen tiyatroyu ve Jarry'i üne kavuşturmuştur. Kral Übü;

> *"Ahlaksal tabularla alay etmek, toplumsal kurumlara anarşist saldırı ya da yüzyıl dönümüne ait ciddi tiyatronun tematik ve stilize edilmiş beklentilerinin kışkırtıcı parodisiydi. Buna karşılık olay dizisinin ve kişileştirmenin yapısı kasıtlı biçimde çocuksuydu. Bu düzeyde en aşağılık güdülerimizin, grotesk biçimde çirkin bir cisimleştirilmesi olan ve her karşılaştığı durumda tüm*

[74] Jurkowski, "The Language of The Puppet", a.g.e., s. 32.

katılımcılarda kendi ahlakdışı ve antitoplumsal niteliklerini ortaya çıkaran Übü'nün yaratık figürü Jarry'nin niyetlerini özetler görünüyordu."[75]

Oyun görsel anlamda da şaşırtıcı ve yenilikçiydi. W.B. Yeats'in ağzından oyun şöyleydi:

"Alfred Jarry'nin Kral Übü'sünü ilk gösterimine gittim... (Arkadaşlarım) bana sahnede neler olup bittiğini açıkladılar. Oyuncuların oyuncak ya da kukla oldukları varsayılmıştı ve şimdi de tahtadan kurbağalar gibi sıçrıyorlardı; yanı sıra eksen kişiyi de görebiliyordum, bir çeşit kral... Bir asa yerine tuvaleti temizlemekte kullandığımız bir fırça taşıyor. Bu çok cesur gösteriyi desteklemeye mecbur hissettim kendimi."[76]

Yeats'in şaşkınlığı oyunun oynandığı dönem göz önüne alındığında, çok doğal görünmektedir. Oyunun yepyeni bir sahneleniş tarzı vardı:

"Maskelerle ve grotesk kostümlerle 'kişiliksizleştirilen' ya da gerçek boyuttaki terzi kuklalarıyla sunulan (ki burada 40 tane vardı ve oyunculardan fazlaydılar) ciddi tiyatro ile özdeşleşen herhangi bir ruhsal derinlikten yoksundular. Motivasyonları tutarsızdı; içsel doğaları açıkça en basit terimlerle ifade ediliyordu ve böylelikle bireyselliğin üç boyutlu özüne ilişkin

[75] Innes, a.g.e., s. 41.

[76] " The Autobiographis of W.B. Yeats (New York 1958) s. 233-4" Christopher Innes, Avant-Garde Tiyatro. Çeviren: Beliz Güçbilmez, Aziz V. Kahraman. (Ankara: Dost Yayınevi, 2004) s. 40'daki alıntı.

oluşabilecek herhangi bir kuşku da gideriliyordu. Sözleri yapay abartılı artikülasyonuyla şarkı söyler gibi bir sesle söyleniyordu."[77]

Kral Übü oyunu sahneleme tarzıyla kuklanın farklı ve yaratıcı kullanım olanaklarını bir bakıma göstermiş oldu ve böylelikle kuklaya yeni kapılar açıldı.

Birinci Dünya Savaşı'nın sona ermesinin ardından modernizmin mutlu günleri de sona ermeye başladı denilebilir. Çünkü Avrupa büyük bir yıkımla karşı karşıya kalmış, makineleşme umulan sonuçları doğurmayıp, halkın işsizlik, yoksulluk ve enflasyon gibi sorunlarla boğuşmasına neden olmuştur. Özellikle savaştan yenik çıkan Almanya'da işçi sınıfı tepkisini göstermeye başlamıştır.

"Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra Almanya'da halkın ilgisi politik sorunlara yönelmiştir. Bu genel eğilim tiyatro sanatını da etkisi altına almış, tiyatro sahnesi siyasal konuların tartışıldığı bir alan olmuştur. Daha önceki öncü akımların başlattıkları yenilikler bu kez propaganda oyunlarında kullanılmış ve propagandanın amacı doğrultusunda geliştirilmiştir. Sahne tekniğinde, görsel anlatımda önemli buluşlar öne sürülür ve uygulanırken amacın, biçimde yenilikler yaparak ortaya özgün, daha çarpıcı eserler ortaya çıkarmak değil, seyirciyi etkilemek olduğu belirtilmiştir. Artık dikkatler seyircide yoğunlaşmakta, seyircinin istenen düşünce sürecine sokulması için çalışılmaktadır."[78]

---

[77] Innes, a.g.e., s. 41.

[78] Şener, a.g.e., s. 255.

Seyircinin odağa alınışı ile birlikte yeni bir tiyatro anlayışı da ortaya çıkmaya başlamıştır. 'Epik tiyatro', 'politik tiyatro' gibi kavramlar gelişir ve kuramsal anlamda Alman yönetmen, kuramcı Bertolt Brecht'in çalışmaları sayesinde bu kavramlar uygulama alanı bulur.

Brecht'in görüşleri ve uygulamalarının, tiyatronun oyunculuk, sahneleme gibi alanlarındaki değişiminde olduğu gibi, kuklanın kendine has estetiğinin oluşmasında da önemli etkisi olmuştur. Brecht ile birlikte başlayan yeni tiyatro yöntemlerinin kuklaya etkisi bir sonraki bölümde ayrıntılı irdelenecek; artık ne sadece bir bebeğin türevi ne de sadece dinsel bir figür olan kuklanın günümüzdeki estetik gelişimi incelenecektir.

II. KUKLA ESTETİĞİ

Çalışmanın birinci bölümünde kuklanın ilk çağlardan on dokuzuncu yüzyıla kadar tarihsel gelişimi aktarılmaya çalışılmıştır. Bu gelişim incelendiğinde görülüyor ki on dokuzuncu yüzyıl sonlarına kadar kuklanın ya sadece 'dinsel bir figür' ya da oyuncunun bir türevi anlamında 'bir tür bebek' olarak görüldüğü ortaya çıkmaktadır. Oysa on dokuzuncu yüzyıl sonları, yirminci yüzyıl başlarında artık kuklanın kendine has teatral özellikleri olduğu anlaşılmaya ve bu konu üzerine çalışılmaya başlanmıştır. Özellikle Edward Gordon Craig'in attığı tohumlar bu dönemde büyür, gelişir. Artık kukla, kuklanın estetiği üzerine düşünen kuramcılara sahip olmuştur. Bu anlamda çalışmanın bu bölümünde belli başlı kuramcıların çalışmaları takip edilerek, kuklanın estetik gelişimi irdelenecektir. Bu kuramcılardan en önemli isimler, kuklanın estetik algısı ve sahne üzerindeki göstergeleri üzerine çalışan Polonyalı ünlü kukla düşünürü Henry Jurkowski ve kukla estetiğinin geçmişten günümüze gelişimi üzerine ayrıntılı çalışmaları ile Steve Tillis olacaktır. Bu isimlerin yanı sıra görüşleri ya da uygulamaları ile kuklanın sanatsal gelişimine önemli katkıları olan başka sanatçı ve kuramcıların görüşlerine de yer verilecektir.

Jurkowski'nin *The Sign Systems of Puppetry (Kuklacılığın Gösterge Sistemleri)* adlı makalesinde değindiği üzere kukla, Avrupa'da on yedinci yüzyıla kadar varlığıyla pek dikkat çekememiş, canlı tiyatroya biçimsel renklilik katmaktan öteye gidememişti. Jurkowski bu durumu makalesinde şöyle açıklar:

> *"Avrupa kukla tiyatrosunun başlangıcının ilk ciddi kanıtı on yedinci yüzyıldadır. Bundan önce bir çok kukla gösterisinin olduğunu biliyoruz.*

Fakat bunlar tiyatro değildi. Bunlar 'Puppenspiel'(kuklalarla oyun) idi. Bildiğimiz 'tiyatro' tanımını açıklayacak olursak 'tiyatro', hayali karakterleri özel bir alanda sunan oyunculara (canlı ya da kukla) ve bu oyunculara göre yazılmış ya da doğaçlanmış bir dramatik kurguya sahiptir. Özel olarak bir araya getirilmiş ya da tesadüfen oluşmuş bir seyirci tarafından izlenir. Bu anlamda on yedinci yüzyıla kadar kukla gösterileri bir çok unsurdan yoksundu. Dramatik kurguları yoktu, aynı zamanda kuklalar karakter değildi."[1]

On yedinci yüzyıl itibariyle özellikle kukla operalarının gelişimi ile kukla önemsenmeye başlanmıştır. On dokuzuncu yüzyıla gelindiğinde ise kukla, bir tür oyuncu olarak görülmüş, kukla sanatı, canlı oyuncuların oynadığı tiyatronun kurallarıyla açıklanmaya çalışılmıştır. Bu durum, kendine ait dramatik kurgusu ve sahneleme tekniği olan kukla sanatının canlı tiyatronun biçimsel sınırlılıklarına hapsedilmesine neden olmuştur. Dolayısıyla kukla bu dönemde canlı tiyatronun bir tür kopyası olarak algılanır. Bu bağlamda Jurkowski, kuklanın teatral gelişimini şöyle özetler:

"Kuklaların da içinde olduğu ilk gerçek tiyatro, canlı oyuncuların tiyatrosuydu. Daha sonra, bir kaç yüzyıl içinde, kukla, canlı oyuncular tiyatrosunun kurallarının kölesi olarak ondan geri kaldı. Buna rağmen bazı kişiler farkında olmadan kuklaların karakterinde varolan tarzın özünü ve

[1] Jurkowski, "The Sign Systems of Puppetry", a.g.e., s. 68.

kuklanın kendine özgü göstergeler sistemini keşfetmeye çalıştı. Bu kişiler, on dokuzuncu yüzyılın ve yirminci yüzyılın kukla tiyatrosu sanatçılarının harekete geçmeleriyle başarı kazandılar. Harekete geçen bu sanatçılar kukla tiyatrosuna yeni unsurlar katmışlardır. İlk olarak kuklaya özgü olanı araştırmışlardır. Bunun anlamı, sahnedeki kuklavari (puppetlike/puppenhaft/kukolnoe) unsurlara anlam vermeleridir. Daha sonra kukla tiyatrosunun ifadesel anlamlarını çözümlemeye çalıştılar."[2]

Modern kukla tiyatrosundan asal olarak yirminci yüzyılda söz edebileceğini dile getiren Jurkowski, tüm görsel sanatlarda olduğu gibi, kuklada da bir göstergeler sisteminin varlığının farkedilişinden söz eder. Ona göre, kukla tiyatrosunun kendine özgü bir sanat dalı olarak, canlı oyuncuların tiyatrosundan farklı bir görselliğe sahip oluşu yirminci yüzyıl kukla sanatçılarının asal konusudur. Bu dönemde kukla adına bulunan ve üzerinde düşünülen en önemli özellik, kuklanın gerçekte nesne oluşudur. Jurkowski gibi bir çok çağdaş kukla düşünürü için bu özellik kuklayı canlı oyuncuların tiyatrosu karşısında daha aşağı bir konuma getirmez. Tam tersine onu görsel açıdan zenginleştirir ve kendine has özelliği oluşuna vurgu yapar.

Jurkowski, kuklanın cansız bir nesne olmasına rağmen canlı biri tarafından seslendirilişini örnek vererek onun sahne üstündeki ilişkiler sistemini açımlar:

"Kukla tiyatrosunda replikler genelde görünmez sanatçılar tarafından seslendirilirken, karakterler, görünen kuklalar tarafından sergilenir. Bu, konuşan nesnenin birbirinden ayrılabilir yapısı ve kelimenin kökenindeki

---

[2] Jurkowski, "The Sign Systems of Puppetry", a.g.e., s. 68.

fizikselliği, canlı tiyatroda sadece ara sıra olan bir uygulamadır. Kukla tiyatrosunda, konuşan ve gösterilen nesnenin motor güçleri ve sesin kökeninin fiziksel kullanımı vardır ve bu nesne dışında gösterilir. Nesne (kukla) ve güç kaynakları (konuşturanlar ve / veya oynatanlar) arasındaki ilişki sürekli değişir ve onların varyasyonları estetik nitelikler ve göstergesel anlamlar bakımından zengindir."[3]

Bu anlamda kuklanın oynatan ile arasındaki güç değişimi ve gösterim sırasında hem nesne hem de karakter olarak sahne üzerindeki varlığı, çağdaş kukla tiyatrosunun önemli tartışma konularıdır. Yirminci yüzyıl Avrupası'nda kuramcılar tarafından kuklanın sahne üzerindeki anlamları ayrıştırılmıştır. Kukla gösterilerinde kuklacının konumu, seyircideki alımlama gibi bir çok konu ayrı ayrı ele alınır. Kukla fiziksel olarak da oynatım, seslendirme ve tasarım gibi etmenlere ayrılmıştır. Bu ayrımdan da yararlanarak, sahnede farklı gösterge sistemleri yaratılmaya çalışılmıştır. Çalışmalarda kuklanın kendi başına yarattığı anlamın yanı sıra, onun sahne üzerindeki yaratımına zemin hazırlayan kuklacı ve gösterim sürecinde onun canlanışını zihinsel anlamda tamamlayan seyirci ile ilişkisi büyük önem taşımaktadır. Artık kukla yirminci yüzyıl ortalarından itibaren kendine özgü karakterinin yanı sıra seyircisini de yaratmıştır. Aynı zamanda oyuncu ve seyirci gibi canlı oyuncuların tiyatrosunun bileşenlerini de reddetmeden; kuklanın gerçeği ile kuklacı gerçeği arasındaki ikilikten de faydalanır. Kukla tiyatrosundaki kukla (cansız) - kuklacı ve/veya oyuncu (canlı) arasındaki bu ikilik teatral ortamda ilişkilendirilir. Jurkowski için kukla tiyatrosu artık ayrı cinsten sanatların birliğine sahiptir. Kukla sahnesi

[3] Jurkowski, "The Sign Systems of Puppetry", a.g.e., s. 80 .

denilen şey neredeyse tamamen ortadan kalkmış, kuklacılıkta sınırsız bir mekan kullanımı söz konusu olmuştur. Oynatıcıyı saklayan perde ya da paravan yok olmuştur. Kuklanın oynatımına dair tüm bileşenler göz önündedir. Bu anlamda seyirci ile iletişim birebirdir. Cansız kuklanın canlı oyuncu-kuklacı ile ilişkisi de, seyircide yeni açımlamalara neden olacaktır. Bu anlamda çağdaş kukla tiyatrosunun diğer sanat tarzları ile ilişkisinin yaygınlaştığını dile getiren Jurkowski şöyle devam eder:

> *"Kukla tiyatrosu, ifade ve hareket ettiren güçlerin anlamı arasındaki ilişkinin kendinde yarattığı değişimlerden faydalanır. Bu tanımlama özellikle çağdaş kukla tiyatrosunu tanımlar gözükmektedir. Son otuz yılda, kukla tiyatrosu, sahne üzerinde birbirinden farklı ifadesel anlamlar ile kuklayı tamamlayan ve ona yardımcı olan oyuncular, maskeler, sahne eşyaları ve diğer nesnelerle tasarlanır. Oyuncular tamamen teatral özellikleriyle insandır; sahne eşyaları teatral kullanım için yapılmıştır; kuklalar tiyatro karakteri olarak yapılmış nesnelerdir; maskeler kişisizleştirilmiş oyuncular adına teatral kullanım için yapılmış nesnelerdir."*[4]

Kuklaya has tüm bu özelliklerden doğan sahne üzerindeki teatral anlamlar ve ilişkiler üç başlık altında toplanabilir. Üç başlığın ayrı ayrı ele alınması ile çağdaş kukla tiyatrosunun estetiği irdelenebilir.

A) Kukla – Kuklacı İlişkisi

B) Kukla – Oyuncu İlişkisi

---

[4] Jurkowski, "The Sign Systems of Puppetry", a.g.e., s. 81 .

C) Kukla – Seyirci İlişkisi

İlk önce kukla ile kuklacı arasındaki ilişkinin gelişimi irdelenerek, kuklanın sanatsal anlamda sanatçıya sunduğu olanaklar araştırılacaktır. Ardından kuklanın oyuncu ile benzerlikleri ve/veya farklılıkları üzerinden kuklanın sahip olduğu estetik ortaya konmaya çalışılacaktır. Son başlıkta ise kuklaya özgü seyirci tanımlanarak, çağdaş kukla tiyatrosunda seyircinin konumu belirlenerek, bu ilişkiden doğan kukla estetiği incelenecektir.

II. A. Kukla – Kuklacı İlişkisi

Steve Tillis **Toward an Aesthetics of the Puppet (Kukla Estetiğine Doğru)** adlı kitabında kuklanın kuklacıya sağladığı olanaklar üzerinde durur. Bu olanakları üç başlık altında toplar:

1) Kukla tiyatrosu, sanatçıya bir araç üzerinde kontrol sağlaması adına önemli bir olanak sunar.

2) Kukla tiyatrosu, sanatçıya farkedilir biçimde özgürce konuşması ve hareket etmesi için 'kukla ehliyetini' (puppet's license) sunar.

3) Kukla tiyatrosu, sanatçıya öyle bir araç sunar ki bu araç doğası gereği gerçeklikle sınırlandırılmamıştır.[5]

Bu üç başlık ayrı ayrı irdelenerek, kukla – kuklacı ilişkisi ayrıntılı açımlanmaya çalışılacaktır.

1) Kukla tiyatrosu, sanatçıya bir araç üzerinde kontrol sağlaması adına önemli bir olanak sunar:

Tillis'e göre, kukla tiyatrosu geçmişten bu yana kontrol altında olan bir nesne olarak yorumlanmış ve bu anlamda kontrol kelimesine hapsedilmiştir. Oysa günümüzde bilinmektedir ki, kuklayı kontrol edilen nesne olarak sınırlayamayız. Kukla gösterim sırasında kendi varlığıyla da bir anlam üretir ya da kuklacının istemi dışında anlamlar yaratabilir sahnede. Bunu açıklamak için, kuklanın sahnede yarattığı anlam adına gösterim sırasında kuklacının konumunu belirlemek gerekir.

[5] Tillis, a.g.e., s. 30.

Tek kişilik kukla gösterilerinde kuklacı, bir tür heykeltraş, ressam, teknisyen, oyuncu, yazar, tasarımcı, yönetmendir; oyununu tasarlayan, yöneten, sahne üzerinde sergileyendir. Bu anlamda kuklacı 'her şeyi kontrol eden' sanatçı konumundadır. Oysa Japonya'daki kukla tiyatrosu geleneğinde herşeyi kontrol eden tek sahip olarak oynatıcının gücü azalmış; bir kaç oynatıcı arasında güç bölüştürülmüştür. Üç kişinin oynattığı Bunraku denilen kukla tekniği dikkat çekicidir. Çünkü bu teknikte üç kuklacı vardır ve birinci oynatıcı başı ve sol kolu, ikincisi sağ kolu, üçüncü de ayakları kontrol eder. Yine konuşturan başka bir sanatçıdır. Dolayısıyla kuklacı kuklasıyla ayrılmaz bir birlikteliğe sahip olmaz. Çünkü gösterim sırasında sahnede tek bir sanatçı yoktur. Kukla gösterisini oluşturan bileşenler ayrı ayrı kendilerini var ederler. Tek bir kuklayı oynatan tüm kuklacılar birbirleriyle ilişkidedir. Master kuklacı denilen kuklanın başını oynatan kuklacı liderdir. Diğerleri onun yönetiminde kuklayı oynatırlar.

Özellikle kuklacının görüldüğü gösterilerde, diğer iş birlikçiler (tasarımcı, teknisyen, marangoz, yönetmen vb.) kukla sanatçısının yarattığı kendi sanatsal görünümünün içine giremez. Yani gösteri sırasında aktarımı kuklacı gerçekleştirir. Artık gözler önünde olan kuklacı ve onun sanatıdır. Diğerleri geri planda kalır. Tıpkı provalar sırasında yönlendirilen, kısıtlanan bir oyuncunun, gösteri sırasında özgür kalması gibi... İşte bu anlamda kuklanın sanatsal birlik sağlamada oyuncu tiyatrosuna göre daha kolay bir yol izlediği söylenebilir. Bu noktada kuklanın tek yaratıcı zihne sahip olabileceği söylenerek, canlı oyuncularla olan tiyatrodaki sanatsal birliğin sağlanmasının zorluğundan bahseden Edward Gordon Craig tekrar anılabilir. Craig için oyuncunun özel yaşamı sahne üzerinde sanatsal bir birlik sağlamayı

zorlaştırmaktaydı. Bu nedenle oyuncudan üstün bir kukla olmasını isteyerek düşünsel birliğe ulaşmayı amaçlamıştır.

Gerçekte kuklanın kendi yaratıcısı ile sahnede oluşu, yönetmeni ile birlikte sahneye çıkan oyuncuya benzetilebilir. Kuklacının kuklası üzerindeki hükümranlığı, en ufak bir yanlışında yönetmeni tarafından uyarılan oyuncuyu çağrıştırır. Ama daha önce de söz edildiği gibi bu, yönetmenin elinde kuklalaşmış bir oyuncudan başka bir şey değildir ve oyuncu bu biçimde sanatsal birliğe bir katkı sağlayamaz. Aynı şekilde kuklacı, kuklasına hiçbir özgürlük tanımadan, onun üzerinde bir komutan edası ile kendini ve düşüncesini ön plana çıkarmaya çabalar ise bu da yanlış olacaktır. Sadece kontrol edilen ve denileni yapan bir malzeme değildir kukla. Canlı değildir ama malzeme olarak varoluşundan kaynaklı özelliklere sahiptir. Kuklacının görevi bu özellikleri keşfedip, düşlediği anlamları var etme yollarını aramaktır. Bu bağlamda kuklanın sahne üzerinde sağlayabildiği teatral birlik adına kontrol altında olması onu elverişli bir konuma getirirken, kuklanın kendine has estetiği onu sadece kontrole bağlı da kılmaz. Bu durumda kontrol etme, ne kukla tiyatrosundan alınmış elverişli bir durum ne de kukla tiyatrosu için bir şanstır. Kontrol etme, kuklayı açıklayan sanatsal ve/veya ekonomik olmak adına yaratılan kusursuz bir alan değildir. Kullanım şekli ile kuklayı açıklayan tek şey değildir. Kukla sadece kontrol edilebilir oluşu ile sanatçıya sanatsal bir birlik ve anlamsal zenginlik katabilir.

2) Kukla tiyatrosu, sanatçıya farkedilir biçimde özgürce konuşması ve hareket etmesi için 'kukla ehliyetini' (puppet's license) sunar:

Kukla, yaşayan bir insan değildir, kendi hareketlerinin ve kelimelerinin sorumluluğunu taşıyamaz. Aynı zamanda bu hareketler ve kelimeler doğrudan kukla sanatçısının da değildir dolayısıyla oynatıcı da bunlar için sorumlu görülemez. Bu nedenle kukla tiyatrosu özellikle sosyal sorunların irdelenmesine uygundur. Çünkü kukla gösterim sırasında canlandığı andan itibaren kuklacıdan bağımsız bir karakter olarak her şeyi sorgulayabilir. Dolayısıyla özgürleşen kuklacı dile getirmek istediklerini kuklasına söyletir.

Steve Tillis kuklanın bağımsızlığına iki örnek verir. Birincisi Connecticut üniversitesinin Kuklacılık Bölüm Başkanı Amerikalı Bart P. Roccoberton'ın başından geçen bir olaydır. Roccoberton ünlü bir kukla sanatçısını evinde ziyaret eder. Bu ziyarette Bart kuklacının en ünlü kuklası ile karşılanır ve kukla akşam boyunca aralıklarla ikilinin sohbetine katılır. Akşam yemeğinden sonra saat ilerleyince, ünlü kukla ziyaretçiden evi terk etmesini ister, çünkü yorulmuştur. Bunun üzerine Bart evden ayrılmak için kapıya yönelir. Kapıya vardıklarında kuklacı kuklasının saygısızlığı adına Bart P. Roccoberton'dan özür diler.[6] Burada kukla tamamen kuklacıdan bağımsızlaşarak ziyaretçiden evden ayrılmasını ister, artık kendi başına karakterdir. Kuklacı kukladan sorumlu olmayışını ziyaretçiden kuklası adına özür dilediğinde göstermiş olur ve böylece özgürleşir.

İkinci örnek ise, kuklanın politik eleştiri amacıyla kullanılmasına yöneliktir. Tillis geçmişte Kasparek kuklasının kullanımını buna örnek olarak gösterir. Özellikle İkinci Dünya Savaşı döneminde Kasparek gibi bir çok el kuklası politik eleştirileri

[6] Tillis, a.g.e., s. 33.

dile getirmek adına çok iyi bir yoldu. Bu karakterler politik anlamda en sivri eleştirileri yapıp, dönemin liderlerini hicvediyorlardı. Kuklacı kuklası yoluyla eleştirisini yapar ve gösteri sırasında sık sık bu söyledikleri ve yaptıklarından dolayı onun değil kuklasının suçlu olduğunu dile getirirdi. Öyle ki gösteride kuklacı kuklasının ara sıra ağzını kapamaya çalışır, onunla tartışmaya başlardı. Tillis esprili bir dille bu durumun yani 'Ben yapmadım, kukla yaptı!' gibi bir açıklamanın tutuklanan kuklacıyı mahkemede ne yazık ki kurtaramadığını belirtir.[7]

Bu örneklerin oldukça uç örnekler olduğunu belirten Tillis, kuklanın gösterilerde bu olağandışı özgürlüğü elinde tuttuğunu söyler ve Punch tipi üzerinden bunu örnekler.

> *"Punch tipi şiddeti içinde barındıran ve gösteri sırasında her sahne sonunda birini öldüren vahşi bir katil konumundadır. Ama elbette Punch insan olmadığından ona seri katil gözüyle bakılmaz. Punch bizi korkutmaz, tam tersine güldürür. Punch hakaret eden, tartaklayan insanın arketipi, geleneksel soytarı tipinin en ilkel formudur. Kukla, teatral nesneden başka bir şey değildir, yaşayan oyuncunun taşıdığı sorumlulukla yorumlanamaz ve bu nedenle kukla, endişelendirmek ya da korkutmak için değil seyirciyi güldürmek adına bir çok kişinin katili olur."*[8]

Steve Tillis bu açıklaması ile kuklanın tipik olanı barındırışına değinir. Kukla canlı insan değildir, sahip olduğu görünümden daha da özgürdür ve canlı olmayışı ile

[7] Tillis, a.g.e., s. 34.

[8] Tillis, a.g.e., s. 35.

kolaylıkla birilerinin karikatürüne dönüşebilir. Düşünüldüğünde birinin kuklasını birebir aynı yapmaya çalışsanız da ister istemez onu karikatürleştirmiş olursunuz. En azından kuklacı, canlandırdığı kişiyi (kuklayı) oynatım aşamasında karikatürleştirir. Ünlü Rus kukla sanatçısı ve kuramcı Sergei Obraztsov'a göre kuklanın bu özelliği en çok satir ya da parodilerde ortaya çıkar. Obraztsov satir ve parodinin kullanımını açık hale getirmek için bu kavramları kullanım amacına göre üçe böler:

a- *"Tasvir Parodi: Gerçek karakterin parodisi ki bunda karakterin bazı özelliklerinin ya da davranışlarının saf taklidi vardır. Basit bir sunum vardır. Detaya girilmez. Yalnız sunumun gerçekleşebilmesi için parodileştirilen kişinin seyirci tarafından bilinmesi gerekmektedir.*

b- *Genel Parodi: Bir grup insanın, sosyal tavrı ya da diğerlerinden farklı kılan yanlarının ortak özellikleri alınarak karikatürize edilir. Örneğin bazı opera sanatçılarının ya da konsere çıkacak sanatçıların kendine has hareketleri vardır. Üstün performanslarını sergilemeden önce takındıkları bu tavırlar onları diğer sanatçılardan farklı kılar. Bu durumları bazı operaların parodisini yapan kukla tiyatrolarında kullanılır.*

c- *Tematik Satir: Verili bir özneyi ya da temayı parodileştirmeyi içerir. Detay içermez."*[9]

[9]Sergei Obraztsov, My Profession, Trans: Ralph Parker and Valentina Scott. (Moscow: Foreign Languages Publishing House, 1950) s. 164-65.

