

TC
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
Doktora Tezi

**21. YÜZYIL KUKLA TİYATROSUNDA İMGE-İLETİ İLİŞKİSİ
BAĞLAMINDA KUKLA VE OYNATICI DİNAMİĞİ**

Hazırlayan
İşinsu ERSAN

Danışman
Prof. Dr. Selda KULLUK YERDELEN

İzmir / 2018

YEMİN METNİ

Sahne Sanatları Anasanat Dalı Doktora Tezi olarak sunduğum “21. Yüzyıl Kukla Tiyatrosunda İmge-İleti İlişkisi Bağlamında Kukla Ve Oynatıcı Dinamiği” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih
11./06/2018

İşinsu ERSAN



TUTANAK

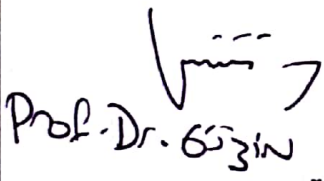
Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün 11 / 06 / 2018 tarih ve 15.....sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 30 maddesine göre Sahne Sanatları Anasanat Dalı Doktora öğrencisi Işın ERSAN 'ın "21. Yüzyıl Kukla Tiyatrosunda İmge-İleti İlişkisi Bağlamında Kukla Ve Oynatıcı Dinamiği" konulu tezi incelenmiş ve aday 02 / 07 / 2018 tarihinde, saat 13:30'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra 80 dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin başarılı olduğuna oy birliği ile karar verilmiştir.



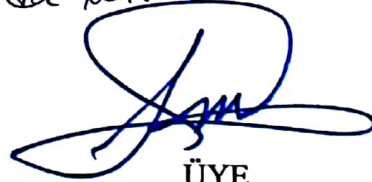
BAŞKAN

Prof. Dr. Selma Kılık Turdekan



Prof. Dr. Güzin YAMAN

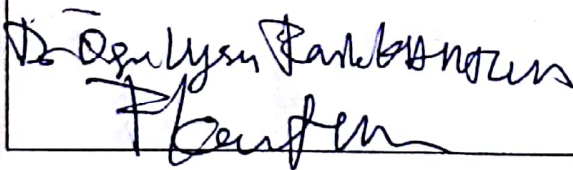
ÜYE



ÜYE

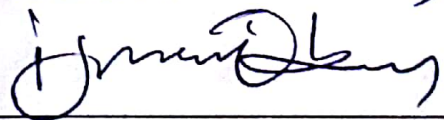
Dr. Öğr. Üyesi Ayhan Gökçe

ÜYE



ÜYE

Dr. Öğr. Üyesi İsmail Okay



Özet

Kukla tiyatrosu ile ilgili genel yargı onun çocuklar için yapılan eğlendirici geleneksel bir form olduğu yönündedir. 21. yüzyılda, bu genel yargıyı karşılayan oyunlar sahnelenmeye devam etse de yeniliklere, deneylere ve disiplinlerarası çalışmalara açık bir kukla tiyatrosu giderek yaygınlaşmaktadır. Görsel dilin ve hareket dilini yoğun olarak kullanıldığı 21. yüzyıl kukla tiyatrosu, mesaj iletiminde imgelerden faydalanmaktadır. Çağdaş oyunlar uluslararası festivallerde farklı kültürlerden seyircilerce anlaşılma ihtiyaçları sebebiyle görsel anlatıma daha fazla yer vermektedirler. Görsel anlatım her yaştan izleyicinin sahnede gördüğünü anlaması ve anlamlandırması için etkili bir anlatım biçimi olarak kukla kumpanyaları için işlevsel bir öneme sahiptir.

“21. Yüzyıl Kukla Tiyatrosunda İmge-İleti İlişkisi Bağlamında Kukla Ve Oynatıcı Dinamiği” başlıklı doktora bitirme çalışması, çağdaş kukla tiyatrosunu meydana getiren unsurları ortaya koymayı, tasarım çerçevesinde oyunun seyirciye ulaştırmak istediği mesajı imge oluşturarak nasıl somutlaştırdığını ve kukla ile oynatıcısı arasındaki etkileşimin buna katkısını değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda, temel tasarım unsurlarından çizgi, renk, biçim ve malzemenin anlama olan etkisini bilmek algı ve anlamlandırma süreçleri içinde kullanım olasılıklarını değerlendirmek açısından önemlidir. Kumpanyalar, kukla oyunu yoluyla uluslararası bir iletişim kurabilmek için kültürel farklılıkların ötesindeki insana özgü olan ortak duygu ve olgulara yönelmektedir. Bunu yaparken kullandıkları tasarım elemanlarının çağrışım alanlarının da herkes tarafından okunabilecek genişlikte olmasına özen gösterilmektedir. Bunun için mim, hareket tiyatrosu, mask tiyatrosu ve animasyon disiplinlerinin imge ile ileti için kullandıkları soyutlama ve indirgeme teknikleri faydalı olmaktadır. Bugün çağdaş bir gösteriden söz etmek için konvansiyonel kukla tiyatrosunun kuralları dışına çıkan, her yaşa hitap eden, işbirliğine ve deneylere açık sahne pratikleri gerekmektedir.