Kuklanın bu üç tanım doğrultusunda kullanımına bakıldığında, kendine has özelliğinden yararlanmış olduğu görülür. Kukla, oynatımıyla olduğu gibi tipik olanı içinde barındırışı ile de kuklacıya farklı bir özgürlük sağlar.

3) Kukla tiyatrosu, sanatçıya öyle bir araç sunar ki bu araç doğası gereği gerçeklikle sınırlandırılmamıştır:

Gerçekte kukla, teatral bir figürden, bir şifreden başka bir şey değildir; düşsel olana yaklaştığı gibi teatral gerçekliğe de sahiptir. Henry Jurkowski'ye göre kuklanın başarısı gerçekliği ve düşü yanyana koyabilmesindedir. Bu şekilde kukla hem malzeme hem karakter olabilir. İkisindeki gerçeklik algısı da farklıdır.

Tillis'in değindiği Amerikalı kuklacı/araştırmacı Michael Malkin'e göre;

> *"Kuklacılık, inandırıcı imkansızlık (plausible impossible) dramatik kavramı olarak adlandırılabilecek olanın gelişiminde hayati bir rol oynamaktadır. ... (inandırıcı imkansızlık) gerçeğin dünyası ile katışıksız imgelemin diyarı arasındaki bağlantıdır. Bu anlamda kuklacılık temel bir teatral kavramı, dramatik imgelemi en akıcı hallerinden birinde temsil eder."*[10]

İnandırıcı imkansızlık diye çevirebilecek bu tanım kuklanın doğasına işaret eder. Kuklanın imkansız gibi görünene en önemli baş kaldırısı, 'canlı' olmadığı halde 'canlı karakter'i temsil edişiyle başlar. Canlandığı an -ki bu tamamen kuklacının ustalığına bağlıdır- onun dünyası kabul görür. Seyircinin zihninde kukla canlandığı an, örneğin kuklanın üzerindeki turuncu düğmeler onun gözleri olarak kabul edilebilir artık ya da onun gösteri sırasında bir anda büyüyüp sonra tekrar küçülmesi,

[10] Tillis, a.g.e, s. 37.

bacaklarının uzayıp kısalması, bir karton kutunun konuşuyor olması izleyeni şaşırtmaz. Çünkü kuklanın cansız bir nesne olduğu halde, canlı bir karakter olarak algılanması farklı bir gerçeklik algısını beraberinde getirir. Bu kuklanın özünde barındırdığı bir gerçektir. Düşsel sınırsızlığı kavrayabilecek bir gerçeklik...

İnandırıcı imkansızlığın en temel hali çocuklar için oynatılan kuklalarda görülmektedir. Ama bu demek değildir ki, inandırıcı imkansızlık sadece çocuklar için yapılan gösterilerle sınırlıdır. Kukla sanatçıları çocuklar ve yetişkinler için sergiledikleri gösterilerine, kuklanın gerçek ve fantezi dünyasını karıştırma olanağının avantajını taşımışlardır. Kuklanın doğasında varolan 'gerçek ile fantezi (cansız nesne – canlı karakter) bütünlüğü'nü, canlı oyuncuların tiyatrosu kolaylıkla 'başaramaz', ama kendi içinde bütünlüklü bir fantezi dünyası ile bunu gerçekleştirebilir. Daha net bir açıklamayla, canlı oyuncuların tiyatrosu kendi gerçekliğinde 'düş dünyası' kurarken, kukla kendi düşselliğinde gerçeği kurgular. Kuklanın içinde barındırdığı imkansızlıkla gerçekliğin harmanlanışına Jurkowski, Tony Sarg'ın 1949'da New York'da yönettiği *Alice Harikalar Diyarında* oyununu örnek verir. Bu oyunda Alice kuklasının büyük hali ile küçük hali karışık kullanılmıştır. Bu durumun kuklanın en iyi özelliklerden biri olduğuna değinen Jurkowski esprili bir dille, kuklayı canlı oyuncuların tiyatrosundan şöyle üstün tutar: Oyun kişisinin öykü içinde büyüyüp küçüldüğü bir oyun için canlı oyuncu bulmak zor olabilir.

Kukla tamamen gerçeğe uygun olmak zorunluluğunu taşımaz. O, gerçeği kendine ait düşsel dünyanın süzgecinden geçirerek sunar. Bu, hızlı düş kurabilen çocuk dünyasında daha kolay kabul görür. Ama aynı zamanda, kukladaki düşsel

sınırsızlığı kabul eden yetişkin seyirci için de farklı bir deneyim olur. Bu bakımdan kuklacı sınırsız düş gücünü sahneye taşıyabilir ve özgürlüğünün tadını çıkarabilir.

II. B. Kukla – Oyuncu İlişkisi

Canlı oyuncularla yapılan tiyatronun bileşenleri içinde kuklaya en yakın olanı elbette oyuncudur. Kimi zaman oyuncu ile bir görülerek onunla birlikte gelişen kukla, zamanla ondan bağımsızlaşmış ama bağını tamamen koparmamıştır. Oyuncu da kuklanın kendine ait estetiği keşfedildikçe onun özelliklerinden yararlanarak yeni anlatım yolları bulup, sanatını zenginleştirmiştir. Kukla-oyuncu ilişkisinin gelişimi, kukla estetiğinin gelişimini de gösterecek biçimde iki ana başlık altında incelenebilir.

B-1) Gerçekçi oyunculuk

B-2) Göstermeci oyunculuk

Bu başlıklar tiyatro gösterilerinde oyuncunun konumunu belirleyen, asal olarak iki temel biçeme işaret etmektedir. Kukladaki karakter yaratımı da bu biçemlere karşılık gelmektedir. Yani oyuncunun karakter yaratma süreci ile kuklanın karakter kazanma süreci benzerdir. Şimdi bu başlıklar ayrı ayrı ele alınarak, farklı oyunculuk biçemleri ile kuklanın karakter yaratımı irdelenmeye çalışılacaktır.

B-1) Gerçekçi Oyunculuk

Gerçekçi oyunculuk anlayışı Avrupa'da on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında güç kazanmıştır. Bu anlayış, romantizmin toplum sorunlarından uzakta kalan, yaşamdan kopuk duygusallığına bir tür karşı duruş olmuştur. Gerçekçilik

temelinde oyuncu " insanı, çevresi içinde ve kendi fizyolojik, psikolojik yapısı ile olan karmaşık ilişkileri içinde ele alıp, onu yaşayan bir insan gibi sahneye getirecektir."[11] Amaç sahne üzerinde yaratılan gerçekliğin somut gerçekliğe dayanmasıdır. Tabii ki somut gerçeklik derken yaşamın birebir kopya edilmesi kastedilmemektedir. Sevda Şener gerçekçi tiyatronun özünü ünlü Rus tiyatro kuramcısı ve yönetmen Konstantin Stanislavsky (1863-1938)'nin düşüncelerinden yola çıkarak şöyle tanımlar:

> *"Sahnede gerçeğin kopya edilmesinin kendi başına bir hüner gösterisi olmaktan öte bir anlam taşımayacağı ortadadır. Stanislavsky bu tehlikeye karşı bir uyarıda bulunmuştur: Fotoğraf kopyacılığına özenilmemesini, fanteziyi de kullanarak sahnede yaşamının yeniden canlandırılmasını önermiştir."*[12]

Bu anlamda gerçekçi anlayışta önemli olan kopya etme değil, temeli yaşamdan alıp bunun illüzyonunu aktarmaktır. Konstantin Stanislavsky de oyuncudan gerçeği kullanarak bu düşsel illüzyonu sağlamasını ister.

> *"Sahnesel aksiyon ruhtan bedene, merkezden çevreye, içselden dışsala, oyuncunun hissettiği şeyden onun fiziksel biçimine doğru bir harekettir. Sahne üstünde dışsal aksiyon esinle gelmediği, haklılaştırılmadığı, içsel etkinlikle ortaya çıkarılmadığı zaman yalnızca gözler ve kulaklar için*

[11] Şener, a.g.e., s. 170.

[12] Şener, a.g.e., s. 209.

eğlendiricidir; kalbe nüfuz etmez, roldeki insan ruhunun yaşamı için hiçbir önem arz etmez."[13]

Burada Stanislavski oyuncudan somut gerçeklerden yola çıkarak kendi özüne ulaşmasını istemektedir. Oyuncu ancak bu sayede gerçek bir karakter olarak sahnede yaşayabilecektir. Bu bir tür dış gerçeğin oyuncunun kendi özünde yeniden canlandırmasıdır. Stanislavsky'ye göre oyuncu, kendi özüne düş gücüne inanmakla ulaşabilir. Düş gücüne inanmalı ve onu oyun boyunca korumalıdır. Ona göre yaratıcılık da, oyuncunun düş gücünde yaratıcı, büyülü bir 'eğer' ortaya çıkardığı zaman başlar.

"Eğer sözcüğü; bu sözcük, bizi, günlük olaylar dünyasından çıkarıp imgelem alanına atan bir kaldıraç görevini görür..... Eğerin dayandığı varsayımla ilgili koşullar, sizin duygularınıza yakın olan kaynaklardan alınmıştır. Bu kaynaklar aktörün psikolojisi üzerinde güçlü bir etkiye sahiptir. Rolünüzle yaşamınız arasında bu bağlantıyı bir kez kurdunuz mu, o iç itmeyi ya da coşkuyu buldunuz demektir. Sonra yaşamda kendi deneyiminize dayanan bütün olasılıkları buna katın. O zaman sahnede yapmak zorunda bulunduğunuz şeyin olanaksız olmadığına içtenlikle inanmak sizin için ne kadar kolaylaşacak göreceksiniz."[14]

---

[13] Konstantin Stanislavsky, Bir Rol Yaratmak, Çeviren: Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tanyel (İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1999) s. 49.

[14] Konstantin Stanislavsky, Bir Aktör Hazırlanıyor, Çeviren: Suat Taşer (Ankara: Papirüs Yayınları, 1996) s. 70-74.

Böylece Stanislavski içtenlikle yaratılan karakterin seyircinin zihninde de yaşamaya başlayacağına değinir. Seyirci rol kişisi ile empati kuracaktır.

On dokuzuncu yüzyıl Avrupa tiyatrosunda oyunculuk Stanislavski'nin görüşleri ışığında bu şekilde biçimlenirken, kukla tiyatrosu da canlı oyuncuların tiyatrosunun repertuarlarından etkilenmekteydi. Gerçekçi oyunculuğun oyuncuya sunduğu yöntemlerin bugünden bakıldığında kuklayı da etkilemiş olduğu düşünülebilir.

Canlı oyuncunun gerçekçi bir karakter yaratırken izlediği yol doğal olarak kukladan farklıdır. Ama iki yaratım sürecinde benzerlikler mevcuttur. Örneğin Stanislavski'nin üzerinde durduğu ve gerçekçi oyunculuğun yapı taşı olan, somut gerçekten, yaşamdan yola çıkarak karakterin özüne ulaşma yöntemi kuklacılıkta da kullanılır.

Bir kukla kuklacının hayalinde tasarlanır. Ardından yapım aşamasında, belli bir biçimde tasarlanarak bir nesne olmaktan çıkartılıp, düşünülen karaktere somut anlamda dönüştürülür. Kukla yapıldıktan sonra belirli bir şeyi temsil eder. Bu noktadan sonra oyuncuyla kuklacı zihinsel olarak aynı süreci izler. Oyuncu provalar sırasında yaratacağı karakteri unutmadan kendini arar. Kuklacı da kuklası üzerinde çalışırken yaratmak istediği karakteri aklından çıkarmadan, kuklanın nesne olarak olanaklarını araştırır, elindeki malzemenin (kuklanın) sınırlarını keşfeder. Oyuncu prova sürecinde kendi özü ile karakterini bütünlemeye çalışmış, kendi gerçeği ile oyun kişisinin fantezi dünyasını harmanlamıştır. Dolayısıyla gerçeği temel alıp düşsel olanı kavramıştır. Bu nedenle oyun boyunca aklı ve duygularını ayakta tutup, yaşamın kopyasını değil özündekini seyirciye aktarmış olur. Kuklada ise kuklanın nesnel gerçekliğine oyun kişisinin düşselliği eklemlenir ve bu süreç kuklacının hayal

gücü ile tamamlanır. Gösterim sırasında kuklacıya seyircinin düş gücü de destek olacaktır.

Stanislavski'nin oyuncu için önemsediği düş gücü, kuklacılık için de çok önemlidir. 'Büyülü eğer' kuklacının yürüyeceği zemini sağlamlaştıracaktır. Gösterim sırasında bu zemine ihtiyacı vardır. Çünkü, kuklacı kuklanın gerçekliğine inanmazsa seyirci bu 'hayali gerçekliğe' hiç inanmayacaktır. Stanislavski oyuncunun karakterinin gerçekliğine inanması gerektiğini belirtirken, oyuncudan imgelem dünyası ile zihinsel algısını aynı potada eritmesini diler. Oyuncu 'büyülü eğer' ile yaşamı yeniden canlandırır. Kukla doğasında 'büyülü eğer'e sahiptir, özünde imgelemi taşır. 'Büyülü eğer' olanağını düş gücü ve gerçeklik ile harmanlayıp seyirciye aktaracak olan ise kuklacıdır. Bu, canlı oyuncu ile kukla/kuklacı adına ayrı yollardan aynı yere varıştır: Seyircinin zihninde gerçek yaşam yenilenmiştir, yaşam başka anlamlara sahip olmuştur artık.

Gerçekçi tiyatroda sahnede kurulan illüzyon sayesinde seyirci, oyuncunun canlandırdığı oyun kişisi ile empati kurup, onunla özdeşleşir. Kuklada ise başka tür bir özdeşleşmeden söz edilebilir. Kuklanın nesne oluşunun yanı sıra oyuncudan daha yalın bir hali vardır. Çünkü oyuncu gerçek kişiliğiyle karakterin hayali kişiliğinin göstergeleri arasında kalır. Yani yaşayan, canlı oyuncunun oyun kişisinin yaşamı dışında kendine ait karakteri vardır ve bu çift varoluş sahnede göstergelerin karma olarak kullanılmasına neden olur. Oysa kukla canlı değildir. Obraztsov bu durumu şöyle açıklar: Kukla insan değildir, insanın alegorisidir. Tüm alegoriler gibi genel geçerliğin gücüne sahiptir.[15] Kukla oyuncu gibi kendi hayatından sorumlu değildir.

[15] "Obraztsov, Sergei (1967) 'Some Considerations On the Puppet' In Puppet Theatre, s. 17" Steve Tillis, a.g.e., s. 45'ten alıntı.

Herhangi bir insanın şahsında ya da sayısız insandan biri olarak varolabilir. O sadece sahnedeki karakterdir. Oyuncu sahneye çıktığında seyirci için kendi gibidir, bir canlıdır. Bu yüzden seyircinin zihninde ilk canlanan oyun karakteri değildir. Oyun ilerledikçe seyirci için sahnedeki oyuncu, oyun kişisinin düşsel yaşamını temsil eden olur. Böylelikle oyuncuda sadece karakterin göstergeler sistemi değil, yaşayan insan da görülür. Canlı oyuncu karakterin taşıdığı göstergeler ile eş zamanlı olarak gerçek yaşamın taşıdığı göstergeleri de sunar ve bu bağlamda sanatsal açıdan karmaşıktır. Fakat belirtildiği gibi kuklanın gerçek yaşamı yoktur. Steve Tillis yirminci yüzyılın erken dönem Amerikan yazarlarında Alexandre Bakshy'in kuklayı ve insanı asla aynı standartta kabul etmediğine değinir. Bakshy'e göre kuklalar oynamadıkça asla yaşamaz. İnsan da yaşamadıkça asla oynayamaz.[16]

Oyunculukta bir insan başka bir insanı taklit eder. Oysa kukla soyut göstergelerin nitelik ve niceliğini kullanarak, bir şeyleri temsil eder. Oyuncu görünümünü, nesneler kullanarak düşsel dünyaya hazırlar. Kostüm giyer ve/veya makyaj yapar, maske takar. Kukla sahnede yaşamak, gerçeğe yaklaşmak için hareketi canlı bir insanın kemiklerine ve kaslarına bağlıdır. Sesi yaşayan bir varlığın sesinin varyasyonlarıdır.

Steve Tillis için, kuklanın sahne üzerindeki anlamı iki yaklaşımla açıklanabilir: Bunlardan biri taklitçi, diğeri ise kavramsaldır. Taklitçi yaklaşımda kukla, yaşam gerçeğinin somut göstergelerinin nitelik ve niceliğini doğrudan kullanır. Oysa kavramsal olanda, somuttan yola çıkılarak, kuklanın tüm göstergelerinin nitelik ve niceliği soyut olana 'dönüşür'. [17] Kukla temsil etme

[16] Tillis, a.g.e., s. 83.

[17] Tillis, a.g.e., s. 44.

gücünü, gerçek dünyanın karakterlerini temsil edişinden ve yaşamın soyut göstergelerinin nitelik ve niceliğini taşıyan kendi düşsel dünyasından alır. Fakat kukladaki odak, göstergelerinin nesne gibi oluşturulmasıdır. Yaşamın somut gerçeği olan cansız nesne oluşunu soyut göstergeleri kullanarak canlı olana dönüştürür.

Gerçekçi tiyatro bir yandan kuklacılığa geniş olanaklar yaratırken bir yandan da kukladaki gerçeklik algısı kuklanın asal problemi olmuştur. Günümüzde de bir çok kukla düşünürü bu problemi önemser. Uzun yıllar kukla tiyatrosu bir çeşit canlı oyuncuların tiyatrosunun minyatürü olarak sunulmuştur. Öyle ki günümüzde bile ipli kukla oynatıcılarının kuklalarını insan gerçekliğine uygun yapma eğilimleri olduğu görülmektedir.[18] Burada günün sanatçılarının eleştirildiği nokta, onların canlı oyuncularla yapılan tiyatroyu yeniden yaratmaları değil, onların insan gerçekliğini taklide kalkışmalarıdır. Tıpkı Stanislavski'nin belirttiği, gerçekliği fotoğraf kopyacılığı olarak algılayanların düştüğü yanlışa kuklacılar da düşmektedir. Kukla sanatçıları, canlı oluşlarından kaynaklı her anlamda olanaklı olan canlı oyuncuların konuşmasını, tasarımını ve hareketini taklit etmeye ne kadar gayret etse de mükemmel olamazlar ve kuklaların canlı oyuncular olarak görülmesi yüzünden, onların eksikli ve sahnede naif kalmalarına neden olmaktan başka bir başarı elde edemezler. Yine de kuklanın canlı insanı taklit etme problemi yüzyılımıza kadar gelmiştir. Oysa bu taklit birebir gerçeği değil, kuklanın kendine has tasarımı, hareketi ve genelde konuşması ile karakterize olanı içinde barındırır.

Yirminci yüzyıl tiyatrosunun en ünlü Rus yönetmen ve kuramcılarından Vsevelod E Meyerhold (1874-1940) kuklanın taklit edişine yönetmen gözü ile bakar ve kuklanın kendine özgü olan yanına dikkat çeker:

---

[18] Tillis, a.g.e., s. 39.

"İki tip kukla tiyatrosu vardır. Birinci tipin yönetmeni kuklaların gerçek bir insan gibi görünmesini ve davranmasını ister. Yönetmen gerçekliği gerçekte olduğu gibi yeniden yaratmaya çalışarak problemin basit bir çözümüne ulaşana kadar kuklaları geliştirmeye devam eder. Burada problem gerçek insanın yer değiştirmesidir. İkinci tipin yönetmeni ise sahnede gerçek hayatın bir benzerini ortaya koyma çabalarına rağmen izleyicisinin, kuklanın tam olarak seyircinin gerçek hayatta gördüklerine benzemeyen hareket ve pozları ile eğlendiğinin farkındadır. Bu iki kukla tiyatrosunu açıklamanın amacı, oyuncunun kuklanın 'kulluk rölünü' üstlendiğini varsayması gerektiğine mi, yoksa kuklanın kendi adına varolduğu ve insanın kusursuz bir taklidine dönüşmek istemediği bir tiyatro yaratmak gerektiğine mi karar vermesini sağlamaktı.Çünkü kuklanın dünyası –mış gibi yapmanın harikalar diyarıdır ve kuklanın kişileştirdiği insan bir insan benzeridir."[19]

Meyerhold'un da değindiği gibi insanı taklit etmeye çalışan kuklaların hareketleri genellikle, yüzeyde hissedilen bir gerçeklik yaratır. Zaten Tillis'in de belirttiği gibi çoğunlukla görünümde kukla aksiyonuyla insan aksiyonu arasında büyük farklar vardır. Bu tür taklit geçmişte tüketilmiş bir yeniliktir.

B-2) Göstermeci Oyunculuk

Batı tiyatrosu yirminci yüzyılın başlarında önemli değişimler yaşamıştır. Dünya savaşları, Avant-garde akımların etkisiyle oluşan yenilikçi yapı, Doğu

[19] Vsevelod E, Meyerhold, Meyerhold On Theatre, Trans: Edward Braun. (New York: 1969), s.57.

Tiyatrosu'nun keşfi tiyatroda devrim niteliğinde gelişmeleri beraberinde getirmiştir. Bu ortamda doğal olarak oyunculuk da değişimlere uğramıştır. Gerçekçi oyunculuktan göstermeci oyunculuk tekniğine geçiş Epik tiyatronun kurucusu Alman yönetmen Bertolt Brecht'in (1898-1956) çalışmalarıyla ortaya çıkmıştır.

Brecht'in tiyatrosu asal olarak gerçekçi-doğalcı tiyatroya karşı doğmuştur. Çünkü gününe uygun olmadığı düşünülen bu tiyatro anlayışına karşılık yeni biçimler arama ihtiyacı hissedilmiştir. Doğu Tiyatro geleneğinden, özellikle Çin Tiyatrosu'ndan etkilenen Brecht uygulama ve teoriyi bütünleştirebilen bir kuramcı olarak tiyatro tarihinde önemli bir yere sahiptir.

Ona göre klasik dramın mutlaklığı yerine, parçalı yapı ve epik anlatım seyirciyi düşünsel bir illüzyona sokmak için iyi bir biçimdir. Aynı zamanda Çin Tiyatrosu'nun merkezindeki beden dili ve jest kullanımı oyunculuğa taşınır. Stanislavski'nin oyuncunun karakter yaratmada kullandığı dış gerçeklikten öze doğru gelişen tekniği, Brecht'de farklılaşır. Oyuncuya tam tersine içten dışa doğru bir süreç yaşatılır. Oyuncu tekil olan üzerinden genele hitap etmelidir. Brecht bu tekniği şöyle açıklar:

> *"İnsan olduğu gibi kalmak zorunda değildir; ona yalnız olduğu konumuyla değil, ama olabileceği konumuyla da bakmak gerekir. Yapmak zorunda olduğumuz, ondan yola çıkmak değil, ona yol almaktır. Bunun anlamı ise benim yalnızca onun yerine geçmek yerine, hepimizin temsilcisi kimliğiyle*

onun karşısına oturmam gerektiğidir. Bu nedenle tiyatro, gösterdiğini yabancılaştırmak zorundadır."[20]

Göstermeci oyunculukta oyuncu hem rolü ile hem de oyuncu olarak vardır sahnede.Bu anlamda oyuncu aynı zamanda yorumcudur. Böylelikle seyircinin oyuncu ile rol kişisi olarak birebir süresiz empati kurması engellenir. Oyuncu, bunu, seyirciyi varolan duruma yabancılaştırarak sağlar. Peki yabancılaştırma nedir?

"Bir olayı ya da bir karakteri yabancılaştırmak demek, onu bir kez doğallığından, bilinip tanınmışlığından, akla yakınlığından sıyırıp almak, seyircide hayret ve merak uyandıracak bir kılığa sokmaktır."[21]

Oyuncunun seyirciyi yabancılaştırdığı nokta düşsel gerçekliği kırdığı anlardır. Seyirci hem oyun kişisi ile empati kurar, hem de oyuncunun kendine işaret etmesi ile düşsel gerçekliğe yabancılaşarak, sahne karakterine uzak açıdan bakar.

Aynı dönemdeki Batı kukla tiyatrosunda da canlı oyuncuların tiyatrosu ile benzer gelişmeler görülür. Yirminci yüzyıl kuklacılığı için en önemli olay Japon ve Çin kukla tekniklerinin keşfidir. Bu tekniklerden en önemlisi de Bunraku denilen Japon kuklalardır. Bu kuklalar bir önceki bölümde değinildiği gibi üç kişi ile oynatılan kuklalardır ve sahnede gösteriyi oluşturan tüm bileşenler gösterilir. Yani oynatanların yanı sıra, müzik yapanlar, kuklaları seslendirenler, hikaye anlatıcıları da gösteriye katılır. Dolayısıyla Batı geleneğinde olduğu gibi kuklanın varlığı tek bir elde toplanmış değildir. Ayrıca seyircide bir yanılsama oluşturulmaya çalışılmaz ve

[20] Bertolt Brecht, Tiyatro İçin Küçük Organon, Çeviren: Ahmet Cemal (İstanbul: MitosBOYUT Yayınları, 1993), s. 70.

[21] Bertolt Brecht, Epik Tiyatro, Çeviren: Kamuran Şipal (İstanbul: Cem Yayınevi, 1997), s. 85.

kukla stilize hareketler, ses kullanımları ile sunulur. Tüm bu teknik özellikler Bertolt Brecht'in sahneleme mantığına koşuttur.

Brecht'in kullandığı teknikler ışığında kukla tiyatrosuna bakıldığında kuklacılıkta varolan üç fenomen ile karşılaşmaktayız. Bunlar: "Yadırgatma efekti- kuklacının bir anda kuklanın sesini ve kontrol mekanizmasını görünür kıldığında; anlamsallaştırma (semanticisation) – kuklacı malzeme ile ya da kuklanın yapısıyla empati kurduğunda; anlamsızlaştırma (desemiotisation) – tek başına kuklacının kendi ustalığına dikkat çektiğinde."[22]

Gerçekçi anlayışta kuklacı mümkün olduğunca görünmez olur ve kukla ön plandadır. Bu şekilde kuklacının kukla ile kurduğu empati, kuklanın canlanmasına dair inanışı seyirciye de aktarılır. Bu göstergeler anlamsaldır, kuklanın varlığı anlamsaldır. Kuklacının görünür olduğu kimi gösterilerde, kuklacının görünürlüğü bir anlam üretmeden, sadece kukla oynatma hünerini gösterme amacı taşıdığında kuklacı ön plana çıkarılmış olur. Bu kukla tiyatrosu için anlamlı değildir. Çünkü sahnede kukladan çok kuklacı varlık kazanmış olur. Burada gösterici ön plandadır, kuklanın göstergelerinden uzaklaşılmıştır. Ama Yabancılaştırma Efekti'nin kullanıldığı gösterimlerde kuklacı kendini ve kuklayı oluşturan tüm etmenleri görünür kılarak, seyircinin kuklanın malzeme oluşuna dikkat etmesini sağlar. Bu kuklanın kukla oluşu adına yeni bir anlam üretmektir.

Epik tiyatroda yaratılmaya çalışılan oyuncunun fiziksel gerçekliği ile hayali kimliği arasındaki gerilimden doğan yabancılaştırma kuklanın doğasında vardır.

---

[22] Henryk Jurkowski, The Language of The Puppet, "The Mode of Existence of Characters of The Puppet Stage", Edited by Laurence R. Kominz and Mark Levenson. (Washington: The Pacific Puppetry Center Press) s. 23.

Kukla hem malzeme hem karakterdir. Kukla malzeme olarak zaten doğal değildir. Canlandırıldığı an karaktere yaklaşır ve kuklacı nesne oluşuna dikkat çektiğinde malzeme yanını gözler önüne serer.

Jurkowski'ye göre kuklanın gösterime dayalı hareketi ile bağını oluşturan ilkeleri (tasarım, ses vb...) gerçeklik ve illüzyonun birbirine etkisine dayanabilir. Kuklacılığın ayırıcı özelliği, cansız bir nesne, bir düşünce olarak 'kukla' ile yaşamın, öznellikle koşullu 'kuklacı'nın hareket ettirişinin birliğidir. Bu doğrudan Brechtiyen yabancılaştırma efektine benzer:

> *"Kuklalarla yapılan gösterilerde yabancılaştırma sabittir. Yabancılaştırmanın olmadığı oyuncu tiyatrosu akla uygundur. Fakat yabancılaştırmanın olmadığı kukla oyunu akla uygun değildir. Çünkü göz önüne serilen ikiliğin geriliminin (kukla – kuklacı / cansız - canlı) bağlayıcılığına sahiptir."*[23]

Jurkowski'ye göre, kuklanın kukla oluşuna işaret eden tiyatro çalışmalarında kodlamalar sahne karakteri kavramının, öykünün içinde nerede gerçek ya da fantastik olduğunun duygusunu sunar. Karakter teatral illüzyona engel olmaz; bu sunulan dünyanın parçasıyla sözleşmedir. Yine illüzyondan faydalanır. Tıpkı Brecht oyuncusunun kimi zaman oyun kişisine, yani oyunun illüzyonuna kimi zaman da oyuncu kimliğine, yani gerçek hayatına vurgu yapması gibi. Bu noktada Jurkowski farklı kukla oyunlarında Brechtiyen olanın izini sürer.

---

[23] Jurkowski, "The Mode of Existence of Characters of The Puppet Stage", a.g.e., s.22.

Jurkowski, kuklanın kendine vurgu yapışına farklı bir örnek verir. "Jacinto Benavente (1892)'nin *El Encante de una Hora* isimli oyununda iki porselen figür yavaş yavaş canlanır ve birbirlerine aşık olur. Bir öpücükle yüzleri parçalanır, kırılır. Malzemenin gerçekten kırılması, aynı zamanda gerçek ve illüzyon arasındaki etkileşimdir."[24] Bu durum Brecht'in sahne üstünde oyuncudan istediği kırılmaya koşuttur. Çünkü burada illüzyon gerçeklikle kırılır, oyun kişisi olarak sahnede varolan oyuncu, seyirciyi illlüzyona sokar. Ardından oyuncu oluşunu hatırlatacak şeyler yaparak ya da söyleyerek gerçekliğe yani oyuncu oluşuna döner.

Yine yabancılaştırma, oyun içinde oyun tekniğini de kullanır. Çünkü böylelikle gerçek ve illüzyon arasındaki uzaklık netleşir ve seyircinin tam bir illüzyona girmesi engellenir. Bunun kukla tiyatrosundaki kullanımı için Jurkowski'nin değindiği Johann Schink'in 1799'da Danimarka'da sahnelediği *Prens Hamlet* oyunu iyi bir örnektir. Oyunda canlı oyuncular, oyun içindeki oyunlarında kuklalara dönüşmüşlerdir.

Jurkowski oyun içinde oyun tekniğinin işlevsel bir biçimde kullanıldığı Guignol Telaş İçinde adlı oyuna değinir:

> *"Brechtiyen tiyatronun tüm etmenlerinden faydalanarak oluşturulmuş kukla oyunu için en iyi örnek Jan Wilkowski'nin oyunudur. 1956'daki Guignol Telaş İçinde adlı oyununda oyun içinde oyunu üç basamakta gerçekleştirir. Bunlar: Kuklacı Jean insanların dünyasını kukla öyküsü olarak tasarlar. Bu öykü, şimdide ve sonrasında durdurulur ve tasarlanmış sahne eşyalarıyla birlikte Brechtiyen şarkılar kullanılarak başka kuklacılar tarafından*

[24] Jurkowski, "The Mode of Existence of Characters of The Puppet Stage", a.g.e., s.29.

eleştirilir, yorumlanır. Ayrıca Kuklacı Jean polis tarafından sıkıştırılır, sonunda sahnesini koyabileceği bir köşe bulan Jean, Guignol'ün talihsizliği hakkında gösterisini sunar."[25]

Bu örnekte de görüldüğü gibi gerçeklik ve illlüzyon harmanlanarak ve/veya birbirini kırarak sahnede anlam yaratır. Sahne karakteri, kuklacı, kukla, oyuncu hepsi bir aradadır. Aslında gerçeklik ve illüzyon arasındaki fark üzerine teoride aynı problemi görürüz. İllüzyon bir sahne karakterini temsil eder, gerçeklik bir oyuncuyu. Bu iki unsur arasındaki ilişkinin dinamiği kukla tiyatrosunda da vardır. Bir şey olanaksızdır: oyuncu karakterle kimlik kazanmaya çalışır, fakat tamamiyle karakteri taşıyamaz. Kukla bir karakteri tam olarak taşır, onu en iyi biçimde sergiler. Kendi kişiliği olmadığından her hangi bir kuşku taşımaz. Ama aynı zamanda kendine ait bir gerçekliği vardır ki bu, onun malzeme oluşudur. Bu yüzden ikilikten, yani hem cansız nesne, hem canlı karakter oluşundan doğan yabancılaştırma onun doğasında vardır.

Tiyatroda oyuncu kendi bedenini sahne karakterini taşıyan bir malzeme gibi kullanır. Kukla tiyatrosunda karakteri taşıyan malzeme gerçekte de malzemedir, kukladır. Jurkowski'nin *The Mode of Existence of Characters of The Puppet Stage (Kukla Sahnesinde Karakterlerin Varoluş Koşulları)* makalesine göre kukla yarattığı genel illüzyonu, gerçek hayattan alır. Burada gerçek hayat derken insanoğlunun hayatını kasteder. İllüzyon, temeli gerçek hayat (İnsanoğlunun hayatı) olan cansız nesnenin (kuklanın) canlanması ile sağlanır.

---

[25] Jurkowski, "The Mode of Existence of Characters of The Puppet Stage", a.g.e., s. 34

Oyuncuların tiyatrosunda, oyuncunun kendindeki ve karakterdeki, ya da aynı anda her ikisindeki toplumsal rollerin görünümü, gösterim sırasında değişir. Fakat oyuncunun odağındaki göstergeler değişmez. Oyuncu ne olursa olsun canlı insandır. Kuklacılıkta ise bu işleyiş farklıdır. Çünkü tek bir tür kukla yoktur. Malzeme olarak kuklalar farklı farklıdır. Bu anlamda sahnedeki alımlamaları da farklıdır. Jurkowski el kuklasının varoluş biçimini diğer kukla teknikleri ile karşılaştırır:

> *"..... el kuklası canlı tiyatronun bir türevi olarak ve ipli kukla da bağımsız puppenhafte (kuklabenzeri) figür olarak ele alınır. El kuklasını hareket ettiren insan, kendi bedenini temel alan bir insan karakteriyle belirlenen bir ifade yaratırken, diğer tüm biçimler tam olarak kukla benzeridir, bir insan değil. İpli kuklaya gelince o, tamamen kendine bağımlı, gerçek dışı bir ifade sanatı oluşturur. Bu, kuklanın mekanik kurallarının geçerli olduğu kendine ait bir dünyadır."*[26]

Jurkowski'nin kuklacılıkta en önemli faktör olarak gördüğü şey, kukla ile hareket ettiren ve ses veren arasındaki mesafedir, ki kuklayı oynatan ya da ses veren gösterinin bir parçası olabilir. Farklı kukla tekniklerinde kuklacı ile kukla arasında farklı ilişki sistemi vardır. Örneğin el kuklası insan elini sarar, insan bedeninin uzantısıdır. El insan bedeninin bir parçası iken, kuklanın tüm bedeninin vekilidir. İpli kuklada ise durum farklıdır. İpli kukla bağımsız olarak varolabilir. Bu teknikte kukla, kuklacının ipler tarafından itici kuvvetine maruz kalır. Uzaklığın varlığı besbellidir. Kukla iplerin uzunluğu kadar kuklacıdan uzaktır.

---

[26] Jurkowski, "The Mode of Existence of Characters of The Puppet Stage", a.g.e., s.24.

Çağımızda gerek gerçekçi gerek göstermeci oyunculukla ilişkisi üzerinden açımlamaya çalışılan kukla estetiği, bir tür geri dönüşle ritüel ve büyülerdeki gizil yanıyla da ele alınmaktadır.

Canlı oyuncuların tiyatrosu kadar günümüz kukla tiyatrosu açısından da önemli isimlerden olan Edward Gordon Craig uzun zaman önce tiyatroyu metnin baskısından kurtarmak istemiş bir kuramcıdır. Craig, tiyatroda oyuncu egoizminden uzaklaşarak, yaratıcılığı harekete geçirmeyi dilemiştir. Bertolt Brecht ise tiyatroyu 'dördüncü duvarı'ndan kurtarmıştır. Oyuncuyu karakter yaratımı sırasında durdurarak seyirciyle kendisi olarak konuşmasına olanak tanımıştır. Bu tiyatro literatüründe 'yabancılaştırma efekti' olarak ünlenmiş ve kukla tiyatrosunun estetik gelişiminde önemli bir etmen olmuştur. Benzer biçimde değerli yönetmenlerden Fransız yönetmen Antonin Artaud (1896-1948) da kukla tiyatrosunun gelişimi açısından önemli düşünceler öne sürmüştür. Onun görüşleri ışığında kuklanın özündeki, özellikle büyüsel ve bilinmez yanı tekrar gün yüzüne çıkmıştır.

Artaud tiyatroda teatral deneyimleri zenginleştirmek istemiştir. Tiyatroyu, oyuncuların maskeler kullanarak, hareketli resimlerle ve sahne eşyalarıyla işbirliği içinde, seyircinin duygularını harekete geçiren bütünlüklü bir yol olarak hayal etmiştir. Düşlenen tiyatroda Artaud'nun oyuncusu, gerçekçi biçimle dramatik karakteri sunmaz, üstlendiği rolü oynamak için cansız şeyleri kullanır. Özellikle maske kullanımı ile bir anlamda kuklavari bir tavra sahip olan oyuncu, sunulan düşsel hayata sahip değildir. Bu hayatın sahibi tamamen karakterdir. Bu noktada oyuncudan da yönetmenden de beklenen asal olarak yaratımdır. Sanatçıdan, insanın özündeki o gizil gücü tekrar su yüzüne çıkararak sahnede yaratması beklenir. Bu

anlayış çağdaş tiyatronun temelini oluşturduğu gibi, çağdaş kuklacılığı da etkilemiştir. Jurkowski bunu şu şekilde açıklar:

> *"Craig tiyatro sanatçısına krallık asasını verdi; Artaud tiyatroya tiyatronun derinindeki gücü simgeleyen oyuncuyu transfer etti. Sahne oyuncunun hareketleri için bir evrene dönüştü. Bugün bir oyuncu öncelikle sahnede sadece rolüyle vardır. Gerektiğinde ise, bazı sahne karakterlerini bütün deneyimlerin olanaklarını kullanarak yaratabilir. Çağdaş avangarde tiyatro, çağdaş kukla tiyatrosunun deneyimlerine yakınlaştırılmıştır. İkisi de aynı düşünceyi taşır: Tiyatro yaratımdır ve yaratım, yaratıcı (oyuncu ya da kuklacı) tarafından ilk dürtüden son etkiye kadarki gelişimi icra edendir."*[27]

Kukla, değinildiği gibi alegorik yapısıyla genellemeyi, karakterin taklidini sunuş şekli ile izlenimciliği, yaratımında ve doğasında taşıdığı 'inandırıcı imkansızlık' özelliğiyle stilisazyon ve sembolizmi içinde barındırarak sanatçının yaratımına sınırsız olanaklar sağlar. Jurkowski'nin değindiği üzere kuklanın diğer oyuncuların üzerinde su götürmez bir avantajı vardır. Bu onun doğasıdır ve stilisazyonda ona sınırsız olanaklar verir.[28] Ama bu eksik bir bilgidir. Çünkü bilinmektedir ki, oyuncu da stilisazyonun yaratımında sonsuz olanaklara sahiptir.

Kukla sahip olduğu estetikle nesneden ötedir, çünkü zihinsel olarak canlıdır. Oyuncudan ötedir, çünkü zihinsel olarak canlı olmakla birlikte gerçekte cansız nesne oluşuyla seyircinin düş gücünü harekete geçiren farklı bir sanattır.

---

[27] Jurkowski, a.g.m., s.79.

[28] Jurkowski, a.g.m., s. 50.

II. C. Kukla – Seyirci İlişkisi

Kukla, geçmişten günümüze, seyircinin algısında daha önce değinildiği gibi metaforik anlamda iki türlü algılanmıştır: Dinsel figür ve oyuncak bebek olarak. Jurkowski'ye göre kuklanın dinsel olarak algılanması ile oluşan metaforik anlam, tanrıların insanlığa yaşamı bağışlaması ve onun yaşayışını kontrol altında tutmasıdır. Tanrıların yaşam verme ve kontrol etme gücü, kuklanın kontrol altına alınışında sergilenir. Jurkowski kuklanın oyuncak bebek olarak görülmesinde ise dinsel figür olan kuklanın temeli ile benzer bir bağ kurar. Çocuk ve onun oynattığı oyuncak bebek düşünüldüğünde, çocuğun oyuncak bebek üzerinde de bir tür kontrol kurduğu söylenebilir. Çocuk bebeğini oynatarak ona hayat verir ama oyun sırasında canlanan bebeğinin oyun sona erdiğinde cansızlaşacağını bilir. Yani dinsel bir figür gibi onun tamamen canlı oluşuna ve bundan kaynaklı sihirli yanına inanmaktan çok, kuklanın cansız bir nesne olduğu ve gösterim sırasında canlandığı bilinir.

Örneğin ipli kukla türünde, kuklayı oynatan ile kukla arasında belli bir fiziksel uzaklık vardır. Bu fiziksel uzaklık, çocukla oyuncak bebek arasındaki yakınsal ilişkinin bir benzeri olarak görülebilir. Çocuk bebeğin büyülü hayatına inanır ve onu kontrol altına alır, tıpkı insanoğlunun kuklanın büyüsel yaşamına inanıp, onu kontrol altına alması gibi... Sonuç olarak Jurkowski'ye göre kuklacılık, kimi seyirciler için bebeklerle oynamanın yerini almışken ve - mış gibi yapmanın alanında yer alırken, bazı seyirciler, kontrol etme ve hayat verme gücünün kuklada varolduğuna inanır.

Kukla ister bir bebek olarak algılansın, ister canlı oyuncuyu taklit ettiği düşünülsün, isterse dinsel bir metafor olarak görülsün, sahnede hepsinden daha

ötede kendine has teatral bir edime sahiptir. Çünkü kukla aslında bir nesnedir; malzemedir. Gösterim sırasında oynatım ile canlanır. Böylelikle seyirci kuklanın canlanışını dolaylı bir yolla, kuklacının oynatımı ile izler. Bu, canlı oyuncuların tiyatrosundan farklı bir teatral edimdir. Bu anlamda seyircinin seyir süreci de özeldir. Seyirci bir yandan kuklanın oynatıldığını bilir ama bir yandan da canlıymış gibi onu seyreder. Yani kukla teatral bir ortamda canlanır. Kuklanın canlanmasına sadece kukla oluşu ya da kuklacının çabası yeterli değildir; aynı zamanda seyirci kuklanın oyun gerçekliğini tanımaya zihinsel olarak hazır olmalıdır. Bu anlamda kukla gösterimlerinde sadece gösteriyi sunanın düş gücü yeterli değildir. Nesneden yaşama, yaşamdan nesneye geçişte, seyircinin de düş gücüne ihtiyaç vardır.

Kukla sanatı özel bir seyir serüveni yaşatsa da sahnede yarattılan teatrallik canlı oyuncuların tiyatrosu ile paraleldir. Ragnhild Tronstad'un *Could The World Become A Stage* (Dünya Bir Sahne Olabilir miydi?) adlı makalesinde teatralliği dünyanın bir sahne olarak algılanması metaforundan yola çıkarak tanımlar. Ona göre, teatrallik bir nitelik olmaktan ziyade bir ilişki olarak görülmelidir. "Teatrallik gerçek uzam ile kurmaca uzam arasındaki ilişkide bulunur. Gerçek uzam orada olan, varolandır. Kurmaca uzam ise oyuncu ya da seyirci tarafından yaratılan hayali uzamdır. Teatralliğin oluşabilmesi için seyircinin gerçek uzamı, kurgusal bir çerçeveden görmesi gerekir."[29] Bu kuklanın varoluşunun doğasında mevcuttur. Kurmaca uzam onun canlandığı yerdir, gerçek uzam ise bir nesne bir malzeme oluşuna vurgu aldığı noktadır. Seyircinin zihninde gerçek ile kurmaca sık sık yer

[29] Tronstad, Ragnhild. "Could The World Become A Stage? Theatricality and Metaphorical Structures" http://muse.jhu.edu/login?uri=/journals/substance/v031/31.2tronstad.html, s.2. (Dr. Beliz Güçbilmez'in Tiyatro Kuramları, Eleştri ve Dramaturgi Yüksek Lisans programı kapsamındaki "Tiyatronun Kavramları" dersi için çeviren: Zeki Tüzün)

değiştirir. Bu zihindeki değişim kuklacının konumuna göre de farklılaşır ve kukla-seyirci ilişkisini etkiler.

Geçmişten beri bir çok kukla düşünürü, seyircinin kuklayı algılayışının kuklacının konumuna göre belirlenmesi üzerine görüşler ileri sürmüşlerdir. Kuklacının gösterim sırasında görünür olması ya da olmamasının algılamayı değiştireceği düşünülür.

Jurkowski kuklanın on sekizinci yüzyılda oyuncuyla birlikte sahne alışına dikkat çekerek bu durumu, kuklanın göstergeleri üzerine yeni bir düşüncenin ortaya çıkmasına neden oluşu açısından önemli görür. Bu dönemde kuklanın gücünün, kukla oluşuna vurgu aldığı noktada başladığına değinir. Bu yüzyılda kukla, oyuncunun yanındadır; yardımcı karakter gibidir. Oyuncunun yanında oluşuyla kukladır; malzemedir. Oynatan görünür durumdadır. Oynatıcı / oyuncu ile kukla sahnede bir aradadır. Bu zamanın kukla tiyatroları kuklayı bir oyuncu gibi sahne karakteri olarak kabul ederlerken, aynı zamanda bir tür malzeme, bir nesne olarak göstererek 'kuklavari' olana vurgu yapmaktaydılar. Canlı oyuncunun yanında görülen kuklanın kuklavari oluşu daha çok vurgu alır. Jurkowski'ye göre 'kuklavari' olma durumu kuklacılığın göstergeler sisteminin temel taşıdır.

> *"Bu sistemin özünde, farklı teatral işlevleri üstlense de,* ***kukla olarak*** *algılanan kukla vardır. İnsanın yanında görülen kukla daha çok kuklavaridir ve kuklanın yanında görülen insanoğlu da daha çok insanvaridir."*[30]

[30] Jurkowski, Aspect Of The Puppet Theatre, s. 78.

Kuklacının görüldüğü gösterilerde kukla, varlığının farkına vardığı an oynatıcısı ile bir savaşa başlamış olacaktır. Kukla malzeme oluşunun ve onu oynatan birileri olduğunun farkındadır ve kukla oluşuna vurgu yapar. Ama bu vurgu aynı zamanda onun trajik sonunu da beraberinde getirecektir. Çünkü kukla tekrar bir malzemeye dönüşecektir.

> *"Oyuncu ve kuklanın yanyana kullanılışı karşıtlığın iki farklı gösterge sistemini (canlı ve kukla) bünyesinde barındırır. Bu, iki gösterge sisteminin karşıtlığını ifade eder. Bunun iki işlevi vardır: İlki kukla tiyatrosunun yapaylığını vurgular. İkincisi, dış güçler tarafından kontrol edilmenin ve güçsüzlük metaforunun kökenidir. Bu metafor kukla varlığı kadar insan varlığına da uygulanır."*[31]

Fakat bu durumda oynatıcı görünse bile seyirciye, kuklanın kontrol edilen bir malzeme oluşu unutturulabilir. Kuklanın estetik gücü, yaşamın soyut göstergelerini kullanarak oynatıldığında zihinsel düzlemde canlanışında(hayat-ruh bulmasında)dır. Elbette kukla somut olarak canlı değildir, bu nedenle karmaşıktır. Ama tıpkı bir oyuncu gibi kendi içinde belirli bir teatral düzeni vardır.

McPharlin oynatıcının görünmediği kukla gösterilerini örnekleyerek, seyircinin kukla ile tıpkı canlı bir oyuncu ile kurduğu empatiyi kurabileceğini dile getirir. McPharlin, seyircinin nesneyi unutup, karakteri izlemeye başladığı anı "güvensizliği geçici olarak durdurma isteği" olarak adlandırır. Yani bu anda seyirci

---

[31] Jurkowski, Aspect Of The Puppet Theatre, s. 78.

kuklayı malzeme olarak görmekten vazgeçip, onu oyun kişisi olarak izlemeye başlar. Seyirci kukla ile canlı oyuncu gibi empati kurar.

Tillis için, seyircinin kukla ile canlı oyuncu olarak empati kurduğu görüşü eksik bir görüştür. Seyircinin kuklayı bir nesne olarak düşünmeyi tamamen bırakması mümkün değildir. Tillis'e göre beş yaşından büyük seyircilerden hiçbirinin gösteri boyunca kuklanın gerçekte canlı olduğunu düşünmesi beklenemez. "Kesinlikle seyirci kuklayla da canlı oyuncuyla da empatiyi aynı yoğunlukta kurabilir. Fakat seyirci kuklanın tahta oluşunu ya da tellerinin varlığını düşünemez mi?"[32]

Seyirci canlı oyuncuların tiyatrosunda oyuncuyu, yerini aldığı oyun kişisinde zorlanmadan kabul eder. Ama kuklada izleyicinin sahnede ilk gördüğü bir malzeme, bir nesnedir. Kukladaki tartışma bu noktada başlar. Canlı oyuncuların tiyatrosunda bir insan bir insanı temsil eder, kuklacılıkta ise, bir nesne, bir insanı bir oyuncunun yaptığından oldukça farklı bir biçimde temsil eder. Dolayısıyla izleyici kukla ile, bir nesne olduğunu bile bile, bir empati kurar.

Steve Tillis, kukla tiyatrosunun gelişiminde önemli yere sahip üç isimden yola çıkarak, geçmişten günümüze seyircinin kuklayı bir nesne (cansız) ya da bir tür oyuncu (canlı) olarak algılayışını tartışır.

Bu isimlerden biri olan ünlü Çek düşünür Otakar Zich (1879-1934) seyircinin kuklayı algılayışında onu, cansız bebek / canlı olan olarak iki yolla algıladığını söyler. Zich, seyircinin kuklayı ya nesne; yani cansız ya da hayat dolu; yani canlı bir figür olarak algıladığını dile getirir. Ona göre kukla bir anda sadece tek yolla algılanır. Böylelikle kukla, oynatılan bir nesne oluşuna vurgu alarak, seyirci gözünde

[32] Tillis, a.g.e., s. 48.

ya komik ve grotesk; ya da bir karakter kazanarak bir oyuncuya dönüşüp açıklanamaz ve anlaşılmaz olur. Acaba seyirci hiçbir zaman, kuklayı aynı anda hem canlı hem de cansız olarak; iki yolla da tek seferde algılayamaz mı? Tillis bunun olanaklı olduğunu düşündüğünden Zich'in görüşünü eksik bulur.

Amerikalı tiyatro araştırmacısı ve dilbilimcileri Thomas Green ve W.J. Pepicello'ya göreyse, seyircinin algısında bir *gidip gelme* mevcuttur. Bu *gidip gelme*, oyuncu benzeri nesnenin oyuncu olması (canlanması) ile oynatılması (cansız nesne) arasında gerçekleşir. Tillis'e göre, bu görüş, Zich'in görüşünün daha hızlı bir biçimde gerçekleşmiş halidir. Yani aynı gösteri sırasında kukla iki biçimde de algılanabilir. Ama aynı anda değil; kukla bir anda ya canlı, ya cansızdır. Tillis burada bir noktaya dikkat çeker. Green ve Pepicello bu görüşlerine oynatıcının sahne üstünde görüldüğü kukla oyunlarından yola çıkarak varmışlardır. Bu düşünürlere göre, oynatıcı görülmediğinde bu gelip gitme gerçekleşmeyecektir. Ama Tillis bunun da tam olarak doğru olmadığını düşünür. Çünkü seyirci algısında oynatıcıyı zaman zaman hayal etme dürtüsü de vardır.

Üçüncü isim olarak, çağdaş kuklaya en yakın kuklacı Jurkowski'ye göreyse, kuklanın *yanardönerlik (opalisation)* özelliği önemlidir. Yani önemli olan, kuklanın nesne ve karakter özelliğini bir arada barındırmasıdır. Hem kukla hem de karakter olarak iki özelliği de barındıran kuklanın, çift yönlü varoluşudur, asal olan. Jurkowski bu durumun kuklanın doğasında varolduğunu es geçip, görüşünü kanıtlamak adına kuklacının görünür olduğu gösterileri örnek verir. Verdiği örnekler irdelendiğinde kukla ya sadece nesne ya da sadece canlıdır. Kukla oynatılırken bir an kendine vurgu alır ve kuklacı kendi varlığını ortaya koyarsa kukla nesne olarak algılanacaktır. Örneğin kuklacı bir an oyunu durdurup kuklanın çok ağır olduğunu

söyleyerek yorulduğundan bahsederse bu anda kukla bir nesneye dönüşür. Bu seyircide bilinçli bir kırılma yaratmak için yapılıyorsa elbette sorun yoktur. Ama kuklacının muradetmediği ölçüde gösterim boyunca seyirci kuklayı sadece nesne olarak algılıyorsa zaten keyif almıyor demektir. Bu kuklacının davetine, düşgücünü kullanmaya katılmaya istekli olmadığını gösterir.

Tillis tüm bu görüşlerden yola çıkarak günümüz kukla – seyirci ilişkisini irdeler.