Anahtar kelimeler: kukla, kuklacı, çağdaş, disiplinlerarası, imge

Abstract

Puppet theater in general tend to be perceived as a traditional form of entertainment especially for children. Even though puppet performances have kept being staged projects that general opinion still in 21. century; an interdisciplinary and experimental puppet theater becomes gradually popular. In 21. century, puppet theater intensely uses visual language, language of movement while utilizing images to convey messages. Contemporary plays which are staged in international festivals, have a need to make sense to audience with different cultural backgrounds therefore they include visual narration more. Visual narration is an effective way of expression for audience of all ages to comprehend and interpret what they see on stage therefore it is functional and important for puppet companies.

Doctoral study with the title “Dynamics of Puppet and Puppeteer’s Interrelation in 21. Century Puppet Theatre Within the Context Of Image-Message Relevance” aims to present the elements which generate contemporary puppet theatre, and reveal how a performance embody a message for audience reception by creating imagery using design elements and evaluate the contribution of puppet and puppeteer’s interrelation to this process. In this context, it is important to know how design elements like lines, color, form and materials have an effect on meaning in terms of evaluating their possibilities of usage in process of perception and interpretation. In order to communicate internationally through a puppet performance, companies gravitate to human-specific common emotions and features which are beyond cultural differences. Design elements’ associative field is regarded to be extensive enough for everyone to read. Therefore, abstraction and reduction techniques of mime, mask theatre and animation disciplines are beneficial in order to communicate with imagery. Today to make a reference to a contemporary puppet performance, stage practices are needed which are free from constriction of the conventional and open to experiments and cooperation while having an ability to appeal people of all ages.

Key words: Puppet, puppeteer, contemporary, interdisciplinary, image

Önsöz

Kukla sanatının kökeni, insanın oynama güdüsüne dayanmakta ve özellikle gölge tekniğinin tarihi milattan önceye uzanmaktadır. Ancak kendi uzun tarihi boyunca kukla tiyatrosu ana akımın dışında kalmış, ciddiye alınmamış, genellikle sadece bir eğlence biçimi olarak görülmüştür. Tüm sanat dallarında gözlemlenen çağdaşlaşma süreci kukla tiyatrosunu da etkilemiş; 20. yüzyılda başlayan denemeler ve kukla kuramcılarının teorileri kukla tiyatrosunun başlı başına bir tür olduğunu ve yetişkinlere de hitap ettiğini vurgulamıştır. 21. yüzyılda bu söylemler sahnede tam anlamıyla somutlaşma şansı bulmaktadır. Kukla sanatı diğer sahne sanatları ile etkileşime girerek daha görünür olmaktadır.

Bu çalışma kuklaların çağdaş sahne sanatları içindeki yeni rolünü değerlendirmek ve bu rolü gerçekleştiren unsurları ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu değerlendirmeyi yapabilmek için giriş bölümünde, görsel iletişim, görsel kültür, simge, kodlar, Avangard akımların etkisi ve teknolojik gelişmelerin görsel kültürü yaygınlaştırmasının sahne sanatlarına etkisine değinilmektedir. Birinci bölüm algı ve anlamlandırma süreçleri ile tasarım elemanlarının ifade aracı olarak taşıdığı anlamlar ve kullanım biçimlerini içermektedir. İkinci bölüm kuklayı anlam taşıyan birimlerine ayırır ve birinci bölümdeki unsurlarla bağlantılı olarak görsel iletişim aracı olarak sahnedeki işlevini değerlendirmektedir. Üçüncü bölüm ise oyun örnekleri üzerinden çağdaş oyunlarda kuklanın ve oynatıcısı arasındaki karşılıklı etkileşiminden doğan anlatım olasılıkları ve rolleri ele alınmaktadır. Bu doğrultuda çağdaş kukla tiyatrosunun da tanımı yapılmaktadır.