> *"Kukla, ancak gösterinin özel bir süreci olarak varolur. Bu gösteri sürecinde izleyici yaşamın soyut göstergelerini yaymak için yapılmış bir nesne olan teatral bir figür algılar. Bu durum izleyicinin algıladığı nesnenin bir canlı olduğunu hayal etme isteğini tatmin etmesini sağlar. ..... Gösterim sırasında izleyici kuklayı hem duyu organlarıyla hem zihinsel olarak, imgelem yoluyla algılar. Yani kuklayı tek seferde iki şekilde görür. Bunu çift görünüm süreci olarak adlandırabiliriz."*[33]

Dolayısıyla Tillis, Zich'in canlı ya da cansız olarak tek yolla algılama, Green ve Pepicello'nun *gidip gelme*, Jurowski'nin *yanar dönerlik* olarak tabir ettiği ve seyircinin kuklayı algılamasını niteleyen bu sürece, kuklanın doğasında bulunan hem nesne hem canlı görünüm anlamında *çift görünüm* adını vermiştir. Ona göre, diğer kuramcıların aksine, kukla sadece kuklacının görünür olduğu durumlarda değil özünde bu çifte görünümü taşır.

Tillis bu görüşüne örnek olarak, Cervantes'in yazdığı Don Kişot romanını verir. Rönesans'tan itibaren Don Kişot, özellikle İspanya'da bir çok kukla tiyatrosu

[33] Tillis, a.g.e., s. 64.

sahnesine taşınmıştır ve bu oyunlar genelde retablo denilen kukla sahnelerinde sokakta gösterilmiştir. Bu oyunlarda canlı oyuncular da kullanılmıştır. Böylelikle Don Kişot karakteri sahnede hem nesne, hem de canlı oyuncu olarak çifte görünüme sahiptir.

Çağdaş kukla tekniğinde çift görünüm sık kullanılan bir sanatsal tarzdır. Bu tekniği en iyi kullananlardan biri olarak Rus kuklacı Sergei Obratszov'un gösterileri örnek verilebilir. Obratszov'un en çok kullandığı teknik el kuklasıdır. Obratszov bir gösterisinde çıplak ellerini kukla olarak kullanmış; elleriyle yarattığı kuklaları zaman zaman rolden çıkararak seyircideki illüzyonu kırmıştır. Bu çift görünümün uç örneklerindendir.

Kukla doğasındaki çift görünüm ile zengin bir anlatım diline sahiptir. Canlı oyuncularla mümkün olamayacak sahnelemeler kuklayla gerçekleştirilebilir. Örneğin, bir oyunda bir karakterin farklı yaşları ve/veya boyutları kullanılabilir ki, bu elbette canlı tiyatroda imkansızdır.

"Kukla, seyircinin algısında, soyut göstergeler ile kurulan bir nesnedir; seyirciye, düş gücüyle oynatılıyor oluşun göstergesel anlamları sunulmalıdır, çünkü kukla, seyircinin hayatının anlamlarını karşılayan soyut göstergelerin cevabıdır."[34] Bu soyut göstergeler, kuklanın nesne oluşundan kaynaklanan farklı niteliklerinden doğar. Seyircinin kuklayı canlandırabilmesi için düş gücünü harekete geçirmesi adına bu nitelikler değişik biçimlerde sergilenir. Kuklanın kendine has bu nitelikleri: hareket, tasarım ve bazen konuşmadır.

Obraztsov'a göre, kukla hareket halindeyken yaratılır ve sadece hareket ettiği zaman canlı olur, hayat kazanır. Kukla hareket edişiyle birlikte karakterine,

[34] Jurkowski, ag.e., s.78.

davranışlarına kavuşur. Elbette metnin taşıdığı duygu önemlidir, fakat eğer bir kuklanın söylediği sözler kuklanın tavrını karşılamıyorsa, kukla varoluşundan kopacak ve havada asılı kalacaktır. Steve Tillis'e göre, tasarım ya da konuşma radikal değişikliklere sahip olabilir. Fakat kuklanın genel hareketi, yaratılması muradedilen karakterinin hareketine benzer bir şekilde, anlaşılır olmalıdır, yoksa tasarım ve konuşmanın abartılması veya kuklanın sunulan tüm nitelikleri, plastik sanattan ve söz sanatından daha fazla bir şey olmayacaktır.

Hareket, kuklanın, seyircinin zihninde anlamsal yapısının oluşmasında en önemli göstergedir. Nesne görünümündeki kuklaya, oynatıcı tarafından doğrudan hareket verilir, bu şekilde o gerçekten hareket eder. Kukla nesnesine konuşma da verilebilir, fakat kukla cansız nesne olarak asla gerçekten konuşamamaktadır. Bu nedenle somut anlamda hareket konuşmadan daha önemlidir. Yine sahnede aynı anda iki kukla olduğu düşünüldüğünde, birinin konuştuğunu anlamamız için onun hareket etmesi, konuşmayanın hareket etmemesi gerekir.

McPharlin'a göre, kukla hareketi, hareketin tipine ve derecesine göre sınıflandırılabilir. Bazı tip kuklalar, onun eklemlerine ve kontrolüne göre, karakterine uygun harekete sahip olur ve bu hareket sabit ya da sert, gerçekçi ya da soyut olabilir

Kuklacılık, seyircinin algısını ve hayal gücünü önemser. Kukla tamamen gerçeğe (insanoğlunun gerçeğine) hizmet etmek zorunda değildir. Bu anlamda hareket de ima edilir şekilde olabilir. Gerçeğe uygun genel hareketlerin hepsi, seyirci tarafından kukla hareket halindeyken görünür ve genelde kukla soyut göstergeleri kullanırken, düşsel hayatın harekete geçmesinden yardım alır.

Tillis'e göre kuklacılık bir tür boşluk doldurmadır. Kuklanın göstergeleri tamamen yaşamın göstergeleri değildir. Aynı zamanda kuklanın asal meselesi

yaşamın taklidi değildir. Boşluk doldurma kukla gösterisinin çok önemli bir parçasıdır. Seyirci kuklayı izlerken gerçek hayatından değil imgelem dünyasından yardım alır. Nesnenin canlanışını hayal eder. Seyirci kuklanın canlanışı adına boşlukları soyut göstergeleri açımlayarak doldurur. Basit bir örnek olarak, ağzı olmadan tasarlanan bir kuklanın gösteri sırasında konuşması mümkündür. Ağzı olmayan kukla seyirci için canlandığı andan itibaren konuşur, gülümser, hatta kahkaha bile atabilir!

Tüm bu görüşler ışığında denilebilir ki kukla, kendine özel bir seyirciye sahiptir. Yani kukla seyircisi, düş gücünün sınırlarını zorlayan, her tür simgesel anlama zihinsel olarak açık olan bir seyircidir. Kukla sanatı da bu seyircinin kabullenişine ihtiyaç duyan ve onun algılama sürecinde tamamlanan bir sanattır. Günümüzde kukla-seyirci ilişkisinde kuklanın sahnede canlanması kadar cansızlığının da bir anlam ürettiği düşünülmektedir. Artık kukla hem bir nesne hem de bir tür canlı oyuncu olarak sahnede varlık kazanır ve sanatsal derinliği bu iki kutbun birbiri ile ilişkisine dayanır.

III. OBJE TİYATROSU

Çalışmanın daha önceki bölümlerinde kuklanın ilk çağlarda gösterim nesnelerinden türediği ve zamanla kendine ait göstergelere sahip olduğu açımlanmaya çalışılmıştı. Modern kuklacılık anlayışı ile birlikte önem kazanan, kuklanın sahne üzerinde canlanarak karaktere dönüşen bir nesne olduğu düşüncesidir. Bu anlamda modern kuklacılıkta nesneler üzerinde çalışmak kuklacılık için önemli bir basamak olarak görülür. Öyle ki zamanla gündelik nesneler de kendi başlarına sahnede anlam yaratmaya başlar ve 'Obje Tiyatrosu' denilen bir tür olarak gelişimini sürdürür.

Playing With An Object (Bir Nesne İle Oynamak) isimli makalesinde, çağdaş kuklacılıkta nesnelerle 'oynama'nın önemini belirten Jurkowski, kukla sanatının başlangıcını da burada görür.

> *"Nesnelerle oynamak sanatın köklerine doğru bir tür geri dönüştür. Kuklanın kendisi bir nesnedir, buna rağmen tiyatro ortamında sahip olduğu özellikleri ile inşaa edilir ve canlandırılır. İlk çağlarda kuklalar yoktu. İdoller vardı ve başlangıçta bunlar kutsal nesnelerdi. O çağın insanları nesnelerin sihirli bir güce sahip olduklarına ve ruhları/yaşamları olduğuna inanırlardı. Bu inanış insanoğlunun özündeki ilk inanıştır, animizimdir. Bu nedenle animizme dönüyoruz. Nesnelerin ruhunu bulmayı ve tiyatro uzamında onu canlandırmayı deniyoruz."*[1]

[1] Henryk Jurkowski, "Playing With An Object", A Propos - The American Centre Of Unima, 28, (Fall 1984), s. 30.

İdol, kendisine ait anlamlara sahip bir nesnedir; simgesel çağrışımlara sahiptir. Bir de özel olarak hazırlanan ve teatral niteliklerinden güç alınan nesneler, aksesuarlar vardır. Bunlar:

> *"- Hikaye nesneleri: Çocuk öykü kitaplarında kullanılan karton figürlerdir*
>
> *- Maske ve kostüm: Oyuncu maskla ve/veya kostümle kuklaya benzetilebilir. Fakat bu nesnelerin canlandırılma yanı önemlidir. Bu şekilde kullanımında çoğu zaman maske ve kostüm, oyuncuya yardımcı olan nesnelerdir. Kendine has göstergeleri olan bir tür kukla değildir.*
>
> *- Sahne eşyası olarak nesne: Nesneler sahne üzerinde kendileri hareket etmez ya da konuşmaz, sadece kendi çevresinde yer alan aksiyon tarafından özel kılınır. Oyuncu nesneyi kullanarak ona dikkat çeker."*[2]

Gerek sahnelemede, gerek hikayelemede kullanılan, gerekse idolleşen tüm bu gösterim nesneleri, kukladan farklıdır. Çünkü kukla, daha önce de değinildiği gibi kuklayı seyirci zihninde canlı kılan ve bir süre de olsa kuklanın nesne oluşunu unutturan özel bir sanat tarzıdır. Bu anlamda kukla, cansız gösterim nesneleri ile canlı oyuncular arasında yer alır. Görünümü nesne olsa da hareket ettirildiğinde seyirci zihninde canlanır. Oysa gösterim nesneleri canlanmaz. O nesne oluşuna dayandırılarak özel anlamlarla simgesel çağrışımlar sağlar. Oyuncu ise zaten canlıdır

[2] Tillis, a.g.e., s. 79.

ve bu canlılığından güç alır. Seyircinin gösterim sırasındaki durumu şemalaştırıldığında şöyle bir sonuç çıkacaktır:

	GÖSTERİM NESNELERİ	KUKLALAR	OYUNCULAR
GÖRÜNÜM:	Nesne	Nesne	Canlı
ZİHİNSEL :	Nesne	Canlı	Canlı

Seyirci oyunu izlerken eğer sahnede gösterim nesneleri ile karşı karşıyaysa görünümde de zihinsel olarak onları nesne olarak algılayacaktır. Kuklalar ise görünümde nesne olsalar da oynatıcı tarafından canlandırıldığı an seyircinin zihninde canlanacaktır. Oyuncular ise doğal olarak ilk andan itibaren gösteri boyunca canlıdır.

Kukla gösterim nesnelerinden ve oyuncudan farklı olarak, başkasını temsil eden nesnedir. Fakat kukla gündelik bir nesne olarak sahneye çıktığında iş değişir. Çünkü seyirci algısında aynı şekilde kodlanamaz. Burada artık farklı bir algılama ve estetik boyut vardır. Pipolar, bilgisayarlar, alet-edevatlar gibi sayısız gündelik eşya sahneye çıktığı an bir yanı ile hayata işaret eder. Hareket ettirildiklerinde ise canlanmaya başlar. Böylelikle gündelik hayatın eşyaları da yaşamaya başlar.

Amerikalı kuklacı John Farrell *'Object Theatre' (Obje Tiyatrosu)* isimli makalesinde obje tiyatrosunun modern kuklacılıktaki yerini irdeler ve şu soruyu sorar: Neden sahnede nesneler kullanılır?

"Çünkü nesneler ne kuklaların ne de oyuncunun yapabildiklerini yapabilir. Bir kukla sahnede görüldüğünde biri olmanın net beklentisi ile karşılanır. Her hangi birinin yaşamını (gerçek ya da düşsel) sunmalıdır. Nesne sahnedeki ilk görünümünde oyuncu benzeri bir konumda da değildir. Drak Tiyatrosu'nun Çek sanat yönetmeni Josef Krofta (1943-...) buna 'nesnel anlam' der. Bu kimlik sadece nesneye özgüdür, tıpkı başlangıçta bir oyuncunun sadece insanoğlu olması gibi... Oyuncu için, neredeyse, bir üst basamak genellikle net ve sınırlıdır: İnsanoğluna benzer oyuncunun kendi kimliğinden dönüşen ikinci kimliğinin sunumu, sahnede yeni biri olmanın yaratımı. Nesne (kukla gibi) tamamen kendisi olduğu için, 'başka biri' olmaya ihtiyaç duyan oyuncu ile eğlenir. Fakat nesne, bir üst basamağa doğru kuklanın öne sürmek zorunda olduğu 'biri' olma yerine, kendine işaret eder. Kukla Pinokyo sahnede göründüğünde Pinokyo karakteri olmak zorundadır, o Pinokyo'dur. Fakat bir buz kıracağı sahnede göründüğünde bir karakter olarak adlandırılmayabilir."[3]

Nesne sahnedeyken nesne oluşu ile vurgu alır. Ama hareket ettirilip konuşturulduğunda bir karakter kazanmaya başlar. Böylelikle canlanır. Bu nedenle hareket diğer kukla biçimlerinden daha fazla önem taşır. Genelde kukla nesneleştiği an gücünü azaltırken burada tam aksine nesne oluştan güç alınır. Elbette bu, sahneye çıkarılan nesnenin karakter olabilmesine bağlıdır. Nesnenin karakter kazanması onun

[3] John Farrell, "Object Theatre", A Propos - The American Centre Of Unima, 28: 17, (Fall, 1984) s.17.

'dönüşüm'ü ile doğru orantılıdır ki modern kuklacılıkta 'dönüşmüş olmak' önemlidir.

Jurkowski kuklacılıktaki modern uygulamalara bakarak şöyle der:

"Şimdilerde modern uygulamalara göre herhangi bir şeye kukla denilebilmekte, çünkü 'kukla olma'nın anlamı çoğu insan için 'dönüşmüş olan'dır. .... Sahne üzerinde sunulan nesne hareketin niteliği ile bir karakter olur. Fakat gerçek bir karakter olması için simgesel olarak benzerliğe ihtiyacı vardır. Çağdaş tiyatroda bu düşünce bir avantajdır. Dönüşüm daha karmaşık ve daha yoğun bir varoluşa sahiptir."[4]

Nesnelerin dönüşümü ve bunun avantajları nesnelere özgürlükler sunar. Nesne sahnede varoluşu ile bir anlama gönderme yapabilir. Daha geniş bir yelpazede kendini var eder.

"Nesne için her şey mümkündür. Nesne olarak, doğal somutluğuna rağmen, karakter olarak da nesne kesinlikle değerli olabilir. Her tür tanımlamayı ber taraf eden bu hüner nesnelere muhteşem özgürlükler verir. Onlar basit bir şey olabilir. (Örneğin ayakkabı fırçası) Ya da onlar bir düşünceler yığınını, çağları, kişilikleri ve duyguları ileri sürer ya da sembolize edebilir. ..... Örneğin bir küçük tekerlek üzerindeki bisiklet farı, polisi, tehlikeli devingenliği, insafsız sorgulamayı, baskının 'gözleri'ni, teknolojinin gücünü

[4] Henry Jurkowski, "Towards A Theatre Of Objects", Aspects Of The Puppet Theatre, Edited by Penny Francis. (London: Puppet Centre Trust, 1988) s. 40.

(örneğin bisiklet farı sadece sahnenin kurulumu boyunca kullanılan bir ışık olsa ve oyunun geri kalan bölümleri mum ışığında oynananansa.) Bisiklet farı gündelik hayatımızdaki bir nesne olarak güçlü sembolik anlamlara sahip olmadığı için, çalışma içindeki çağrışımları diğer nesnelerle ilişkisinden, biçimi ve malzemesinden, hareketi ve tasarımından güç alır. Nesneler şaşırtıcı genişlikte roller sergileyebilir. Sadece karakter olabilir (bir ayakkabı fırçası gibi). Ya da güçlü semboller olabilir. Fakat kendine uymayan kabul ettirilmeye çalışılan rolleri ve anlamları reddeder."[5]

Nesnenin sahnede canlanıp anlam yaratmasının bir süreç içinde gerçekleştiği göz ardı edilmemelidir. Bu anlamda nesneler "netliğe ve anında tanınabilir biçim ve tarife sahip olmalıdır. Aksi taktirde seyirci nesnenin rolüne kilitlenmek yerine ne gördüğünü anlamak adına düşüncesine odaklanacak ve sonuca varmak için çok fazla zaman harcayacaktır. Biçim ve işlevinin değeri nesneyi kendi başına değerlendiren kuklacının elindedir." Ancak kuklacının netliği ve oynatımdaki başarısı ile seyircinin zihnine nesnenin sahne üstünde yaratmaya çalıştığı anlamlar aktarılabilecektir.

Obje tiyatrosu çağdaş kuklacılıkta önemli bir alandır. Kukla sanatını zenginleştirecek bir anlatım dili olarak olanaklarını genişletecek niteliklere sahiptir. Sahnede bulunan nesnenin anlamı üzerine çalışmak ve her hangi bir nesnenin çağrışımlarını bulmak kuklacılığın zenginleştirilmesini sağlayacaktır. Kuklacılık için kuklacının kuklasını dinlemesi yani onun oynatımı sırasında canlı olduğuna inanması elbette çok önemlidir. Bu anlamda yine her hangi bir nesneye can verebilmek, kuklacının hayalgücünü sonsuzlaştıracaktır. Tıpkı nesnelerin gösterim sırasında

[5] Farrell, a.g.e., s. 18.

seyircinin zihninde bir çok kapı açması gibi... Çağdaş sanatın bir çok dalında yapılmak istenen de budur.

Günümüz kuklacılarından Amerikalı Pamella O'Connor obje tiyatrosunun kuklacılığa olduğu kadar tüm gösterim sanatlarına, özellikle tiyatroya yeni bir soluk getirdiğine inanır ve şöyle der:

> *"Obje tiyatrosu, düş gücünün, kuklacılığın ve koreografinin birlikteliğidir. Tiyatro öğrencileri için yeni 'araçlar' yaratmayı zihinde kurdurtur, yeni bir teatral deneyimi geliştirme anlamında onları cesaretlendirir."*[6]

Jurkowski de nesne tiyatrosunun önemini vurgular ve kuklacılık okulunda ilk derslerini sadece nesneler üzerine kurguladığını dile getirir. Kuklacılık öğrencilerinin hiçbirinin ilk yıl kukla oynatmasına izin vermez. Önce nesneleri 'yeniden' keşfetmelerini ve onları dinlemeyi öğrenmelerini ister. 'Yeniden' keşfetmelerine yardımcı olması için de onları çocuk yuvalarına gönderir ve çocukları oyun oynarken dikkatle izlemelerini ister.

> *"Bu öğrenme yolu bir çok çocuk oyununu anımsatmaktadır ve bu doğrudur. Öğrenciler çocukluk çağının cennetine, nesneler ile nasıl oynadığını tekrar öğrenmeye geri gönderilir. Öğrenciler nesnelerin yardımı ile insani çelişkilerinde, ümitlerini, görüşlerini ve kararlarını ya da doğa ve insan arasındaki çelişkilerini kendilerine uygun bir biçimde öğrenirler."*[7]

---

[6] Pamella O'Connor, "Object Theatre", http://www.poconnor-puppets.com/articles.html

[7] Jurkowski, a.g.m., s. 30.

IV. ÇOCUK ve KUKLA

Kukla çocuğun yaşamına kendiliğinden ve çok erken yaşlarda dahil olan bir nesnedir. Çocuk oyun oynarken kendi hayatını ve gerçekliğini ortaya koyup, oyun içinde bunu hayali olarak kurgulayıp yaratıcı bir biçimde kendi gerçekliğini dönüştürür. Çoğu çocuk, oyun oynarken gündelik hayatını oyununa katar. Ama sıradan günlük hayatını bile, hayal gücünün sınırlarını zorlayacak şekilde eğlenceli bir hale sokar. İmkansız görüneni, en olağandışı olanı bile olağan haliyle sergiler. Çünkü varolan gerçekliği temel alarak onu oyuna dönüştürür. Bu dönüştürme sürecinde çevresindeki her tür nesne onun aracı olur. Örneğin bir karton kutu, kırmızı spor bir arabaya dönüşebileceği gibi, makarna süzgeci bir askerin başlığı olabilir. Burada gündelik bir nesneyi kendi düş gücü ile farklı bir biçime dönüştürme söz konusudur.

Japon kuklacı Uno Koshiro (1929 - ...) *The Ordinary and The Extraordinary* (Olağan ve Olağandışı) adlı makalesinde çocuğun oyun oynarken gerçeği temel alarak yaratıcılığını ortaya koyma biçimini, kukla sanatının şiirle yanyanalığını örnekleyerek açıklar.

> *"Kuklanın kullandığı yol şiirin yolunu karşılar. Şiir olağan dili alır, onu olağandışı bir anlatımla başka bir forma dönüştürür. Seyirciler (de) kuklayı sadece nesne olarak görmezler ve yaratıcılıklarını kullanırken bildikleri tüm duygusal ve psikolojik gerçeklikleri temel alırlar."*[1]

[1] Uno Koshiro, "The Ordinary and The Extraordinary", The Language of The Puppet, Edited by Laurence R. Kominz and Mark Levenson. (Washington: The Pacific Puppetry Center Press) s. 19.

Uno Koshiro makalesinde şiir ile kuklacılık arasındaki benzerliği kuklanın bir malzeme, bir nesne olarak gerçekliğe sahip oluşuna dayandırır. İmgesel alanda ise kukla canlı bir varlığa dönüşür. Tıpkı şiirde bilindik kelimelerin olağan dışı bir biçimde yanyana getirilerek imgesel anlamlar yaratması gibi... Yaratıcılık bilindik kodların başka biçimlerde okunması ile sağlanır. Fakat en önemlisi, yaratıcılıkta en sıradışı olan bile gerçekliğe dayanır, ondan güç alır. Koshiro'nun değindiği üzere çocuklar da oyunlarında şiirin yarattığı anlamı kukla üzerinden yaratır. En imkansız olanı oyunlarına katarak yeni gerçeklikler yaratır.

Unima üyesi dünyaca ünlü Hintli kuklacı Meher R. Contractor *The Joy of Teaching Puppetry to Children* (Çocuklara Kuklacılığı Öğretmenin Keyfi) isimli makalesinde kuklacılığın çocuk dünyasındaki yerini araştırır. Contractor, kuklanın gösterim sırasında sahnede malzeme oluşunun ötesinde bir yaratıcılık sunarak çocukları eğlendirdiğini ve gerçek hayatın sorumluluklarıyla mücadelede onlara yardımcı olduğuna değinir.

> *"Çocuklar özellikle belli yaşlarda, hayallerin dünyasında yaşarlar. Onların oyunları yetişkinlerin düşündüklerinden biraz daha naif görülebilecek parçalarla çok yaratıcıdır. Çocuklar onları saran gerçekliğin tamamen bilincindedirler. Fakat -mış gibi yapmanın dünyası içindeki serüvenleri onları eğlendirir. Bu nedenle, doğal olarak kuklalar onların düşündüklerine yakındır. Kuklalar, onlara, taşıyabileceğinden fazla sorumluluklardan, klişeleşmiş eğitim programlarından kurtuluşu sunar."*[2]

[2] Meher R. Contractor, "The Joy of Teaching Puppetry to Children", A Propos - The American Centre Of Unima, 28, (Fall 1982), s. 4.

Contract'ın dile getirdiği kuklanın çocuğun gerçek hayatın ona sunduğu zorluklardan uzaklaşmasına yardımcı olduğu görüşü, kuklanın başka bir özelliğini ortaya çıkarmaktadır. Özellikle kukla oynatan çocuğun durumu aslında kuklanın estetik boyutunu gözler önüne serer. Çocuk kukla izlerken yaşadığı hazzı oynatırken farklı bir biçimde yaşar. Terapilerde kukla kullanımı bu amaca hizmet eder. Bu anlamda çalışmalar yapan Amerikalı psikolog Mary Gendler, okul çağındaki çocuklarla grup terapisinde kuklaları kullanır. Bir örnek çalışmanın açıklandığı *Group Puppetry With School Age Children : Rationale, Procedure and Therapy* (Okul Çağı Çocuklarla Grup Kuklacılığı: Mantık, İşlem ve Terapi) makalesinde terapide kuklacılığın kullanımını ve kukla oynatan çocuğun yaşadığı süreci açımlar.

> *"Kuklalar gerçekte güçlü bir yansıtıcı araçtır. ..... Kuklalar, bazen gerçekçi, bazen fantastik cansız oyuncak bebeklerdir. Kuklayı eline alan kişi ona hayat verir. Onları seyirciye gerçekmiş gibi gösterir. Fakat bununla birlikte çoğu çocuk kuklaların canlandırıldıkları zaman sadece oyuncak bebek olduğunu, hikayenin de sadece hikaye olduğunu bilirler. ..... Fiziksel olarak çocukla kukla karşı karşıya geldiğinde ise kuklaların hareketi ve sesi inkar edilemez bir şekilde kendileri olmaya başlar. Bu şekilde çocuk kendine bir yandaş bulmuş olur. Kukla sanatı onlara kendilerinin kontrolünde olan oyunsu bir genişleme sunar. Kuklalar gizli olanı güvenli bir ortamda yaratır: Olayları*

yaşayan karakterleri olur kendileri değil ve çocuklar güvenli bir şekilde en derin duygularını, dileklerini, ümitlerini ve korkularını oynarlar."[3]

Çocuk kukla oynatırken tüm dertlerini ya da sevinçlerini kukla aracılığıyla rahat bir biçimde dile getirir. Kukla izlerken de benzer bir empati kurar. Sahnede izlediği kukla inandırıcı olduğu sürece kuklanın oyunsu alanı onun günlük hayatında kurguladığı oyunlara çok yakındır. Ünlü İtalyan oyun yazarı ve yönetmen Dario Fo *Tiyatroyu da Kim İcat Etti?* isimli yazısında, çocukların oyun dünyası ile tiyatronun temelini karşılaştırır ve ikisinin birbirine çok yakın olduğunu dile getirir: "çocukların muhteşem yardımcı malzemeleri vardır, herhangi bir şeyden, durup dururken tiyatro yaratırlar. En olmaz şeyleri, paçavralardan, eşyalardan, giyeceklerden, hayvanlara kadar her şeyi değerlendirebilirler."[4] İşte bu nokta tam anlamıyla kuklacılığın temelidir. Özellikle de nesne tiyatrosunun... Gündelik her hangi bir nesne bir tiyatro oyununun malzemesi olabilir ve bunu çocuklar oyunlarında her an gerçekleştirmektedirler.

Ünlü kukla sanatçısı Srippa Sivori-Asp *The Presence Of The Gods* (Tanrıların Görünümü) adlı makalesinde kuklacılığın temelini araştırır. Vardığı nokta çocuk oyunlarında yaratılan imgesel dünyadır. Bu dünya içinde çocukların kavranmasının, tekrar çocukluğa dönülmesinin gerekliliği üzerine durur.

---

[3] Mary Gendler, "*Group Puppetry With School Age Children : Rationale, Procedure and Therapy*", Art In Psychotherapy. (Cilt 13, sayı 1, 1986) sf. 46.

[4] Dario Fo, "Tiyatroyu da Kim İcat Etti?", Çocuklar Soruyor Nobelliler Cevaplıyor, Editör: Bettina Stiekel, Çeviren: Elif Günçe. (İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları, 2006), s. 14.

"Şimdi sunuyoruz, anlamlandırıyoruz, deneyimlerin sihirli dünyası içinde çocukları kavramayı deniyoruz. Kukla sanatı, her zaman, keyifli bir oyunun, bizdeki çocuk imgelemindeki hayallerin ve dürtülerin güçlü atmosferidir. Bizim için dünya fazla hazır yapım (ready-made). Genişlemiş duygusal dünyamızda, her sürprize, keyif ve kedere ihtiyacımız var. Neden onları güvenli bir alanda, kukla tiyatrosunda takdim etmeyelim ki?"[5]

Bu çok anlamlılığı ile kukla sanatı, insanoğlunu hazır yapımlardan, bilindik olanın sıradanlığından kurtarır; çocuklar gibi özgür düşlenebilen bir dünyayı onlara ve yetişkinlere sunabilir. Önyargısız ve oyun keyfine tamamen hazır yapısıyla çocuk seyirci, kuklacıya da yaratıcılığını harekete geçirmekte sınırsız olanaklar sunar. Kuklacı kendi çocukluğunu da hatırlayarak çocuk dünyasını irdeler, gözlemler, o dünya ile iletişim olanakları yaşatır ve unutulan o hayal dünyasını tekrar yapılandırır. Dario Fo'nun değindiği gibi:

"Bugün ise zaman zaman soruyorum kendime, neden çocuklar yetişkinleri kolayca taklit edebildiği halde, sonraları, kendileri yetişkin olduklarında bu yeteneklerini kaybederler diye. Yetişkin olarak daha sonra bu sanatı büyük emekler ve eğitim ile yeniden öğrenmek gerekir."[6]

Çocukların dünyası, kukla sanatının sunduğu estetik zenginliğin temelidir. Bu anlamda Henryk Jurkowski kuklacılık öğrenmeye çalışan tüm öğrencilerini,

---

[5] Srippa Sivori-Asp, "*The Presence Of The Gods*", The Language of The Puppet, a.g.e., s. 4.

[6] Fo, a.g.m., s. 14

eğitimlerinin ilk yılı boyunca okul öncesi eğitim veren kurumlara gönderir. Orada çocukların oyuncaklarla kurduğu ilişkiyi iyice gözlemlemelerini ve sahnede gösterimleri boyunca, oyun oynamanın bu en saf ve en yaratıcı halini hiç akıllarından çıkartmamalarını salık verir. Sonuçta kuklacı, ancak, çocukluğundan gelen içgüdüsü ile sanatsal alt yapısını harmanlayarak, kuklanın estetik boyutuna erişecektir.

Dolayısıyla çocuk seyirci için yapılacak kukla oyunları, bir yandan çocuğun dünyasından beslenir, bir yandan da o dünyayı zenginleştirir. Çocuk dünyası özündeki yaratıcılıkla kuklacıya da bir çok anlatım yolunun kapısını açar.

Kukla tiyatrosundaki çocuk seyirci ile kuklacı arasındaki ikili ilişki çok önemlidir. Bilinmektedir ki kukla tiyatrosu, özellikle obje tiyatrosu seyircinin düş gücüyle tamamlanan, gerçekleşen bir sanattır. Dolayısıyla seyircinin bu kadar odakta olduğu bir sanatta çocuk seyirci ve onun konumu da önemlidir.

Kimi çevrelerce çocuk kolay 'kandırılan' bir seyirci olarak düşünülse de bu oldukça yanlış bir anlayıştır. Özellikle kukla tiyatrosunda çocuk kendi oyunlarına en yakın türle karşı karşıyadır. Bir bakıma bu oyunlarda hayal gücü konusunda 'uzman'dır. Bu anlamda en ufak bir hata, samimiyetsizlik, inandırıcı olamama hemen fark edilir ve çocuk oyun sırasında hemen tepki verir. Yetişkin seyirci gibi tepkisini gizlemez. İzlemeyi reddeder. Bu durumda kuklacının işi zordur! Ama bir yandan da oldukça tatmin edicidir. Çünkü samimi bir gösteri gerçekleştirildiğinde ön yargısız ve oyuna, en olağan dışı olana hazır bir durumda olan çocuk, kuklanın varlığına inanarak oyunun keyfini çıkarır. Keyifle izleyen ve oyuna katılan çocuğun düş gücü kuklacıya da güç verir, onu da hareketlendirir. Kuklacının bu noktadan sonra yapması gereken de gösteri boyunca çocuğun yaratıcılığını harekete geçirmek ve ona yeni anlatım yollar göstermektir.

Bilinmektedir ki her sanat dalı bir şekilde alıcısı ile iletişim içindedir. Tiyatro bu etkileşimin en yoğun olarak görüldüğü sanat dalıdır. Seyirci olarak çocuk da iletişimi, sahne ile ilişkisi neredeyse dolaysız yaşama kapasitesine sahiptir. Dolayısıyla kukla tiyatrosu ve çocuk birlikte düşünüldüğünde sahne-seyir yerinin ilişkisi apaçık görülür.

V. 'SEN UZAKTAYKEN...' OYUNUNUN DRAMATURGİSİ VE REJİ YORUMU

V. A. YAZIM YÖNTEMİ

V. A. 1. Oyunun İletisi:

'Sen Uzaktayken...' isimli oyun temelde "hayallerin peşinden gitme" düşüncesini ele alır. Bu izlek çerçevesinde oyunda hayalleri peşinden gittiği için uzakta bulunan kahramanlaştırılmış bir baba ve onun hayalleriyle gerçekleştirdikleri oyunu oynayan bir anne ve oğlu bulunmaktadır. Babanın sıradan ama hayaller üzerine kurulu hayatı anlatılırken, onun hatalarına, başarısızlıklarına da yer verilir. Anne, hayalleri gerçekleştirme yolunda kimi zaman bazı şeylerden vazgeçmek gerektiğini, bazen en sevdiğin insanlardan bile uzak kalınabileceğini, ama buna rağmen yola devam etmenin önemli olduğunu dile getirir. Çocuk bu oyuna katılarak babasına duyduğu yoğun özlemle başa çıkmaya çalışır. Bu noktada çocuk için gerçeklik ağır bir yük olunca en iyi çözüm babayı hayali bir kahramana dönüştürmektir. Sonuçta hem annenin hem de çocuğun babaya olan özlemleriyle başa çıkma yolları düş kurmak ve onu oyunsu bir ortamda anmaktır. Çünkü onlar da kendi hayalleri adına buradalardır. Anne en büyük isteği olan bir üniversitede coğrafya öğretmeni olmuştur. Erkan okula başlamıştır. Amaç çocuk izleyicinin de empati kurarak bu oyundaki hayallere ortak olmasını sağlayabilmektir.

V. A. 2. Oyunun Hedef Kitlesi:

Oyunun hedef kitlesi ilk okul çağı çocuklar, yani 5-8 yaştır. Okul öncesi çağda hayallerinin dünyasında yaratıcı bir biçimde yaşayan bu çocuklar okul gerçeği

ile karşılaştıkları an, düşler ve gerçeklik arasında sıkışık bir durumda kalmaktadırlar. Artık sorumluluklar ve gereklilikler omuzlarına bindirilmiştir. Ama bir yandan oyunları hep sürer. Hala en olanaksız görünen biçimlerde yaratıcılıklarını konuştururlar. İşte tam bu ara dönem önemli görülmektedir. Hedef yaratıcılığı 'unutturmamak' olduğundan bu amaçla hayaller üzerine kurulu bir oyun yaratılmıştır.

Oyunun özelde hedef kitlesi babası uzakta çalışmakta olan, ölmüş olan, boşanmış ve artık onlarla yaşamayan çocukların, bu büyük yükle başa çıkmalarına yardımcı olabilmektir. Bir yandan da bir tür 'kahramanlaştırılmış baba' figürü ile 'eğlenerek', babalarıyla birebir empati kuran bu yaş çocuklarına, aslında babalarının da çocukken onlara çok tanıdık gelen yollardan geçtiklerini, yanlışları olduğunu göstermek bir diğer hedeftir.

V. B. YAZIM AŞAMALARI

V. B. 1. Araştırma:

'Sen Uzaktayken...' oyunu, kuramsal bir çalışmanın uygulama alanındaki yerini bulabilmek için yazılmıştır. Bu anlamda içeriğin biçimi çağırması gerekmektedir. Obje tiyatrosuna uygun bir metin oluşturmak ve çocukların yaratıcılığını harekete geçirmek asal hedef olduğundan, yazımdan önce yaratımı kolaylaştıracak bu duruma uygun metinler araştırılmıştır. Sevim Ak'ın 'Bütün Yollar Roma'ya Çıkar' öyküsü ve Réne Goscinny'in 'Evden Kaçıyorum' öyküleri hareket noktası olmuştur. Bu iki öykünün çocuk dünyasına samimi bir biçimde yaklaşıyor oluşu, yaratım sürecini kolaylaştırmıştır.

Sevim Ak'ın öyküsünde, 7-8 yaşlarında bir kız çocuğu başından geçen bir günü anlatmaktadır. Bir yaz günü evlerinin balkonunda sıkılarak otururken, arkadaşları Suna ve Burcu'nun telaşlı tavırlarını farkeder. Burcu'dan mahalleye ilginç bir erkek çocuğunun geldiğini öğrenir. Hemen bu çocuğun yanına gidip, diğer arkadaşları ile çevresini sararlar. 9-10 yaşlarındaki bu erkek çocuğun adı Gezgin'dir. Tüm Dünya'yı yürüyerek dolaşma hedefiyle yola çıkmıştır. Yaz günü kışlık botlar giymiş, sırtında kocaman bir sırt çantasıyla 'Her Yol Roma'ya Çıkar' yazılı bir tişörtü vardır. Kızlarla ukala ukala konuşur. Hiçbiriyle ilgilenmez. Öyküyü anlatan kız çocuğu Gezgin'den başta hiç hoşlanmasa da gittikçe ondan etkilenir. Gezgin çantasından bir çok şey çıkarır. Bir pusula, bir çok harita vb... Kız çocuğu haritaları görünce ona aşık olur. Çünkü onun hiçbir zaman bir haritası olmamıştır. Aynı şekilde haritalar hakkında da hiç bilgisi yoktur. Ardından Gezgin'in tişörtündeki yazıya takılır. Roma'nın neresi olduğunu öğrenmek ister. Gezgin kendinden gayet emin Romanya'nın başkenti olduğunu söyler. Sonrasında kızların yanından ayrılır. Kızlar Gezgin'den çok etkilenir. O gün başından geçenleri anlatan kız çocuğu eve gidince diğer kızların bilmediği bir gerçeği öğrenir. Roma İtalya'nın başkentidir. İşte o an gözünde büyüttüğü Gezgin'e olan aşkı söner, gider. Bu öyküde, kızın Gezgin'e duyduğu saf ve naif aşkı ve bunu samimi anlatışı öyküyü seçmekte önemli bir etken olmuştur. Aynı zamanda bu kız çocuğunun hayalperest ve meraklı yanı oyunun baş karakteri Elif için uygun bulunmuştur.

Réne Goscinny'in öyküsünde ise Pıtırcık o gün evden kaçmaya karar vermiştir. Çünkü annesi ona yaptığı yaramazlıklardan dolayı çok sinirlenmiştir. Yeni satın alınmış halıya mürekkep dökmüş, süt şişesini yere devirmiş vb... Pıtırcık evden ayrılırken yanına alması gereken eşyaları belirler: Teyzesinin armağan ettiği kırmızı

araba, pilli treninin lokomotifi, yük vagonu, akşamdan kalan çikolata parçası, bir de kumbarası. Dışarı çıkıp koşmaya başladığında annesi ve babasının ne çok üzüleceğini düşünür. Uzun zaman sonra dönecek, döndüğünde çok zengin biri olacaktır. Ama bir gün geri dönecek ve buna ailesi çok sevinecektir. Pıtırcık koşa koşa şişman arkadaşı Lüplüp'ün evine gider. Lüplüp evlerinin kapısı önünde yine bir şeyler yemektedir. Pıtırcık ona evden kaçacağını, isterse onunla gelebileceğini söyler. Lüplüp kabul etmez. Çünkü akşam yemeğine evde pilav ve kebap vardır. Bunun üzerine Pıtırcık Lüplüp'ü boşverip yoluna devam eder. Lüplüp'ün sürekli yemekten bahsedişi onun karnını acıktırır. Hemen çikolatasını yer. Yürüdükçe yorulur ve yürüyerek devam edemeyeceğini düşünür. Bir uçak ya da araba almalıdır. Çok çok uzaklara gidecektir. Belki de Çin'e kadar. Hemen kumbarasını boşaltır ama kumbaradaki para sadece pastaneden bir dilim pasta etmeye yetmektedir. O da gidip pastaneden pasta alır ve yer. Pastasını yerken öğretmeninin ve arkadaşlarının onu ne kadar özleyeceklerini düşünür. Yürüyerek Çin'e varmanın uzun süreceğini düşünen Pıtırcık, bunu önemli bir şey olarak görmez. Çünkü bol bol zamanı vardır. Ama yine de bisikletle gitmek iyi bir fikirdir. Arkadaşı Dalgacı'dan bisikletini istemeye karar verir. Dalgacı'nın evine gider ama cimri arkadaşı bisikletini vermez, hele ki dünya turu yapacağını duyunca. Dalgacı, Pıtırcık'ın çok zengin olarak döndüğünde bisikleti kendisinden satın alabileceğini söyler. Pıtırcık sinirlenir, yanından ayrılır. Pıtırcık hava kararmaya başlayınca artık para ve kalacak yer bulması gerektiğini anlar. Hemen bir oyuncakçıya girer ve elindeki oyuncakları satmak istediğini söyler. Ama oyuncakçı oyuncak satın almadığını sattığını anlatmaya çalışır. Pıtırcık soruları ile oyuncakçının kafasını karıştırır. Sonuçta Pıtırcık'ın oyuncaklarını satın almaz. Pıtırcık ağlamaya başlar. Oyuncakçı dükkanı kapatacaktır, çok yorgundur. Pıtırcık'a

yalvarır ve onu susturmak ve dükkandan uzaklaştırmak için araba hediye eder. Buna sevinen Pıtırcık dükkandan çıkar. Her yerin karanlık olduğunu ve sokakta kimseciklerin olmadığını görünce korkar koşarak eve döner. Annesi yemeye geç kaldığı için onu azarlar, o da ertesi gün evden kaçmaya karar verir. Bu öykünün seçiminde Pıtırcık karakterinin saf yanı ama bir yandan kafasına koyduğunu yapan uçarı tarafı dikkat çekici olmuştur. Hayal gücü geniş, kendine güvenen, bir taraftan çocukluğun en saf halini sergileyen Pıtırcık karakteri, samimi ve yaratıcıdır. Bu anlamda oyunun baş karakteri babanın çocukluğuna yakın görülmüştür.

Biçimsel olarak, iki öyküde de nesnelerin önemli oluşu da uygulama için uygun bulunmuştur. Dünya'yı dolaşan Gezgin karakteri özel kıyafetlerle ve özel eşyalarla yola çıkmıştır. Harita, pusula, su matarası vb... Réne Goscinny'in öyküsünde ise evden kaçan Pıtırcık karakteri yanına alması gereken eşyalarla paralel olaylar yaşar. Cebine koyduğu oyuncakları satmaya karar verir, açlığını yine yanına aldığı bir parça çikolatayla bastırmaya çalışır vb... Ardından obje tiyatrosunun olanakları ve anlatılmak istenen tema çerçevesinde bu iki metin üzerine çalışılmıştır.

V. B. 2. Tasarım:

Obje tiyatrosu elbette nesneler üzerine kurulu bir türdür. Bu bakımdan metin tasarlanırken nesnelerin oyun içersindeki önemi üzerinde durulmuştur. Çocukların kendi oyunlarında nesneleri kullanışı ve bunlarla kurdukları oyunlar üzerine düşünülerek, oyunda onlara nesnelerle yeni, farklı anlatım olanakları sunulması hedeflenmiştir. Çocuk seyircinin kolaylıkla empati kuracağı, kendi oyun alanını ona hatırlatacak bir ortamda, ama farklı biçim ve işlevlerle kullanılan, şaşırtıcı nesne kullanımları amaçlanmıştır.

V. B. 3. Yazım:

İki öykü belirlenip, bunların obje tiyatrosuna uygunluğu üzerine düşünüldükten sonra yazım aşamasına geçilmiştir. Bu süreçte hedef alınan 5-8 yaş çocuklara tanıdık konuların, sorunların, problemlerin el alınmasına özen gösterilmiştir. Seçilen iki öyküden de hareketle evden kaçmak fikri, uzaklara gidip geride kalanlara ders verilebileceği düşüncesi, döndüğünde her şeyin düzelmiş olacağına dair inanç, aşık olmak, özlem vb... bir çok konunun harmanlandığı, çocuk seyircinin düşlerine dokunan bir metin yazmak amaçlanmıştır. Bu aşamada önce bu iki metin 'hayallerin peşinden gitme' fikri ile harmanlanmıştır. Ardından tek bir odakta toplanabilmesi adına bir dış çerçeve belirlenmiştir. Böylelikle oyun dış ve iç olarak iki ana bölüme ayrılmıştır. Dış öyküde iç öykünün anlatılma gerekçesi ortaya koyulurken, iç öykünün anlatımında dış öyküyle paralellikler kurulmaya çalışılmış ve bu sayede nesnelerle anlatımın alt yapısı belirlenmiştir.

Dış öyküde bir anne ve çocuğu vardır. Çocuk uyuyamamakta, babasını özlemekte ve annesinden, sıkça yaptığı gibi yine onun odasındaki nesneleri kullanarak babasıyla tanışma öykülerini anlatmasını istemektedir. Anne bir yandan odayı toparlayıp, bir yandan öyküyü anlatır. Dolayısıyla dış çemberde annenin çocuğu uyutma çabası, odayı toparlama düşüncesi ve en önemlisi çocuğun babayı özleyişini biraz olsun hafifletme fikri vardır.

İç öyküde ise, 'Bütün Yollar Roma'ya Çıkar' öyküsündeki Dünya'yı yürüyerek dolaşacağını söyleyen bir çocuğa aşık olan baş karakter kız ile 'Evden Kaçıyorum' öyküsünde evden kaçan erkek karakter, bu oyundaki anne ve baba olarak yer alır. Tek mekanda karşılaştırılan bu iki karakterle iki öykü harmanlanır.

Bu iki öykünün sonunda çocuk, babasının yetişkin olduğunda yaşadığı maceraları abartılı bir biçimde anlatır. Çocuğun babasını birebir kahramanlaştırdığı bu sahnede, dış çember ve iç çember arasındaki çizgi iyice belirsizleşir. Çocuk kafasındaki baba figürünü iyice büyütür. Doğru olmadığını bilse de bunun tadını çıkarır. Anne buna ses çıkarmaz, sadece onun uyumasını sağlamaya çabalar.

İkisi de uyuduğunda dış çember de kapanır. Son sahnede babanın silüetinin karanlık eve gelişinin gösterilmesi ile hayali bir evren varlık kazanır. Kahraman baba, hayallerinin peşindedir. Onlar da hayallerinde onu yaşatmaktadırlar. Baba gerçekten eve gelmemiştir. Bu çocuk ve annesinin rüyasıdır. Gerçek hayatta ise babanın varolup olmadığı seyirciye bırakılır.

V. C. METİN İNCELEMESİ

V. C. ÖZ:

V. C. 1. Konu – Öykü:

Oyunun konusu hayaller üzerine kuruludur. Oyun, hayallerini gerçekleştirmek için yollara çıkan kahramanlaştırılmış bir babaya özlemi ve bu özlemi kocasının hayallerini anlatarak gidermeye çalışan bir annenin öyküsünü konu alır.

ÖYKÜ: Erkan o gece bir türlü uyuyamamaktadır. Uzakta olan babasını özlemiştir. Annesi Elif'ten ona hemen hemen her gece anlattığı babasıyla tanışma öykülerini yine anlatmasını ister. Anne bazen bu öyküyü Erkan'ın oyuncaklarını kullanarak anlatmaktadır. Erkan yine öyle anlatmasını ister. Elif bir yandan dağınık

odayı toparlarken bir yandan da topladığı nesneleri kullanarak öyküyü anlatır. Sonunda Erkan uykuya dalar. Elif de bir süre sonra Erkan'ın yanında uyur kalır. Erkan ve Elif uyuyunca baba Onur sessizce eve gelir, onların üstünü örter. Belki anne ve çocuğun ortak rüyasıdır bu... Bu bilinmez... Baba gerçekte nerdedir, anne ve çocuğun ortaklaşa yarattıkları bir masal mıdır? Bu seyirciye bırakılır...

V. C. 2. Olay Örgüsü:

Erkan bir türlü uyuyamamaktadır. Etraftaki oyuncaklarla oynar. Gittikçe gürültüsü çoğalır. Bu sesler üzerine uyanan anne Elif odaya sinirli dalar. Erkan'ı hemen uyutmak için uğraşır. Ama Erkan bir çok bahane uydurur. Oyun oynamak istemektedir. Elif Erkan'ın uyumamak için bu kadar direnme nedenini öğrenmeye çalışır. Sonunda Erkan'ın uzakta olan babasını özlediğini anlar. Onu yalnız bırakmak istemez. Erkan da ondan hemen hemen her akşam anlattığı baba Onur ile tanışma hikayelerini anlatmasını ister. Elif kabul eder. Tam anlatırken Erkan bu kez Elif'in zaman zaman yaptığı gibi öyküyü kendi oyuncaklarıyla anlatmasını ister. Elif gece gece anlatmak istemez ama Erkan'ın ısrarlarına dayanamaz, oyuncaklarla öyküyü anlatır. Elif öyküyü anlatırken Erkan zaman zaman öyküye katılır ya da müdahale eder, Elif gerçeğe dönüp olayları kendi gözünden anlatınca onu uyarır.

Anne öyküyü anlatmaya başlar: Onur (baba) ve Elif (anne) yedi-sekiz yaşlarında tanışmışlardır. Tanıştıkları gün Onur evden kaçmıştır. Annesiyle tartışan Onur yanına bazı eşyalarını alıp evden uzaklaşmıştır. Onur yolda önce arkadaşı Burak'la karşılaşır. Onu da evden kaçmaya ikna etmek ister ama Burak oralı olmaz. Çünkü akşam evde çok sevdiği yemekler yenecektir. Onur yoluna devam eder. Okul arkadaşlarını, öğretmenlerini düşünür. Onların kendisini ne kadar merak edeceğini

düşünür. Ardından çok yürüdüğü için yorulur ve bir bisikleti olsa çok iyi olacağını farkeder. Arkadaşı Can'ın evine gidip ondan bisikletini istemeye karar verir. Can bisikletini vermez. Çünkü Can eşyalarını birileri paylaşmayı sevmeyen bir çocuktur. Onur sinirlenir ama yine de yola devam eder. Aşağı mahalleye kadar gelir. Bu mahalle Elif'in mahallesidir. Elif'in arkadaşları Burcu, Suna ve Elif Onur'un çevresini sararlar. Onur havalı tavırlarla kendini yürüyerek Dünya'yı dolaşan bir gezgin olarak tanıtır. Cebinden koca bir harita çıkarınca Elif ona aşık olur. Ardından Elif'in gözü Onur'un tişörtündeki 'Her yol Roma'ya çıkar' yazısına takılır. Roma'nın neresi olduğunu sorar. Onur bir an bocaladıktan sonra Romanya'nın başkentinin Roma olduğunu söyler ve daha fazla soru sorulmasını istemediğinden oradan uzaklaşır. Kızlar Onur'dan çok etkilenir. Yalnız Elif eve gidince babasından gerçeği öğrenir. Roma İtalya'nın başkentidir. Aşkı bir an sönse de Onur'u hiç unutmaz. Onur yoluna devam edip hiç parası olmadığını farkedince cebindeki oyuncakları oyuncakçıya satmaya karar verir. Ama oyuncakçı bunu kabul etmez. Onur mutsuz olup, ağlamaya başlayınca oyuncakçı ona bir araba hediye eder. O da mutlu bir biçimde dükkandan çıkar. Ama artık hava kararmıştır ve hiç parası yoktur. Sonunda çaresiz evine döner. Annesi yemeye geç kaldığı için onu azarlar, o da ertesi gün yeniden evden kaçmaya karar verir. Yine aşağı mahalleye gidecektir. Elif'e bir harita götürmeyi düşünür. Çünkü o da Elif'ten etkilenmiştir. Ama haritayı Elif'e götüremez. Çünkü ertesi gün taşınırlar. Onur'un babasının işi nedeniyle başka başka yerlere giderler. Onur her gittiği yerde başka mekanların, ülkelerin hayalini kurar. Bu düşüncelerle büyür. Elif'le ortaokulda tekrar karşılaşır, çok mutlu olurlar. Sık sık sohbet eder, ikisi de haritaları çok sever. Sonra yine bir ayrılık; uzun süre görmezler birbirlerini. Onur bir gezgin olur gerçekten de.. Bir çok yere gider. Öykünün bu

noktasında Erkan heyecanlanır. Babasının yaptıklarını, gezdiği yerleri abartılıyla anlatmaya başlar. Çok heyecanlıdır. Bir süre sonra yorgunluğa yenik düşer, özellikle fazla heyecan yorar onu ve uyuyakalır. Bunları anlatırken uyuklar. Yavaş yavaş uyur kalır. Elif Erkan'ın yanına yatağa kıvrılır, saçlarını okşarken usul usul öyküye devam eder. Elif bir üniversitede coğrafya bölümünde okurken bir gün bir gezi dergisinde çalışmaya başlar ve Onur'la tekrar karşılaşır. Evlenirler. Onur yine hayallerinin peşinde uzaklara gider. Elif'in hayalleri ise oldukları yerde gerçekleşecektir. Bu nedenle yine ayrı düşerler. Şimdi onu özlemektedir. Elif Onur'un gelmesini istediğini söyler, iç geçirir, sonra o da yavaş yavaş uyur kalır. Onlar uyuduğunda sahneye abartılı kıyafetlerle bir gezgin (baba Onur) girer. Büyük şapkası kocaman bir sırt çantası, dağcı ayakkabıları vardır. Yarı karanlık sahnede bir silüet... Yavaş yavaş sahnede ilerler, Elif ve Erkan'ın üstünü örter. Çıkar. Işık söner.

V. C. 3. Oyun Kişileri:

ERKAN: 5-6 yaşlarında. Sessiz, sakin, hayal gücü geniş bir çocuktur. Annesine oldukça bağlıdır. Uzaklarda olan babasını da çok özleyip, onu çok sevmektedir. Onu kahramanlaştırmış durumdadır.

ANNE (ELİF): 35 yaşlarında. Bir üniversitede Coğrafya Bölümü'nde hocadır. Oğlunun babasını kahramanlaştırmasına ses çıkarmaz, oyunu bozmaz, hatta bu oyuna o da katılır. Kocasını özlemektedir. Ama hayallerinin peşinden gidip bunları gerçekleştiren kocasıyla ayrı bir bağ kurmuştur. Kocası Onur'un hayalleri onun oğluyla oynadığı oyunların kaynağıdır. Bu nedenle o da bu oyunu en iyi şekilde oynar ve keyif alır. Oğluna özlemiyle başa çıkmada yardımcı da olur böylelikle.

BABA (ONUR): 35 yaşlarında. Bir gezi dergisinde fotoğrafçı ve yazardır. Sık sık ülke dışında araştırmalar yapmaktadır. Naif, kendi halinde, meraklı bir çocukluk geçirmiştir. Yine de çocukluğundan beri düşleyen ve bunların peşinden istediklerini yapmak için yollara dökülen bir maceraperesttir. Belki de böyle bir gerçek baba yoktur.

V. D. BİÇİM:

V. D. 1. Dil:

Oyun boyunca gündelik dil kullanılmıştır. Yapmacıklıktan uzak ve naif bir dille öyküyü anlatmak temel hedef olmuştur.

V. D. 2. Biçem:

Bu oyun gerçekçi biçemle yazılmıştır. Çocuk seyircinin çocuk oyuncuyla birebir empati kurarak, öykünün bir parçası olması istenmiştir.

V. D. 3. Bölümleme:

Oyun tek perdedir. Oyun içinde net bir sahne ayrımı olmasa da şöyle bir bölümleme olduğu söylenebilir:

Elif ve Erkan'ın gerçek hayattaki konumlarını belirleyen dış öykü

Elif'in Onur ile hikayelerini anlattığı iç öykü

Erkan'ın babası üzerinden yarattığı hayaller sahnesi

Uykuya dalış

Onur'un eve gelişi

V. D. 4. Mekan:

Orta sınıf bir ailenin çocuk odasıdır.

V. D. 5. Zaman:

Sabaha karşı üçtür.

V. E. REJİ YORUMU:

'Sen Uzaktayken...' oyunu temasıyla hayallere ve özlem duygusuna vurgu yapmaktadır. Rejide de hayallerin peşinden gidiş ve özlem duygusunu yansıtmak üzerinde durulmuştur. Yanısıra obje tiyatrosunun gereklilikleri rejinin oluşturulmasında önemli bir faktör olmuştur.

Obje Tiyatrosu gündelik nesnelerin sahne üzerinde yeni ve farklı anlatımlar yaratmasıyla meydana gelir. Şaşırtan, sorgulatan, yaratıcılığı harekete geçiren bir yanı vardır. Obje Tiyatrosunda nesne, sahnede kendisine vurgu yaparak, bazen uzaklaşarak, bazen yaklaşarak ama ne olursa olsun varlığını reddetmeyen bir anlatım aracıdır, güçlü bir semboldür. Bir yandan da kukla sanatı içinde yer alan, zengin anlatım olanaklarına sahip bu tür, seyircinin düşgücünü birebir harekete geçirip, kuklacının da çok geniş bir yelpazede hayallerini sunabildiği bir alan yaratır.

Obje tiyatrosu türüne uygun bir reji yapılacağı zaman üzerinde durulması gereken belki de en önemli konu, nesnenin metinle birebir ilişkisi ve sahnede nesnenin seyirci zihninde yarattığı anlamla metnin anlamının örtüşmesidir. Yine kuklacı, seyircinin nesnenin canlanışına inanışını hızla sağlayıp, göndermede bulunduğu düşünce ya da duyguyu gecikmeden anlaşılır kılmalıdır. Bu anlamdaki her gecikme seyircinin gösterime inanışını kıracağa gibi, oyunun izlenme ve anlaşılma oranını düşürecektir.

'*Sen Uzaktayken...*' oyununda iki farklı biçem kullanılır. Bunlardan biri gerçekçi ve canlı oyuncularla oluşturulan dış öykü; ikincisi fantastik, nesne yaratımıyla anlatılan iç öykü. Oyun, anne ve çocuğun babaya olan özlemlerini, ona ilişkin öyküler anlatarak beraber oynamaları üzerine kuruludur. Annenin iç öyküyü nesnelerle anlatmasının hem gerçekçi boyutta hem de soyut anlamda gerekçeleri vardır. İlki, babanın hayalleri peşinden giden düşsel bir anlam kazanması nedeniyle annenin onu bazı sembollerle anlatması fikri uygun görülmektedir. Babanın hayalleri üzerinden, annenin de çocuğun da keyif aldığı bir oyuna döner, babayı anma oyunu... Çocuk için baba idolleşmiştir. Onun varlığını somutlama isteği de vardır. Nesnelerle kurulan bu oyunda o da babayla özdeşleşir. Onun serüvenlerine ortak olur.

Gerçekçi bir neden şudur: Anne bu öyküyü çocuğuna hemen hemen her gece anlatmaktadır. Çocuğunun ilgisini daima ayakta tutmak isteyen anne, yeni anlatım yolları aramış ve bir seferinde çocuğunun oyuncaklarını kullanarak öyküyü anlatmıştır. Bu yaratıcı buluş çocuğu keyiflendirmiş, annesinin hep bu şekilde anlatmasını dilemiştir. Anne sahne üzerinde farklı farklı alanlar yaratarak, örneğin Onur'un evi, Can'ın evi, sokak, oyuncakçı dükkanı gibi, tüm odanın ve odadaki tüm eşyaların Onur'un maceralarının yaşam alanına 'dönüşme'sini sağlar. Artık çocuğun odası babasının varlığıyla dolar. Her şey annesinin elinde yaratıcı bir biçimde, farklılaştırılmıştır. Bu da obje tiyatrosunun varlık nedenidir.

Çağdaş kuklacılıkta, çalışmanın daha önceki bölümlerinde değinildiği gibi 'dönüşmüş olma' fikri önemlidir. Gündelik olanın bildiğimiz kodlamalarını dönüştürüp yaratıcı bir biçimde sergilemek üzerinde önemle durulur. Bu oyunun rejisinde de bu görüşler üzerinde durulmuştur. Bir çocuk odasının, çocuk seyircinin zihninde yeni kapılar açarak, yaratıcılığını harekete geçirecek şekilde dönüştürülmesi

sağlanmaya çalışılmıştır. Çocuk seyirciye çok tanıdık gelecek şekilde, odasında yarattığı oyunlarına benzer bir oyun kurularak bu kolay dünya içinde ona yeni fırsatlar sunmak hedeflenmiştir. Çocuk yeni, farklı anlatım olanaklarıyla karşılaşacak ve bu şekilde onun yaratıcılığına ve estetik zevkinin gelişimine katkı sağlanabilecektir.

Bir anlatı üzerine kurulan rejide oyun içinde kurulan oyun vurgulanarak zaman zaman teatrallik öne çıkarılmıştır. Özellikle öyküyü anlatan annenin, zaman zaman dış öyküden iç öyküye ya da tersine geçişleri ile bu vurgu netleştirilmiştir. Örneğin anne öykü içindeki Elif'i oynarken birden gerçeklikteki Elif olur, o anın gerçekliğine döner. Bu noktada Erkan'ın müdahalesiyle öyküye döner. Böylece kuklanın doğasında varolan 'gerçek ile fantezi (cansız nesne – canlı karakter) bütünlüğü'nü kuklanın aynı anda hem cansız, hem de canlı oluşuna gönderme yapılır. Burada anne elindeki şemsiyeyi kendi küçüklüğünü gösteren bir nesne olarak kullanırken, kırılma anında onu gerçek bir şemsiye gibi başının üstünde tutup, kendi gerçekliğini anlatmaya başladığında kuklanın nesne olarak vurgu almasına neden olur. Onu öldürmez, insandan nesneye dönüştürür.

V. E. 1. Mekan ve Işık Tasarımı

Oyun orta sınıf bir ailenin çocuk odasında geçmektedir. Bu anlamda sade bir tasarım söz konusudur. Bir çocuk odasında olabileceği düşünülen temel eşyalar sahneye yerleştirilmiştir.

Sahne solunda yatak, sahne arka ortasında masa, masanın yanında oyuncak sepeti, yanında çöp kutusu, sahne sağında küçük dolap, yanında sandalye bulunmaktadır. Tüm bu eşyalar neredeyse bir yarım daire yapacak şekilde

yerleştirilmiştir ve bu eşyaların ortasında yerde bir çok oyuncak ve iç öyküde kullanılacak çeşitli nesneler bulunmaktadır. Amaç temel eşyalar üzerinde oyun alanı kurup, Onur'un yola çıkışı ve tekrar eve dönüşünü de bir çembere almaktır. Sahne orta-gerisindeki masanın üstü Onur'un evi, sahne sağı gerisinde bulunan çöp kutusunun olduğu yer Burak'ın evi, sahne sağında bulunan dolap Can'ın evi, sahne ön ortası sokak, sahne sol önü sandalyenin olduğu yer Elif'in evi ve sahne solunda yatağın bulunduğu yer oyuncakçı dükkanı olur. Onur ilk olarak evinden yani masanın üstünden yola çıkar. Çöp kutusu ile yani Burak ile konuşmasından sonra dolaba gelir. Burada Can'la olan öyküsü akar. Ardından sahne ortasına gelir. Burası sokaktır. Elif'in mahallesidir. Bu sahne gerçekleştirilir. Elif'in evini sandalye oluşturur. Ardından oyuncakçı sahnesi yatağın üzerinde gerçekleşir ve Onur tekrar evine döndüğünde masaya varılır.

Anne bir yandan odayı toparlama amacıyla hareket ettiğinden, kullandığı nesnelerin işi bitince oyuncak sepetine koyar. Aynı zamanda oyuncak sepeti, canlanmış nesnelerin sahnesi bitince yerlerini aldıkları bir tür kulis gibidir. Sonuçta iç öykü sona erdiğinde anne masadan başlayıp yine masaya dönerek tamamladığı çemberde tüm odayı toparlamış olur. Sahne başında oldukça dağınık bir çocuk odası olan sahne, oyun sonunda derli topludur.

Oyunun genelinde genel aydınlatma kullanılmıştır. Yalnızca annenin kendi gerçekliğine döndüğü ve iç öyküdeki teatral kırılmalarda anne lokal ışıkla aydınlatılmıştır. Bu şekilde annenin öyküden kopup kendine dönüşleri simgelenmiştir.

Sahne fonunda 50ye 70 büyüklüğünde dört tane bir çocuğun yaptığı anlaşılan resimler vardır. Bu resimlerin içinde büyük harflerle yazılmış ROMA yazısı gizlidir.

Her resimde farklı bir harf vardır. Birinde R diğerinde O gibi... Tüm resimler pastel boya ile yapılmış olsa da bu harfler mor ışığa duralı boyalarla boyanmıştır. Sahne sonunda babanın gelişini hayali bir alana taşımak amacıyla mor ışık kullanılarak fondaki resimlere yansıtılmıştır. Böylece mor ışığa duyarlı harflerle ortaya ROMA yazısı çıkmıştır.

Oyunda kullanılan önemli nesneler ve işlevleri şöyle sıralanabilir:

Masa Lambası: Sahne gerisindeki masanın üstünde bulunan masa lambası Onur'un annesidir. Bu lamba orta büyüklükte, gri renktedir. Helezon şeklindeki gövdesiyle oynatımı kolaylaştırmaktadır. Baş kısmı miğferi andıran çelik başlık gibidir. Masa lambası oynatım olanağı için uygun bir malzeme olduğu gibi, annelerin o hep gözleyen, çocuklarının üzerindeki hakimiyetini imleyen bir yanı vardır. Anne heyecanlı ve çabucak paniğe kapılan bir karakterdir. Masa lambası da buna uyumlu bir biçimde hareketli bir malzemedir. Yine annenin sürekli etrafı gözlemleyen inceleyen bir yapısı vardır. Bu da lambanın aydınlatıcı etkisine bir gönderme olarak görülebilir.

Dünya Küresi: Onur'u yansılayan nesnedir. Orta büyüklükte bir küredir. Üzerinde fiziki harita bulunmaktadır. Onur'un uzaklara gitme ve bunlar üzerine kurduğu düşlere bir göndermedir. Onur kendini Dünya'yı yürüyerek gezecek bir maceraperest olarak görmek ister. Bu noktada bir Dünya küresi olması anlamlıdır.

Çöp Kutusu: Onur'un şişman arkadaşı Burak'ı oynar. Bir küçük .ocuğa benzer bir tasarıma sahip, kahverengi orta büyüklükte plastik bir çöp kutusudur. Pedalına basılarak ağzı açılmaktadır. Burak sürekli yemek yiyen ve yemekten konuşan şişman bir çocuktur. Bu anlamda midesinin çöplük gibi olduğu söylenebilir! Oynatım için yine olanaklı olan bu malzeme, yemek yeme tutkusunu simgeler. Bir yandan da annenin etraftaki kağıt tomarlarına toplamasına yardımcı olan bir malzemedir. Böylelikle nesnenin günlük kullanımı üzerinden karakter yaratılmıştır. Bu da obje tiyatrosundaki nesnenin kendine vurgu alırken canlanmasına iyi bir örnek oluşturabilir.

Dolap/Çorap: Dolap Can isimli karakterin apartmanını meydana getirirken, çorap Can karakterini yansılar. Dolap yatak odalarında kullanılan komodindir. Üç çekmecelidir. Bu karakter huysuz ve sevimsiz az konuşan bir karakterdir. Annenin çorabı eline geçirmesiyle oluşturduğu bu karakter için çorap, yüzü buruşturmak, tadsız konuşmak gibi anlamları gösterebilen bir malzeme olduğu için seçilmiştir. Dolabın çekmecesi kapıyı imler ve kapının Onur'un suratına çarpılması efektini hızla kapanan çekmece sesi karşılar.

Şemsiye: Küçük ve üzeri çiçekli bir şemsiye Elif karakteridir. Çocuk şemsiyelerinden biraz daha büyük ama yetişkinlerin kullandığı şemsiyeden küçüktür. Turuncudur ve üzerinde renkli çiçekler bulunmaktadır. Elif kırılgan, sakin konuşan, sessiz sakin bir

karakterdir. Şemsiyenin kırılgan görünümü ve etek kısmıyla bir kız çocuğunu yansılama potansiyeli bu nesnenin Elif karakteri olarak yaratılmasına neden olmuştur. Konuşması romantik ve sakindir. Şemsiyenin açılıp kapanma anları bu duyguyu verme adına uygundur.

Sineklik: Özellikle ekmek sepetlerinin üzerine örtülen ve sineklerin gelmesini engellemek için kullanılan şemsiye benzeri sineklikler, Elif'in arkadaşları Burcu ve Suna'dır. Alt tarafında taşınmasını sağlayan sopası bulunmayan bu şemsiyelerden biri mavi, diğeri pembedir. Elif'le benzerlik sağlaması adına şemsiye benzeridirler, ama Elif'ten daha heyecanlı yapıları olduğundan, daha renkli malzemelerdir. Çocukların oyuncakları dışında ev içindeki bir çok malzemeyi odalarına taşıdığı ve bunlardan oyun kurdukları düşünülürse, bu mutfak eşyalarının da odada bulunması garipsenmeyecektir.

El kuklası : Oyuncakçıyı oynayan malzemedir. Yaşlı bir adam şeklinde tasarlanmış bu bezden kukla, çoğu çocuk odasında bulunan, çocukların oynatması için yapılmış bir el kuklasıdır. Oyuncakçı tipine benzerliği esas alınmıştır.

Yatak örtüsü: Erkan'ın Onur'un yaşadığı maceraları anlatan sahnede denizi yansılar. Mavi bir pikedir.

Diğer oyuncaklar: Arabalar, peluş hayvanlar vb... Erkan'ın babasının yani Onur'un yetişkin olduktan sonra gerçekleştirdiklerini anlattığı sahnede kullanılmaktadırlar. Bu nesneler Erkan'ın düşünde babasını ne kadar kahramanlaştırdığını gösteren uç öykülere gebe nesnelerdir. Örneğin penguen oyuncak Erkan'a babasının yüksek dağlara çıktığını ve buzullar arasında penguenlerle konuştuğunu düşündürür. Bunun gibi bir çok hayal nesneler üzerinden sergilenir. Bu noktada anne Erkan'ın uyuması için çaba harcadığından yatak içinde oyunu kurgulatır.

V. E. 2. Müzik Tasarımı

Oyunda kullanılan tüm müzikler, Besteci Onur Özmen tarafından bu oyun için bestelenmiştir. Parçalar piyano ve keman için yazılmıştır. Annenin teatral kırılmalarını ışıkla birlikte müzik de desteklemiştir. İlk müzik annenin babaya olan aşkını yansılarken, diğer müzik annenin babaya özlemine vurgu yapar. 'Sen Uzaktayken' isimli son parça ise, oyun metni gibi özlem, hayaller ve kavuşma isteği gibi birçok temayı içinde barındırır. Müziğin desteği ile sahne üzerinde etkili bir atmosfer sağlamak amaçlanmıştır.

14- SONUÇ

Kukla tiyatrosunun gelişimi, kuklanın kendine has estetiğine kavuşma süreci olarak algılandığında bu süreç Antik Yunan'dan on dokuzuncu yüzyıla kadar oldukça uzun bir zaman dilimine yayılır. Bu süreçte önce büyüsel yanıyla bir tür idol olarak kabul edilmiş olan kuklanın tiyatro sahnesindeki varlığını da etkilemiştir. Bu algıya koşut olarak kukla sahnede ister tek başına, ister oyuncularla birlikte yer alsın her zaman canlı oyuncu gibi değerlendirilmiştir. Bu yüzden de canlı oyuncularla yapılan tiyatronun göstergeleri kukla sahnesinde de aranmıştır.

Yirminci yüzyıla gelindiğinde, kukla sanatı üzerine düşünen ve araştırma yapan kuramcıların çalışmaları, kukla sanatının kendine özgü olan niteliklerinin ortaya çıkmasını, belirlenmesini sağlamıştır. Böylece kukla tiyatrosunun kendi başına estetiği, göstergeleri, işlevi vb. ortaya konmuştur.

Bu çalışmada kuklanın kendine has estetiğini, göstergelerini irdelemek adına, kuklanın teatral özellikleri, anlamları ve ilişkileri üç başlık altında ele alınmıştır. Bunlardan birincisi olan *Kukla-Kuklacı İlişkisi*'nde, kuklanın kukla sanatçısına sınırsız bir düşgücüyle sağladığı olanaklar irdelenmiştir. Günümüzde kuklanın kontrol altında olan bir nesneden çok, oynatıcısına (sanatçıya) sanatsal bir bir birlik ve anlamsal zenginlik katan özel bir tür olduğu açımlanmıştır. Ayrıca kukla yaşayan bir varlık olmadığından kendinden sorumlu değildir, aynı zamanda kuklanın hareketleri ve konuşması da doğrudan kukla oynatıcısına bağımlı değildir. Bu nedenle kukla, sanatçıya söylemek ve yapmak istediklerinde bir bakıma özgürlük sağlar. Yine kukla yaşayan bir canlı olmadığından gerçeklikle sınırlandırılamaz. Bu noktada kuklanın çağırdığı, kuklacıya özgür bir alan sunduğu görülmüştür.

İkinci başlık olarak *Kukla-Oyuncu İlişkisi* üzerinde durulmuş, kukla ile canlı oyuncu arasındaki benzerlikler ve/veya farklılıklar ortaya konulmaya çalışılmıştır. Amaç, canlı oyuncu ile bir görülen kuklanın, gerçekte bir oyuncudan farklı bir teatral yapısının ve sahne üzerinde farklı göstergeleri olduğunun belirlenmesidir. Bu anlamda kukla-oyuncu arasındaki ilişki irdelendiğinde şaşırtıcı bir biçimde benzerlikler bulunmuştur. İkisi arasındaki en önemli fark ise kuklanın cansız bir nesne oluşundan kaynaklanır. Geçmişte kukla cansız bir nesne oluşu nedeniyle canlı oyuncu karşısında hep ikinci planda kalmış düşük bir sanat dalı olarak algılanmıştır. Ancak çağdaş kuklacılıkta kukla bu yanı ile bir nesne olarak değerli görülmüştür.

Kukla-Seyirci İlişkisi başlığı altında kuklanın bir 'cansız nesne' olarak seyirciye ilettiği anlamlar üzerinde durulmuştur. Kuklanın 'çift görünüm' (aynı anda hem nesne hem de canlı rol kişisi olarak algılanması) özelliği kuklanın önemli bir yanına işaret etmektedir. Gerek kuklacının görünür olduğu, gerekse görünür kılınmadığı gösterilerde kukla, her zaman bu çift görünüme sahiptir. Yani kukla, seyirci algısında iki yolla tek bir seferde algılanır; kukla, seyirci için gösteri sırasında hem nesne hem de canlı bir karakterdir.

Çağdaş kukla tiyatrosu, kuklanın kendine özgü estetik boyutunu araştıran, kuklayı sanatsal bir form olarak çeşitlendiren denemelere sahne olmaktadır. Bu çalışmaların denemelerinin ulaştığı sonuçlardan biri de 'Obje Tiyatrosu'dur. Bu türde, üzerinde hiçbir tasarımın yapılmadığı herhangi bir gündelik nesne gösterim sırasında kendi kullanımından başka bir kişiye ya da kavrama 'dönüş'türülür. Bu 'dönüşüm' sahne üzerinde yepyeni bir anlatım yolunu gözler önüne serer. Bu nedenle obje tiyatrosu çağdaş kuklacılıkta önemli bir yerdedir. Çünkü kukla sanatının birebir kendi gerçekliğini ve cansız nesne olarak kendine has estetik değerini

uygulama alanında en iyi tanımlayan biçimin Obje Tiyatrosu olduğu düşünülmektedir. Bu nedenle elinizdeki çalışma obje tiyatrosunu bir anlatım aracı olarak irdelemeyi ve uygulamayı seçmiştir.

Obje Tiyatrosu gücünü, üzerinde her hangi bir tasarım yapılmadan kullanılan gündelik nesnelerle yaratılmasından ve bu nesnelerin güçlü sembolik çağrışımlara sahip oluşundan alır. Kuklanın görünümde cansız (nesne) ama zihinde canlı (oyuncu) olma hali Obje Tiyatrosu'nda daha değerlidir. Obje tiyatrosunun seyircisi de farklıdır. Seyircinin seyir esnasında düş gücü sürekli aktiftir. Seyirci zihninde sürekli olarak kuklayı canlı kılar.

Obje tiyatrosu denilen ve kukla sanatı içinde özel bir anlatım yolu olan bu türün, çocuk ile kukla ilişkisinde doğru bir araç ve/veya amaç olduğu düşünülmüştür. Nesnelerle oynama ve onlara can verme zaten birçok çocuk oyunun alt yapısını oluşturmaktadır. Özellikle çocukların hayal güçlerini alabildiğine özgürce kullanabildikleri okul öncesi yaşlarda kukla onlar için tanıdık ve yaratıcılıklarını geliştirdikleri bir anlatım aracıdır. Çocukların oyunlarını kurgularken bir yandan gerçekliği baz alıp aynı zamanda ellerindeki gerçekliği sonsuz yaratıcılıkla şekillendirebilen yapıları, bir yandan da oldukça naif bir anlatıma sahip doğallarıyla gerçekliği oyunlaştırmaları, aslında onların kukla sanatının ideal seyircisi olmalarını sağlamaktadır.

Çocuk oyunlarının ve çocuk seyircinin naif ama yaratıcı oyun alanıyla, sanatsal bir anlatım aracı olan kuklanın estetik yapısı arasında bir köprü kurulmaya çalışılan bu çalışmada, kukla-çocuk iletişimine odaklanılmıştır. Kuklanın bir anlatım aracı olarak kullanılması sürecine, çocukların kukla ile kurdukları ilişkiden

gözlemlenen nitelikler de katılarak, çocuk tiyatrosu için yaratıcı ve yeni anlatım yolları bulunmuştur.

Bu görüşler ışığında yazılıp sahnelenen *'Sen Uzaktayken...'* oyunu ile, obje tiyatrosuna bir örnek oluşturulmaya çalışılmıştır. Çocukların nesneler üzerinden oluşturdukları oyunlardan yola çıkarak gerçekleştirilen oyun ile sahne üzerinde onlara hem tanıdık gelen bir alan yaratılması, hem de bu alan içinde farklı birçok anlatım yolları olabileceği irdelenmeye ve gösterilmeye çalışılmıştır.

Kuklanın, gösterim sırasında aynı anda hem nesne hem de rol kişisi olarak çocuğun oyun alanında hayalgücünü harekete geçiren yanı ile çocuk tiyatrosu için bir anlatım aracı olarak kullanılabilecek bir sanatsal zemin olduğu ortaya konulmaya çalışılmıştır. Böylece geçmişten günümüze kuklanın gelişimi ve çağdaş kuklacılıkta önemli bir yerde bulunan obje tiyatrosu, örnek bir uygulamayla sergilenmeye çalışılmıştır. Bu anlatım aracının farklı biçimlerde çocuk tiyatrosuna katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Çocuğun kuklayla kurduğu ilişki oyunlarında yarattığı '–mış gibi yapma' durumuna yakındır. Bu alanı zenginleştirmek çocuğun hayal gücüne katkı sağlayacaktır. Kukla, psikoloji çalışmalarına da konu olmuştur. Kukla oynatan çocuk, gündelik dertlerinden uzaklaşmaktadır. Çünkü kukla yansıtıcı bir araç olarak, çocuğun sorunlarını ilettiği güçlü bir malzemedir. Çocuğun gündelik herhangi bir malzemeden oyun kurması ve kendine özgü bir dünya yaratabilmesi kuklacılığın özünü çağrıştırmaktadır. Bu anlamda birçok kukla düşünürü, kuklacılığı öğrenmek isteyenlere, çocuk dünyasını iyi tanımalarını, gözlem yapmalarını salık verir. Çocuk dünyasının imgesel zenginliği, aynı zamanda oyunlarında gerçekliğin en yalın haliyle gözler önüne serilişi bu dünyanın değerini artırmaktadır. Çocuğun oyun evrenine

yakın durmaya çalışan *'Sen Uzaktayken...'* oyunu ile de tüm savunulanlar bir uygulamayla örneklenmeye çalışılmıştır.

Sonuçta tüm bu çalışma boyunca üzerinde durulan kukla sanatının yeri ve önemi belirlendikten sonra yazım aşaması ve oyunun sahnelenmesi aslında çalışma boyunca altı çizilmeye çalışılan konuya yakınlaşmayı sağlamıştır. Gündelik nesnelerin bile sahne üzerinde düşgücüyle dönüştürülmesinin hem yazım aşamasında hem de sahneleme sürecinde ne kadar renkli bir anlatım yolu olduğu görülmüştür. Ayrıca oyun seyirciyle buluştuğunda özellikle çocuk seyirci için obje tiyatrosunun etkili olduğu ve onları heyecanlandırdığı farkedilmiştir. Oyun sonrası sohbetlerde çocuk seyircinin sahne üzerinde gördüğü her nesnenin bir anda başka bir karaktere bürünmesinden keyif aldığı anlaşılmıştır. Dilenen odur ki, çocuk seyircinin zihninde ve hayal dünyasında yeni kapılar açılmıştır ve Çocuk Tiyatrosu için farklı bir anlatım yolu olan obje tiyatrosu dikkat çekmiştir.

ÖZET

Bu çalışma beş ana bölümden oluşmaktadır: Kukla Tarihi, Kukla Estetiği, Obje Tiyatrosu, Çocuk ve Kukla, 'Sen Uzaktayken...' Oyununun Dramaturgisi ve Reji Yorumu.

Çalışmanın birinci bölümünde kuklanın Batı geleneğinde ilk çağlardan on dokuzuncu yüzyıla kadar tarihsel gelişimi aktarılmaya çalışılmıştır. Bu gelişim incelendiğinde, on dokuzuncu yüzyıl sonlarına kadar kuklanın ya sadece 'dinsel bir figür' ya da oyuncunun bir türevi anlamında 'bir tür oyuncak bebek' olarak algılandığı ortaya çıkmaktadır. İlk çağlardan yaklaşık on ikinci yüzyıla kadar kukla, gösterime katkıda bulunan bir aksesuardan yavaş yavaş bir karaktere doğru evrilmiştir. Böylece bir karakter olarak canlı oyuncuların tiyatrosunda yardımcı roller almaya başlayan kukla, on yedinci yüzyılda özellikle kukla operalarının gelişimi ile daha fazla önemsenmeye başlanmıştır. On dokuzuncu yüzyıla gelindiğinde ise kukla, bir tür oyuncu olarak görülmüş; kukla sanatı, canlı oyuncuların oynadığı tiyatronun kurallarıyla açıklanmaya çalışılmıştır. Bu durum, kendine ait dramatik kurgusu ve sahneleme tekniği olan kukla sanatının canlı tiyatronun biçimsel sınırlılıklarına hapsedilmesine neden olmuştur. Dolayısıyla kukla bu dönemde canlı tiyatronun bir tür kopyası olarak algılanır. Bir yandan modern düşüncenin gelişimi bir yandan da, özellikle ünlü tiyatro kuramcısı Gordon Craig gibi tiyatro adamlarının çalışmaları ile kuklanın farklı bir estetik algıya sahip olduğu anlaşılmaya başlamıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde modern kuklacılık anlayışı ve estetiği irdelenmeye çalışılmıştır. Yirminci yüzyıla gelindiğinde, tüm görsel sanatlarda olduğu gibi, kuklada da bir göstergeler sisteminin varlığı farkedilmiştir. Kukla tiyatrosunun kendine özgü bir sanat dalı olarak, canlı oyuncuların tiyatrosundan

farklı bir görselliğe sahip oluşu yirminci yüzyıl kukla sanatçılarının asal konusu olur. Bu dönemde kukla adına üzerinde durulan en önemli özelliği, onun gerçekte nesne oluşudur. Kuklanın oynatan ile arasındaki güç değişimi ve gösterim sırasında hem nesne hem de karakter olarak sahne üzerindeki varlığı, çağdaş kukla tiyatrosunun önemli tartışma konularıdır. Yirminci yüzyıl Avrupası'nda kuramcılar tarafından kuklanın sahne üzerindeki farklı anlamları ayrıştırılmıştır. Kukla gösterilerinde kuklacının konumu, seyircideki alımlama gibi bir çok konu ayrı ayrı ele alınmıştır. Kukla estetiğinin detaylı bir biçimde ele alınabilmesi için bu bölümde kukla, Kukla – Kuklacı İlişkisi, Kukla – Oyuncu İlişkisi ve Kukla – Seyirci İlişkisi adı altında üç bölümde irdelenmiştir. Kuklanın kendi başına yarattığı anlamın yanı sıra, onun sahne üzerindeki yaratımına zemin hazırlayan kuklacı ve gösterim sürecinde onun canlanışını zihinsel anlamda tamamlayan seyirci ile ilişkisi kukla estetiğinin önemli unsurlarıdır. Çağdaş kuklacılıkta, kuklanın bir tür 'cansız nesneden düşgücüyle hayat kazandırılarak yaşayan bir varlığa dönüşümü' özelliğinin üzerinde durulması gündelik nesnelerin de bir tür kukla olarak algılandığı 'Obje Tiyatrosu'nun doğuşuna yol açar. Öyle ki zamanla gündelik nesneler de kendi başlarına sahnede anlam yaratmaya başlar ve 'Obje Tiyatrosu' denilen bir tür olarak gelişimini sürdürür.

Çalışmanın izleyen bölümünde çağdaş kuklacılıkta önemli bir yeri olan Obje Tiyatrosu tanımlanmaya çalışılmıştır. Üzerinde hiçbir tasarım yapılmadan, gündelik nesnelerin sahnede canlandırıldığı bu türün, kuklacılığın estetik zenginliği ve anlatım dili olarak kukla sanatının olanaklarını zenginleştiren boyutu açıklanmaya çalışılmıştır.

Dördüncü bölümde çocuk ve kukla arasındaki ilişki sorgulanıp, Obje Tiyatrosu'nun çocuk dünyasındaki yeri açımlanmaya çalışılmıştır. Çocuğun oyun

oynarken nesneleri dönüştürmesi; bir sopa parçasını bir bebekten bir ata kadar farklı varlıklarmış gibi kabul etmesi ile obje tiyatrosunda nesnelerin benzer biçimlerde kullanılması arasındaki paralellik bu türü çocuk tiyatrosu için özellikle önemli kılmaktadır.

Son olarak tüm bu görüşler ve incelemeler ışığında Obje Tiyatrosu alanında örnek bir uygulama için metin hazırlanmıştır. Bu amaçla Sevim Ak'ın 'Bütün Yollar Roma'ya Çıkar' ve Réne Goscinny'in 'Evden Kaçıyorum' öyküleri, bir obje tiyatrosu metni oluşturacak biçimde bir araya getirilmiştir. Metnin oluşturulma sürecinde obje tiyatrosunun isterlerinin göz önüne alınması yazar için farklı ve yaratıcı bir yazım deneyimi olmuş; yeni anlatım yollarının bulunmasını sağlamıştır. Bu oyunun sahneye taşınmasıyla Çocuk Tiyatrosu'nda zengin bir anlatım aracı olarak obje tiyatrosunun yeri, önemi ve değerinin altı bir kez daha çizilmeye çalışılmıştır.

ABSTRACT

This study is composed of five chapters: History of the Puppet, Aesthetics of the Puppet, Object Theatre, Child and Puppet, The Dramaturgy and Regie Interpretation of 'While You were Away…'

In the first chapter of the study the historical development of the puppet in the Western tradition from the antiquity to the 19th century is tried to be explained. When this development is researched, it becomes clear that the puppet is perceived either only as a 'religious figure' or as 'a kind of doll' indicating the actor during this period. From the antiquity almost to the 12th century, the puppet evolved from being a stage prop to a character. Taking place as a supporting actor in the 15th century, the puppet started to be considered important especially with the development of puppet operas in the 17th century. In the 19th century the puppet was seen as a kind of actor; the puppet art was tried to be explained with the rules of the living actors' theatre. This situation caused the puppet art which has its own dramatic fiction and staging technique to be imprisoned in the formal limitations of the living theatre. In this age, therefore, the puppet is perceived only as a kind of copy of the living theatre. With the development of the modern thinking on the one hand, and with the studies of the theatre people like Gordon Craig, the fact that the puppet has a different aesthetic understanding is started to be understood.

In the second chapter of this study an attempt to investigate the modern puppetry understanding and aesthetics is made. Coming to the 20th century, it is realized that there is a system of signs in the puppet, as in all visual arts. The fact that puppet theatre as a unique art has a different visual quality from the living actors'

theatre became the fundamental subject of the 20th century puppet artists. In this period, the most important feature of the puppet was its being an object. The power transition between the puppet and the puppeteer, and the puppet's existence on the stage both as an object and as a character were the most important discussion subject of the contemporary puppet theatre. The different meanings of the puppet on the stage is analyzed by the theoreticians of the 20th century Europe. Many subjects, like the position of the puppeteer in a puppet show, the reception in the audience are considered individually. In order to consider the aesthetics of the puppet in detail, in this chapter the puppet is analyzed in three parts, under the titles of The Puppet and Puppeteer Relation, The Puppet and Actor Relation, and The Puppet and Audience Relation. Apart from the meaning that the puppet creates in its own, the puppeteer who prepares the ground for creation on stage and the audience who completes the animation of the puppet in the performance process are also important elements of puppet aesthetics. The emphasis on the puppet's "metamorphosis from a non-living object to a living existence which animated by the power of imagination" in the contemporary puppetry leads to the birth of the 'Object Theatre' in which the daily objects are also perceived as a kind of puppet. Even the daily objects start to create meaning on the stage by their own and the 'Object Theatre' continues its development as a genre.

In the 3rd chapter, it is attempted to define the Object Theatre which has an important place in contemporary puppetry. It is tried attempted to expose that, this genre in which the daily objects are animated without any designing is enriching possibilities of the puppet art with the its aesthetic richness and expressive language.

In the 4th chapter an attempt is made to question the relation between child and puppet, and to explain the place of the Object Theatre in the children world. The similarity between a child's transformation the objects in her/his games and the usage of objects in Object Theatre makes this genre especially important and attractive for theatre for child audience.

And finally, in the light of all these opinions and studies text is prepared in the genre of Object Theatre for a sample study. This text is formed with the influence of Sevim Ak's story 'All roads lead to Rome" and of Réne Goscinny's story 'I am Escaping from Home', and is written keeping in mind that it will be staged as an object theatre. The effort to write a suitable text for the object theatre provided new ways of expression for the dramatist. Carrying this text on the stage, the value and importance of object theatre as a rich expression tool in the Children's Theatre is underlined once more.

KAYNAKLAR

And, Metin. Dionisos ve Anadolu Köylüsü.

İstanbul: Elif Yayınları, 1962

And, Metin. Ritüelden Drama.

İstanbul: YKY yayınları, 2002

Baird, Bil. The Art Of The Puppet.

New York: A Ridge Press Book, 1965

Brecht, Bertolt. Epik Tiyatro. Çeviren: Kamuran Şipal

İstanbul: Cem Yayınevi, 1997

Brecht, Bertolt. Tiyatro İçin Küçük Organon. Çeviren: Ahmet Cemal

İstanbul: MitosBOYUT Yayınları, 1993

Brockett, G. Oscar. Tiyatro Tarihi. Çeviren: Sevinç Sokullu, Sibel Dinçer, Tülin Sağlam, Semih Çelenk, Selda B. Öndül, Beliz Güçbilmez.

Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2000

Campbell, Joseph. Batı Mitolojisi. Çeviren: Kudret Emiroğlu.

Ankara: İmge Kitabevi, 1994

Campbell, Joseph. Yaratıcı Mitoloji. Çeviren: Kudret Emiroğlu.

Ankara: İmge Kitabevi, 1995

Candan, Ayşın. Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro.

İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları,2003

Craig, Gordon. Tiyatro Sanatı Hakkında. Çeviren: Nureddin Sevin

Ankara: Milli Eğitim Basımevi, 1946

Farrell, John. "Object Theatre", A Propos - The American Centre Of Unima.
28: 17, Fall, 1984

Frazer, George James. Altın Dal. Çeviren: Mehmet Doğan.
İstanbul: YKY yayınları, 2004

Fo, Dario. "Tiyatroyu da Kim İcat Etti?", Çocuklar Soruyor Nobelliler Cevaplıyor.
Editör: Bettina Stiekel, Çeviren: Elif Günçe.
İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları, 2006

Gaster, Theodor. Thespis. Çeviren: Mehmet Doğan.
İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2000

Gendler, Mary. "*Group Puppetry With School Age Children : Rationale, Procedure and Therapy",* Art In Psychotherapy.
Cilt 13, sayı 1, 1986

Goethe. Genç Werther'in Acıları. Çeviren: Yüksel Pazarkaya.
İstanbul: Çağdaş Yay.,1999

Güçbilmez, Beliz. Sophokles'ten Stoppard'a İroni ve Dram Sanatı.
Ankara: Deniz Kitabevi, 2005

Innes, Christopher. Avant-Garde Tiyatro. Çeviren: Beliz Güçbilmez, Aziz V. Kahraman. Ankara: Dost Yayınevi, 2004

Jurkowski, Henryk. "Towards A Theatre Of Objects", Aspects Of The Puppet Theatre, Edited by Penny Francis.
London: Puppet Centre Trust, 1988

Jurkowski, Henryk. "The Mode of Existence of Characters of The Puppet Stage", The Language of The Puppet. Edited by Laurence R. Kominz and Mark Levenson. Washington: The Pacific Puppetry Center Press

Jurkowski, Henryk. "The Sign Systems of Puppetry", Aspects Of The Puppet Theatre Edited by Penny Francis.
London: Puppet Centre Trust, 1988

Jurkowski, Henryk. "Playing With An Object", A Propos - The American Centre Of Unima. 28, Fall 1984

Kirby, E. T. Ur-Drama The Origins Of Theatre.
New York: New York University Press, 1975

Koshiro, Uno. "The Ordinary and The Extraordinary", The Language of The Puppet, Edited by Laurence R. Kominz and Mark Levenson.
Washington: The Pacific Puppetry Center Press

Malinowski, B. Büyü, Bilim Ve Din. Çeviren: Saadet Özkal.
İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 1990

Margarete, Bieber. The History of the Greek and Roman Theatre.
New Jersey: Princeton University Press, 1971

Meher R. Contractor, "The Joy of Teaching Puppetry to Children", A Propos - The American Centre Of Unima, 28, Fall 1982

Obraztsov, Sergei. My Profession. Trans: Ralph Parker and Valentina Scott.
Moscow: Foreign Languages Publishing House, 1950

O'Connor, Pamella. "Object Theatre"
http://www.poconnor-puppets.com/articles.html

Shakespeare, William. Hamlet. Çeviren: Sabahattin Eyüboğlu
İstanbul: Remzi Kitabevi, 1965

Srippa Sivori-Asp, "The Presence Of The Gods", The Language of The Puppet Edited by Laurence R. Kominz and Mark Levenson. Washington: The Pacific Puppetry Center Press

Stanislavsky, Konstantin. Bir Rol Yaratmak. Çeviren: Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tanyel. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1999

Stanislavsky, Konstantin. Bir Aktör Hazırlanıyor. Çeviren: Suat Taşer Ankara: Papirüs Yayınları, 1996

Şener, Sevda. Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1998

Thomson, George. Aiskhylos ve Atina. Çeviren: Mehmet H. Doğan İstanbul: Payel Yayınevi, 1990

Tillis, Steve. Toward An Aesthetics Of The Puppet. New York: Greenwood Press, 1992

Tillis, Steve. "The Appeal of The Puppet: God or Toy?", The Language of The Puppet Edited by Laurence R. Kominz and Mark Levenson. Washington: The Pacific Puppetry Center Press, 1990

Tronstad, Ragnhild. "Could The World Become A Stage? Theatricality and MetaphoricalStructures" http://muse.jhu.edu/login?uri=/journals/substance/v031/31.2tronstad.html.

Tuncay, Murat. Ortaçağ Tiyatrosunda Dinsel Oyunlar ve Everyman İbret Oyunu. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, 1992

15- EKLER

OYUN METNİ (Sen Uzaktayken...)

(Sahne sağında bir yatak, yatağın yanında bir masa, masanın yanında oyuncak sepeti, bir komidin, çöp kutusu. Komidinin yanında bir sandalye. Sandalye üstünde bir küçük şemsiye. Masanın üstünde lamba, resim kağıtları, boyalar, bir kaç oyuncak... Yerde pelüş oyuncaklar, arabalar, şemsiyeler, Dünya küresi, gemi vb...)

(Erkan sahne ortasında oturmuş arabasıyla oynamaktadır. Arabayla uğraşıp onun kaza yapmış gibi yüksek sesler çıkarırken Elif sinirle sahneye dalar)

ELİF - Ne yaptığını sanıyorsun?

ERKAN - (Korkar) Şey...

ELİF - Bak her yeri dağıtmışsın gene! Sana hemen uyumanı söylemiştim!

ERKAN - (Huysuz) Uykum yok!

ELİF - (Etrafı toparlamaya çalışırken) Saatin kaç olduğunun farkında mısın sen?

ERKAN - Yaaa! Anne biraz daha oynayacağım

ELİF - Olmaz. Yeterince oynadın. (Zorla onu yatağına yollar)

ERKAN - Karnım ağrıyor benim.

ELİF - (Hızlı hızlı üstünü örterken) Numarayı bırak! Hadi bakalım! İyi uykular! (Kaçarcasına çıkmak isterken)

ERKAN - Ama... Oyun oynayalım.

ELİF - Tatlım oynadık ya. Önce trenle oynadık, sonra kaptancılık oynadık... Uyuyacağına söz vermiştin.

ERKAN - Uykum kaçtı!

ELİF - (Gülerek) Nereye kaçtı bakalım.

ERKAN - Şuraya... Tam bak şurada!

ELİF - (Güler) Hadi artık bay bilmiş. İyi uykular sana. (Öper, üstünü örter) Sabah erken kalkıp sınav kağıdı okuyacağım daha. Ne olursun! (Uzaklaşırken)

ERKAN - Ben de geleyim şimdi yanına.

ELİF - Of Erkan bugün ne oluyor sana böyle? Söyler misin?

ERKAN - (Küskün) Bir şey yok! (Arkasını döner)

ELİF - (Huzursuz) Ne oldu tatlım? (Başucuna gider) Haydi hayatım anlat bakalım. Yine seni o okuldaki kısa boylu çocuk mu sinirlendirdi? Ne oldu?

ERKAN - Babamı özledim ben!

ELİF - (Üzgün ve şaşkın) Tatlım baban burada değil biliyorsun.

ERKAN - Babam gelsin!

ELİF - Erkancığım gelemez.

ERKAN - Niye?

ELİF - Uzaklarda çünkü... Ama.. Gelecek... Hadi şimdi sen güzel şeyler düşün uyu bir güzel. Yarın parka gideriz söz. Hem dondurma da yeriz. (Öper) İyi geceler... (Üzgün. Erkan'ı yalnız bırakmak istemez. Ne yapacağını bilemez) Canım karnın aç mı sana şokellalı ekmek yapayım mı?

ERKAN - Cık!

ELİF - Peki ne yapayım?

ERKAN - (Birden heyecanlı) Babamla nasıl tanıştığınızı anlatsana.

ELİF - Ay tatlım! Bin kere anlattım. Her gün her gün sıkılmadın mı?

ERKAN - Cık!

ELİF - Çok mu istiyorsun?

ERKAN - Evet! Hem sen anlatınca çok güzel uyuyorum.

ELİF - İyi. Peki o zaman. (Öyküyü hızlı hızlı anlatmaya başlar) Elif ve Onur daha çok küçükken, yedi-sekiz yaşlarındayken tanışmışlar. Tanıştıkları gün...

ERKAN - (Keser) Anne! Anne ne yapıyorsun?

ELİF - Ne demek o şimdi? Öyküyü anlatıyorum işte!

ERKAN - Ya ama öyle anlatmıyordun ki...

ELİF - Nasıl anlatıyordum?

ERKAN - Hani oyuncaklarımla anlatıyordun ya!

ELİF - Yok artık! Gecenin üçünde!?

ERKAN - Anne ne olur! Ben öyle çok seviyorum! Hem çok mutlu oluyorum ben!

ELİF - (Dayanamaz) Öyle mi?

ERKAN - Evet ne olurrr!

ELİF - İyi peki. Ama ben de bir yandan buraları toparlayacağım tamam mı? Sen hiç yataktan çıkmadan dinleyip sonra da güzelce uyuyacaksın anlaştık mı?

ERKAN - Tamam, anlaştık!

ELİF - Peki... (Eşyaları toparlamaya başlar. Bir yandan öykü anlatır) Baba Onur ve Anne Elif daha çok küçükken yedi-sekiz yaşlarında

tanışmışlar. Tanıştıkları gün yazmış. Çok sıcak bir yaz... (Yerden yelpazeyi alıp yellenir. Etrafa bakınır ve Dünya küresini kapar.) İşte! Onur o gün evden kaçmaya karar vermiş.

ERKAN - (Hoşuna gider, güler)

ELİF - Evden kaçacakmış çünkü annesi ona kızmış. (Masanın üstündeki masaüstü lambasını anne yapar.) Aaaa! Bu halının üzerinde gördüğüm mürekkep lekesi mi?

ONUR - Hayır! O bir leke değil, harita!

ANNE - Ne?! Olacak iş değil... Ah Onur ah! Zaten ev taşıyoruz her yer bir yerde! Bu yaptığın hiç doğru değil!

ONUR - Ama anne... Aslında ben de sana söyleyecektim, ben taşınmak istemiyorum.

ANNE - Ayyy her yeri temizlemem lazım! Şu hale bak!

ONUR - Anne ben..

ANNE - Bu deterjanla da çıkmıyor ki...

ONUR - Anne bir beni dinler misin?

ANNE - Hiçbir şey dinlemiyorum Onur! Doğru odana!

ONUR - (Ağlar) Alıp başımı gideceğim! Beni çok özleyeceksiniz!

ANNE - Ben de alım başımı en yakın markete gitsem iyi olacak... Daha iyi bir deterjan bulmalıyım! Ay ay ay halım yeniydi!

Onur evden kaçarken gerecek eşyaları düşünmüş. (Teker teker masadaki eşyaları alır eline ve sabahlığının cebine koyar) Teyzesinin armağan ettiği kırmızı araba, (kırık olduğunu fark edince sinirli) pilli treninin kırık vagonu

ERKAN - Şey ben kırmadım onu... Murat geldiğinde...

ELİF - Tabii tabii.. Akşamdan kalan çikolata parçasını, bir de kumbarasını ve son anda haritasını koymuş. (yelpazeyi alıp kemerine yerleştirir). (Dünya küresini göstererek) 'Her yer Roma'ya çıkar' yazılı tişörtünü giymiş. Dayanıklı botlarını geçirmiş ayağına. Evden çıkmış, yolda giderken düşünmüş.(Dünya küresini alıp onu yürütür ve konuşturur)

ONUR- Annem ve babam beni evde bulamayınca ne kadar da üzülecek. Ama ben ancak çok çok sonra ninem kadar yaşlı oldukları zaman döneceğim eve. O zaman çok zengin biri olacağım, büyük bir...

ERKAN - (Heyecanlı) Arabası!

ELİF - (Oyuncak arabaya dünya küresini otutturur. Biraz hareket ettirip arabayı oyuncak sepetinin arkasına yollar.) Ve bir de...

ERKAN - Uçağı!

ELİF - (Yerdeki kitabı uçak yapar. Erkan'ın üstünden uçurup, kitabı oyuncak sepetine koyar.) Ve bir de halım olacak. Mürekkebimi rahatça devirebileceğim üstüne. Annem babam da beni gördükleri zaman çok sevinecekler. (Bu sırada yerdeki buruşturulup atılmış kağıt parçalarını görür. Çöp kutusuna atarken, çöp kutusu yemiş gibi yapar.) Nam nam nammm! (Bir an sanki o da çöp kutusunun canlı olmasına şaşırmış gibi Erkan'a bakar. Erkan da şaşkındır) Şişman arkadaşı Burak yine her zaman ki gibi evlerinin önünde oturmuş yemek yiyormuş. Onur'u uzaktan görünce seslenmiş. (Çöp kutusunu oynatmaya başlar)

BURAK- Hey! Nereye gidiyorsun?

ONUR - Evden kaçtım. İstiyorsan sen de gel.

BURAK- Deli misin, nesin? Akşama evde tas kebapla pilav var.

ONUR - Eee iyi sen bilirsin!

Burak öyle iştahlı yemeklerden bahsediyormuş ki Onur da acıktığını anlamış. Hemen cebinden dünden kalan çikolata parçasını çıkarıp bir lokmada yedi. (Sabahlığının cebinden çikolatayı çıkarır. Dünya küresine yedirtir)

ONUR - (Ağzını şapırdatarak) Yolculuğa çıkmadan önce kuvvet toplamalıyım. Çok çok uzaklara, annemle babamın beni bulamayacakları bir yere gitmek istiyorum. Roma'ya, Çin'e ya da geçen yaz gittiğimiz deniz kıyısına... Orada ne güzel midyeler de var.

BURAK - İyi de oralara, çok uzaklara neyle gideceksin? Yürüyerek gitmeyi düşünmüyorsun herhalde?

ONUR - (Bir an düşünür) Aaa evet! Bir araba ya da uçak satın almalıyım. Benim param var aslında. (Sabahlığın cebinden küçük kumbarayı çıkarır. Sallar) Bu kadar parayla ne büyük bir araba, ne de bir uçak alabilirim. Ama pastaneden şöyle lezzetli bir dilim çikolatalı pasta alabilirim!

BURAK – Pasta mı?

ONUR – Evet ya! Yeterince param var! Önce pasta yiyeceğim. Sonra bir uçakçıya gidip uçak alacağım. Hoşçakal.

Onur hemen gidip bir pastaneye pasta almaya gitmiş. (Komidinin üstüne koyar. Yerde kalmış kağıt parçalarını toplar) Burak ise hala

atıştırmaya devam ediyormuş. (Bu sırada yerdeki oyuncak gözlüğü görür.) Onur pastasını yerken öğretmenini düşündü. (Hemen takar)

ÖĞRETMEN - Zavallı Onur, tek başına çok çok uzaklara gitti, çok zengin olup kocamannnn bir araba ve kocamannnn bir uçakla geri dönecek!

ERKAN - (Annesinin abartılı tavrından hoşlanır) Anne ya! O kocamanlı kısmı bir daha söylesene!

ELİF - (Güler. Öğretmenin söylediklerini tekrarlar. Gülüşürlerken gözlüğü çıkarır, gözlüğü oyuncak sepetine koyar) Öğretmen böyle diyecekmiş. Okulda herkes onu konuşacak, merak edeceklermiş. Ve Burak pişman olacakmış onunla gelmediğine. Harika olacakmış. (Erkan'ın yatmadığını fark eder. Üzerine üzerine yürüyüp onu yatırır) Onur yürümüş, yürümüş, sonra yorulmuş. (Komidinin üstüne oturur.) Çok hızlı da gidemiyormuş. Bacakları çok uzun değilmiş. Bir bisikleti olsa hiç fena olmazmış. (Komidinin açık kapağına takılmış olan oyuncak tek tekerlekli bisikleti fark eder. Onu sahne önünde sürerken) Şöyle güzel, yeşil bir bisikleti olsa... Tam o sırada aklına Can gelmiş. (Yerdeki çorapları toplayıp çekmeceye yerleştirirken birini eline geçirir) Hemen Canlar'ın apartmanın önüne gelmiş. Kapıyı çalmış. (Çekmeceyi yumruklar. Çekmeceyi açar. Can yani eline geçirdiği çorap konuşur)

CAN - Aaa! Onur! Bir şey mi istiyorsun?

ONUR - Bisikletini.

CAN - Olmaz!

(Çekmeceyi hızla kapar. Yeniden yumruklar.)

CAN - Aaa! Onur! Ne istiyorsun?

ONUR - Bisikletini dedim ya. Evden kaçtım!

CAN - Annem seni eve almaz!

(Çekmeceyi hızla kapar. Yeniden yumruklar.)

CAN - Aaa! Onur! Ne istiyorsun?

ONUR - Bisikletini vermelisin bana. Annem babam çok üzülecek, çokkk uzaklara gideceğim.

ERKAN - Anne dur! Orayı beraber söyleyelim!

ELİF - ONUR - Yıllar sonra çok çok zengin olup öyle döneceğim. O zaman bir arabam olacak ve bir uçağım.

CAN - Döndüğünde gel!. O zaman bisikletimi sana satabilirim.

(Elindeki çorabı çıkarıp onu da çekmeceyi koyup, kapar) Onur çok sinirlenmiş.

ERKAN - (Çok heyecanlanır) Evet ya! Sinirlenir tabii! Sanki biz onun bisikletine kaldık! Babam onun kötü bisikletini ne yapsın!

ELİF - (Onu sakinleştirmeye çalışır. Sonunda bağırır) Erkan! Sakinleşmiş Onur. O kadar da kızmamış. Sadece şöyle demiş:

ONUR - Ben tüm dünyayı yürüyerek de gezebilirim.

Yürümeye devam etmiş. Taa aşağı mahalleye kadar gelmiş. (Küreyi sahne önüne yere koyar. Yerdekileri toparlayıp oyuncak sepetine götürürken konuşur) Bu mahalle Elif'in mahallesiymiş. Elif'in arkadaşları Burcu ve Suna (o anda elindeki şemsiyeleri farkeder ve

onları oynatmaya karar verir) Onur'un mahalleye girdiğini görüp merakla konuşmuşlar.

BURCU – (Peltektir) Heyyy Suna! Baksana şuna!

SUNA - (Heyecanlı, hızlı konuşur) Ay evet gördüm! Ne kadar değişik biri!

BURCU – Gördün mü bak! Bu sıcakta kışlık bot giymiş.

SUNA - Evet çok ilginç!

BURCU – Üstündeki tişortte de bir şeyler yazıyor.

SUNA - Yakından bakalım mı? Hem de tanışalım!

BURCU – Tamam hadi gel!

(Şemsiyeleri kürenin yanına koyar) Elif ise Onur'un kendi sokaklarına girdiğinden habersiz balkonda oturmuş, sıkılıyormuş. (Sahne sağındaki sandalyeye yönelir. Buradaki şemsiyeyi oynatır) Elif'in canı bir sürü erik çekmiş, onları yemiş. Ama yine de canı sıkılıyormuş. Hava çok sıcakmış. Dışarıda da kimsecikler yokmuş. Derken uzakta Burcu ve Suna'yı görmüş. Yanlarında da tanımadığı biri varmış. Hemen onların yanına gitmiş. (Şemsiyeyi de alıp diğer nesnelerin yanına getirir) İşte Elif ve Onur ilk kez o zaman karşılaşmışlar. (Elif ve Onur nesnesini aline alır. Kendiyle birlikte onları da romantik bir biçimde döndürür) Birbirlerine yaklaşmış, yaklaşmışlar ve birbirlerinden çok etkilenmişler. Ama bunu hiç çaktırmamışlar. (Hemen yere indirir)

SUNA - Elif bak! Bu yeni arkadaşımız gezgin. Onun çok büyük bir hayali var. Dünyayı gezmek! Hem de nasıl biliyor musun? Yürüyerek!

ELİF - İyi de bir insan Dünya'yı dolaşacaksa en azından bir bisikleti olmalı.

ONUR – Hiç de bile! Benim bir bisikletim var ama ben yürüyerek dolaşmak istiyorum!

Elif kızların ilgisinden şımarmış, ukala Onur'dan önce hiç hoşlanmamış. Onur ise Elif'in ilgisini bir türlü çekememekten huzursuzmuş. Sonunda Onur cebinden büyük bir haritayı havalı havalı çıkarmış. (Yelpazeyi çıkarıp, açar)

ELİF - Aaa! Harika!

ONUR - Tabii ya! Evet en gerekli şey! Dünyayı gezmek için önce Dünya'yı öğrenmek gerek. Dünya'yı bize en iyi haritalar öğretir.

Elif Onur'un bu sözlerinden sonra kendini ufacık hissemiş. Onun hiç haritası olmamış. Ah işte ne yaptıysa o harita denilen şey yapmış. Kendini beğenmiş Onur'a sırf harita yüzünden şıp diye aşık oluvermiş. Ayakları yerden kesilmiş.

(Elif ayağa kalkar. Şemsiyeyle kendi etrafında döner. Bir an geçmişe ve gerçekte Onur'la tanıştıkları o ilk güne gider. O aşık olduğu anı anar) Ayyy öyle yakışıklıydı ki Onur! Ben de çok heyecanlıydım. Bir türlü konuşamamıştım. Ağzım, dilim kurumuştu.

ERKAN - (Öyküden kopan anneyi tekrar kendine getirmek için seslenir, sonunda bağırır) Ya anne babamı unuttun. Anne! Anne öyküye devam etsene! Anneeee!

ELİF - (Birden kendine gelir) Ne?

ERKAN - Ya anne botları soracak ya kız! Hadi botları sorsun!

ELİF - Tamam tamam sakin ol! Botları... Hıh!

BURCU - Gezgin'in ayakkabılarını gördün mü? Babası İspanya'dan getirmiş.

ONUR - Evet yaa.. Dünya'yı dolaşacak insanın ayakkabıları sağlam olmalı. Dağda, bayırda sorun çıkarmamalı.

Onur konuştukça Elif ona daha çok aşık oluyormuş. Onur ne kadar çok şey biliyormuş. Bu sırada Elif'in gözü birden Onur'un tişörtüne takılmış.

ELİF - (Okur) Her yol Roma'ya çıkar. Peki ama Roma neresi?

Kimse bu sorunun cevabını bilmiyormuş.

BURCU – Sen biliyor musun?

SUNA – Ben bilmiyorum.

BURCU – Ne yapacağız peki?

SUNA – Hiç çaktırma.

BURCU – Tamam tamam.

ONUR - Yani hiçbiriniz bu sorunun cevabını bilmiyor musunuz?

SUNA - Daha biz Ülkeler Coğrafyası'nı okumadık. Sen bilirsin ama değil mi?

ONUR - Bilmez miyim? Roma bir masal kentidir. Benim en sevdiğim kenttir. Romanlarda... Romanya'dan.. Romanya'nın da başkentidir. Romanya'dan söz etmeme gerek yok herhalde. Onu bilirsiniz artık.

ELİF - Aslında biliyorduk. Birden hatırlayamadık. Yoksa Roma da Romanya da hiç yabancımız değil.

ONUR - Benim artık yola devam etmem gerek hoşçakalın.

Onur daha fazla soru sorulmadan kaçmaya karar vermiş. Elif ve kızlar uzun süre Onur'dan konuşmuşlar. (Nesneleri toplar, oyuncak sepetine götürürken anlatmaya devam eder) Sonra evlerine dağılmışlar. Elif akşam babasından diğer kızların bilmediği bir gerçeği öğrenmiş. Meğer Roma İtalya'nın başkentiymiş. Elif bunu öğrenince aşkı bir sabun köpüğü gibi sona ermiş. Ama Onur'u hiç unutmamış. (Elif yine kendine döner) Ay evet! Roma'da evlenebiliriz diye düşünmüştüm. Sonra beraber bir çok yer gezeriz, Romanya'ya da gideriz demiştim. Öyle heyecanlıydım ki...

ERKAN - Annneeee! Babama ne oldu? Onu anlat!! Hani parası yok, oyuncakçıya gidecek ya!

ELİF - Ay doğru! Tamam oyuncakçı... (Oyuncakçıyı yansılayan nesneyi bulamaz. Her hangi bir oyuncağı oynatmak ister)

ERKAN - O değildi! Ondan oyuncakçı olmaz!

ELİF - (Oyuncak sepetine yönelir. Oyuncakları karıştırır. Sonunda oyuncakçıyı yansılayan el kuklasını bulur) İşte bu! Onur mahalleden ayrıldıktan sonra parası olması gerektiğini tekrar hatırlamış. Bu

evden kaçış masal değil, gerçek bir maceraymış ve gerçek hayatta para gerekliymiş.

OYUNCAKÇI - Ne istiyorsun küçük bey? Misket mi istersin, top mu istersin?

ONUR - Bir şeyler almak değil, satmak istiyorum. İşte...

OYUNCAKÇI - Ama çocuğum ben oyuncak almıyorum ki satıyorum.

ONUR - Sattığın oyuncakları nerden buluyorsun?

OYUNCAKÇI - Ama ama ama... Onları bulmuyorum, satın alıyorum.

ONUR - Öyleyse benimkileri de alın!

OYUNCAKÇI - Ama, ama... Onları satın alırım, ama senden değil, sana satarım onları, fabrikadan alırım... Sana da... Yani demek istiyorum ki... Büyünce anlarsın.

(Onur ağlamaya başlar. Adam ne yapacağını bilemez, ona bir araba hediye eder.)

OYUNCAKÇI - Artık geç oldu. Mağazayı kapatacağım. Senin de gitmen gerek. Uzun bir çalışma gününden sonra senin gibi müşterilerle uğraşmak çok zor! (El kuklasını oyuncak sepetine koyar)

Onur yeni arabasıyla mutlu bir şekilde dükkandan çıkmış.

ONUR – Her yer çok karanlık! Kimsecikler yok sokakta! Açım, param da yok!

ERKAN - Eve git eve!

ELİF - ONUR – Eve mi gideyim? Tamam.

Onur hemen eve gitmiş. (Masaya koyar) Annesi yemeye geç kaldığı için onu azarlamış, o da ertesi gün evden kaçmaya karar vermiş.

(Anlatırken bir yandan da kalan son döküntüleri toparlar) Yine aşağı mahalleye gidecek, Elif'e bir harita götürecekmiş. Ama haritayı Elif'e götürememiş. Çünkü ertesi gün taşınmışlar. Onur'un babasının işi nedeniyle başka başka yerlere gitmişler. Sonrasında Onur her gittiği yerde başka yerlerin hayalini kurmuş. Hep bu düşüncelerle büyümüş. Elif'le ortaokulda tekrar karşılaşmışlar, sık sık sohbet etmişler. İkisi de haritaları çok sevmiş. Sonra uzun süre görmemişler birbirlerini. (Tam bu sırada yatağın oradaki bir kaç oyuncağı görür. Erkan'a çaktırmadan hemen toplayıp sepete götürmeye çalışır) Onur bir gezgin olmuş gerçekten de.. Bir çok yere gitmiş.

ERKAN - Dur anne! Getir onları daha bitmedi! (Nesneleri kapar. Onlarla teker teker oynayarak anlatır)

ELİF - (Erkan anlatırken bir yandan ona eşlik ederken bir yandan uyuması için çaba harcar.)

ERKAN - Önce Afrika'ya gitmiş. Oradaki parası olmayan insanlara yardım etmiş. Hepsiyle arkadaş olmuş. Hasta çocuklara iğne yapmış. Ama hiç acıtmamış. Sonra başka bir yere gitmiş. Burada anne-babası, kardeşleri kalmayan, yalnız hayvanlara yardım etmiş. Sonracığıma Çin'e gitmiş. Konuşabilen pandayla sohbet etmiş. Sonracığıma yağmur ormanlarındaki ağaçları öldürmelerine izin vermemiş. Kötü avcılarla savaşmış. Sonra dağlara çıkmış. Taaaa en üstüne çıkmış dünyanın. Ama ora çok soğukmuş. Bir sürü buz varmış. Ama sonradan buzlar erimeye başlamış. Babam çok sıcak olmasın, büyüyünce dondurma yiyebileyim, su içebileyim diye çoookkk
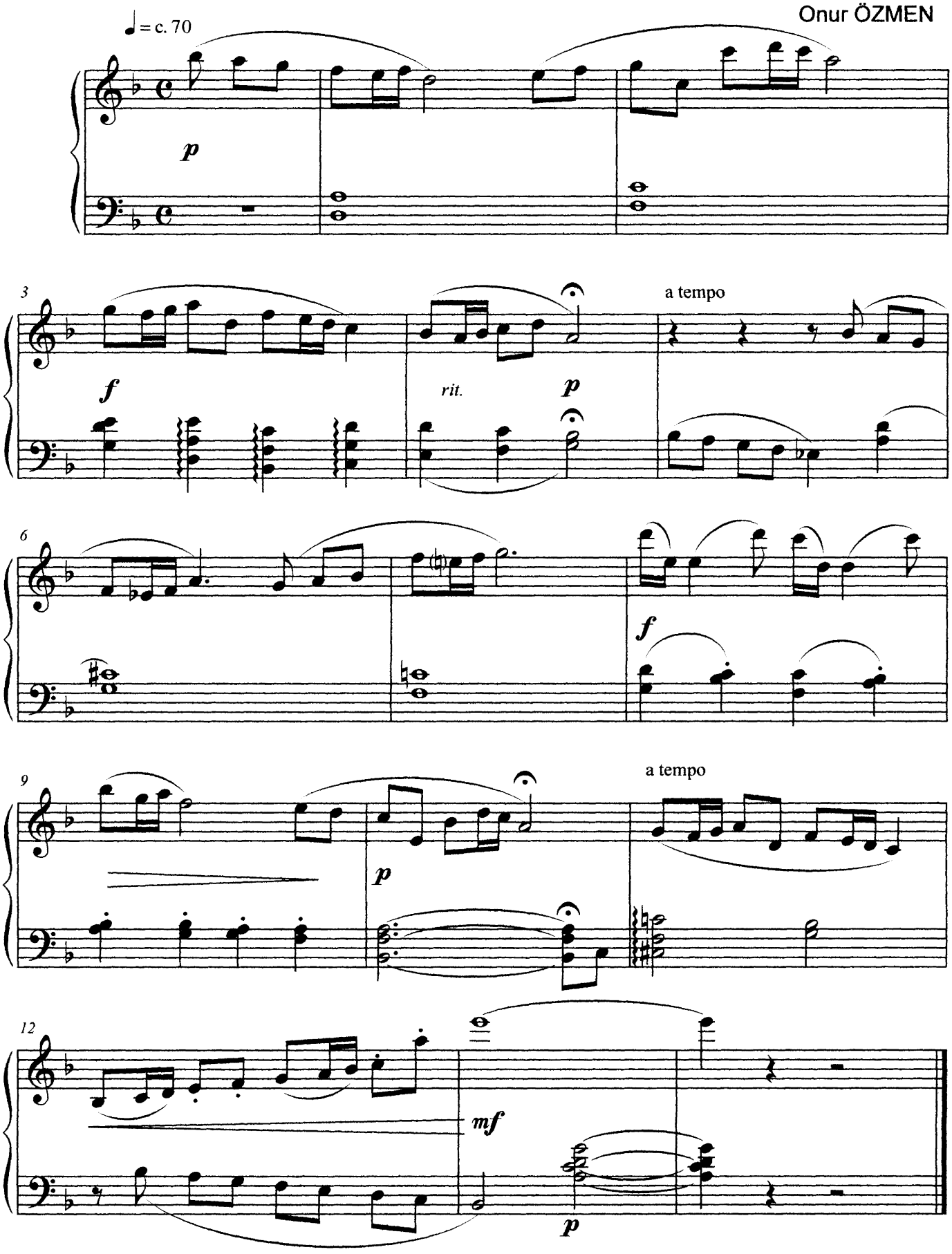
çalışmış. Gözlüklü adamlarla konuşmuş. Sonracığıma okyanus denizine dalmış. (Burada Elif onu pikesinin altına sokmak ister. Pikeyi deniz yapar. Gemiyi yüzdürürler bir süre) Yüzerken korsanlar görmüş onu. Korsan gemisiyle kötü şeyler yapacaklarmış. Denizin dalgaları çoğalmış, rüzgar da esiyormuş. Ama babam onları bir güzel dövmüş. Sonracığıma denize dalmış yine. (Beraber pikenin altına girerler) Yüzmüş, denizin altında evler, gemiler bulmuş. İçlerini gezmiş. (Elif'in kucağına yatar. Uykulu konuşur) Sonra… balıklar görmüş… kırmızı, mavi… yüzmüşler.. beraber…

ELİF - (Erkan'ın saçlarını okşarken usul usul öyküye devam eder.) Elif bir üniversitede coğrafya bölümünde okurken bir gün bir gezi dergisinde çalışmaya başlamış ve Onur'la tekrar karşılaşmışlar. Evlenmişler. Onur yine hayallerinin peşinde uzaklara gitmiş. Elif burada hayallerini gerçekleştirmiş. Elif onu çok özlemekteymiş. Gelmesini istermişmiş... (Yavaş yavaş uyur kalır.)

(Onlar uyuduğunda sahneye abartılı kıyafetlerle bir gezgin (baba Onur) girer. Büyük şapkası kocaman bir sırt çantası, dağcı ayakkabıları vardır. Yarı karanlık sahnede bir silüet... Yavaş yavaş sahnede ilerler, Elif ve Erkan'ın üstünü örter. Başucu lambasını kapatır.)
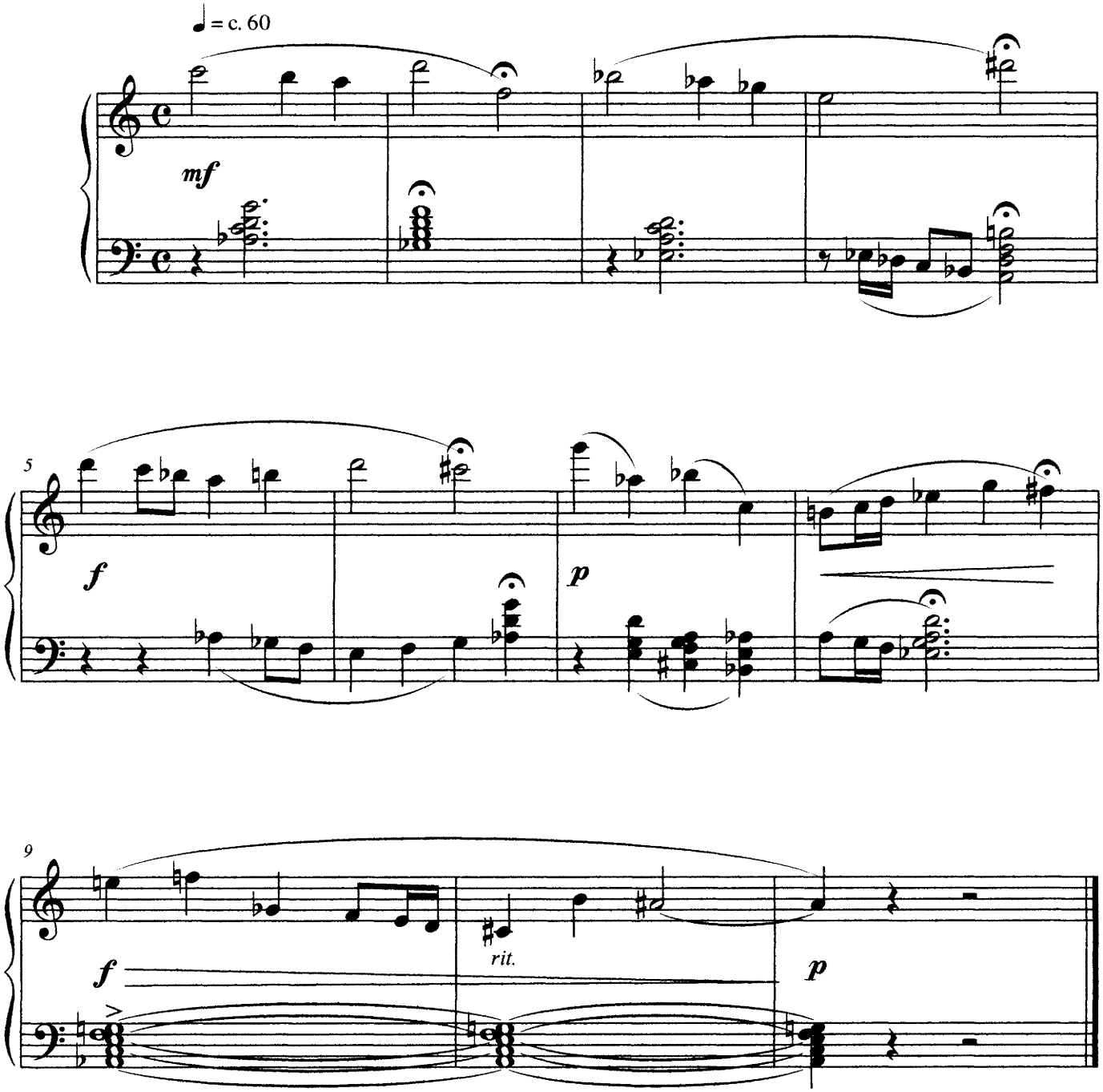
1. Minyatür

Onur ÖZMEN
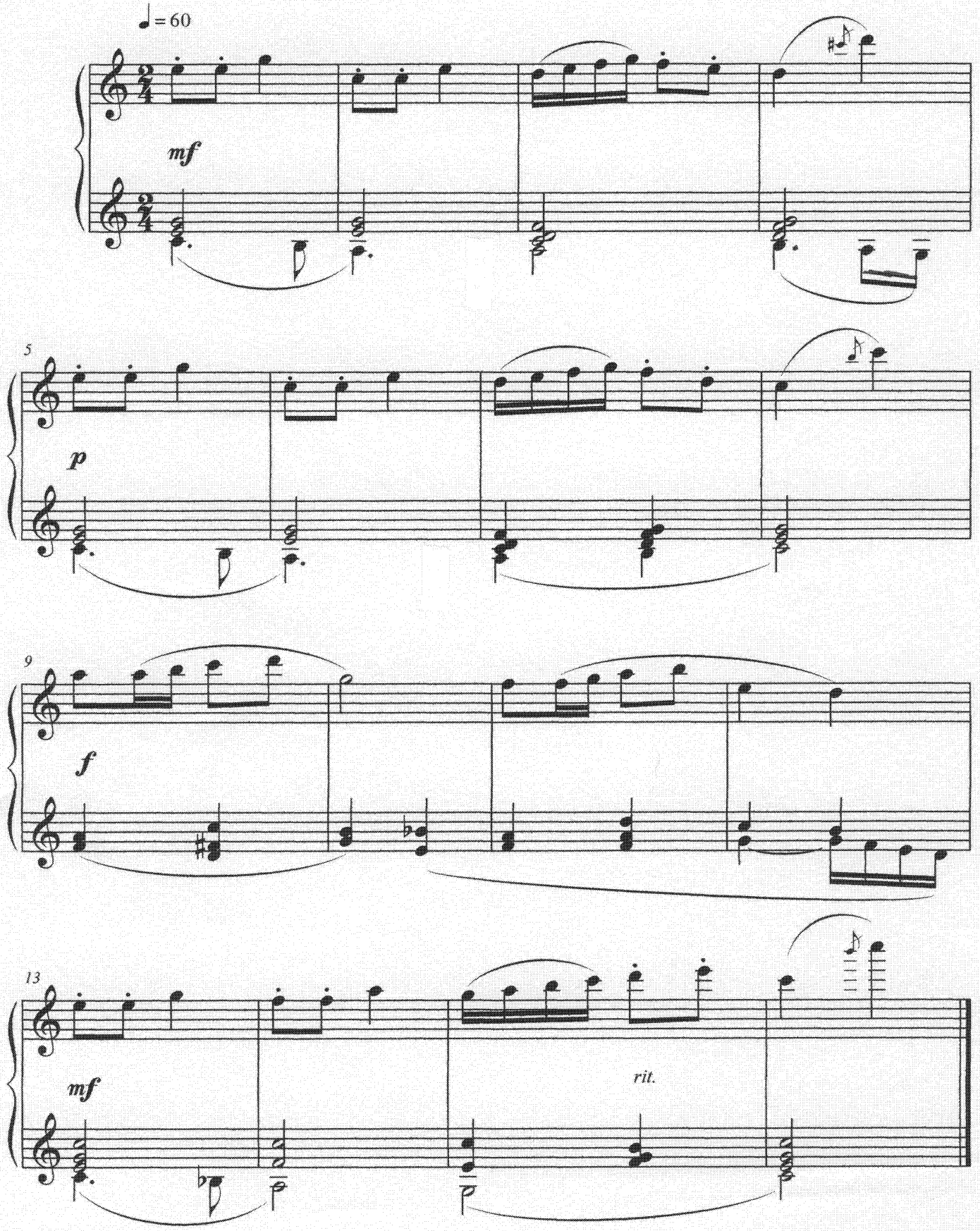


4. Minyatür

Onur ÖZMEN



Giriş Müziği

Onur Özmen



Sen Uzaktayken...
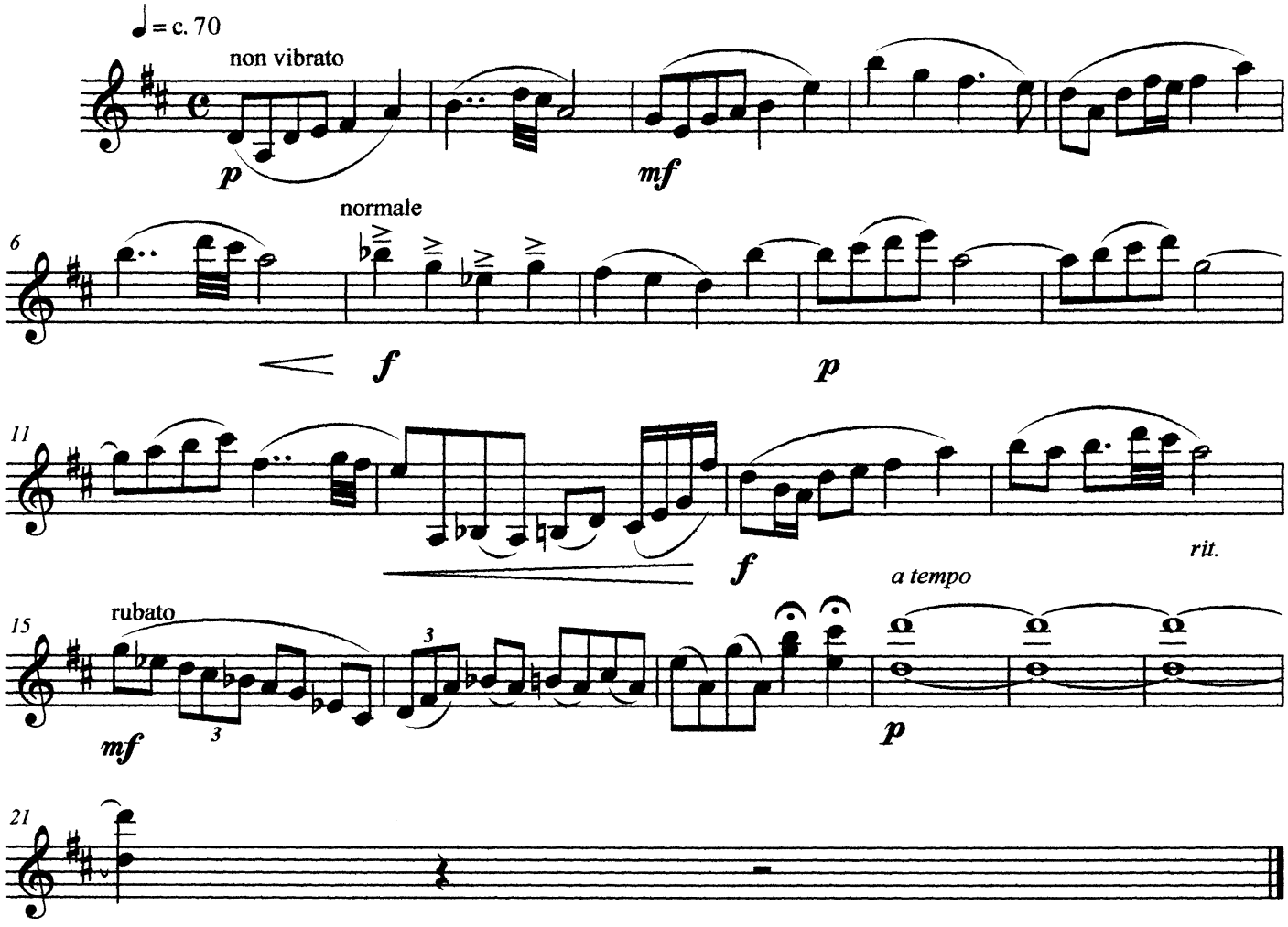
Onur Özmen