Çalışmanın şekillenmesinde Fulbright Bursu ile Amerika'nın tek lisansüstü kukla programına sahip University of Connecticut Department of Dramatic Arts Puppet Arts Program'da geçirilen akademik yılın etkisi büyüktür. Program başkanı Prof. Dr. Bart Roccoberton Jr.'ın danışmanlığı ve Ballard Institute and Museum of Puppetry müdürü Dr. John Bell'in desteği ile program içindeki lisans ve yüksek lisans dersleri takip edilmiş, üniversite kütüphanesi dışında program kütüphanesinin olanaklarından yararlanılmıştır. Amerika'da geçirilen yılda National Puppetry Festival'da oyun izlenmiş, Atlanta'daki

Center for Puppetry Arts ziyaret edilmiş, Ballard Enstitüsü'nün düzenlediği kukla forumları takip edilmiştir. Araştırma alanı içinde Fransa'nın Charleville-Mézières şehrinde bulunan kukla enstitüsü Institut International de la Marionnette (IIM) yine burslu olarak ziyaret edilmiş, kütüphane ve arşivlerindeki çeşitli yazılı kaynaklar taranmıştır. Toplamda sekiz panel, sempozyum ve kongre izlenmiştir.

Bu çalışma sürecinde teorinin pratikten bağımsız olamayacağı anlayışıyla, gözlemlerin yanı sıra uygulama yapmaya da önem verilmiştir. Yurtdışından Neville Tranter, Eric Bass ve Ines Zeller Bass, Nori Sawa, Larry Hunt ve Adelka Polak, Paul Zaloom, Hilary Chaplain, Mirek Trejtnar (Puppets In Prague), John McCormick, Adam Yakin, Sarah Brown, Luis Manuel Dos Santos Vieira; yurt içinden Çağlayan Sevinçer gibi isimlerin atölye çalışmalarına katılmıştır. Dördü yurt dışı, üçü yurt içinde olmak üzere çeşitli oyunlarda, kukla yapımı, oynatımı ve yönetmen yardımcılığı gibi görevler alınmıştır. Sandglass Theater (ABD), 't Magicsh Teatertje (Hollanda) kendi tiyatrolarında ziyaret edilmiş, yurt içi ve yurtdışında takip edilen on altı festivalde izlenmiş iki yüz elliye yakın oyundan altmış dört tanesi seçilerek örnekleme dahil edilmiştir.

Tezimin uzun ve meşakkatli çalışması sırasında, her aşamada bana yol gösteren, araştırmamı ileri taşımam için her zaman cesaretlendiren, güvenen, destek olan sevgili danışman hocam Prof. Dr. Selda Kulluk Yerdelen'e; araştırma sürecimi gözlemlerken desteklerini esirgemeyen DEÜ GSF Sahne Sanatları emekli bölüm başkanı Prof. Dr. Murat Tuncay'a, Dr. Öğr. Üyesi Faik Kartelli ve Dr. Öğr. Üyesi Atay Gergin'e teşekkür ederim. Tezimin ilgili bölümü için bir akademik yıl boyunca beni derslerine gözlemci olarak kabul eden ve kütüphanesini paylaşan Sahne Sanatları Bölümü Oyunculuk Anasanat Dalı Başkanı Dr. Öğr. Üyesi Sibel Erdenk'e ve her zaman yardım için kapısı açık olan Doç. Dr. Özlem Belkıs Turan'a ayrıca teşekkür ederim. Tanışmış olduğum tüm kukla sanatçılara, UNIMA Eğitim Komisyonu'ndan Irina Niculescu ve Marthe Adam'a, IIM Araştırma Merkezi Müdürü Raphaële Fleury'ye, University of Connecticut'taki danışmanım Prof. Dr. Bart Roccoberon Jr. ve Dr. John Bell'e ufuk açan çalışma yöntemleri ve cömert bilgi paylaşımları için teşekkür ederim.

Manevi desteklerini esirgemeyen sevgili dostlarım Öğr. Gör. Ayten Huzur

Öğütçü ve Yasemin Acar'a; farklı üniversitelerde çalışsak da Dokuz Eylül çatısı altında tanışma şansı edindiğim, destekleriyle hep yanımda hissettiğim değerli arkadaşlarım Dr. Öğr. Üyesi Elif Özhancı, Arş. Gör. Dr. Pelin Elcik Yorgancıoğlu ve Öğr. Gör. V. Özge Zeren'e çok teşekkür ederim. Son olarak, bu süreçte hep yanımda olan, bana her anlamda destek veren, cesaretlendiren ve inanan sevgili anne ve babama sonsuz teşekkürler.

İŞINSU ERSAN
İZMİR -2018



İÇİNDEKİLER**21. YÜZYIL KUKLA TİYATROSUNDA İMGE-İLETİ İLİŞKİSİ
BAĞLAMINDA KUKLA VE OYNATICI DİNAMİĞİ****Sayfa**

YEMİN METNİ	ii
TUTANAK	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	ix
GÖRSEL LİSTESİ	xii
TABLO LİSTESİ	xxii
ŞEKİL LİSTESİ	xxii
KISALTMALAR	xxiii
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM**ALGI, ANLAMLANDIRMA VE TASARIM İLİŞKİSİ**

1.1. Görsel Algı.....	14
1.2. Kültür-Anlam-Anlamlandırma İlişkisi.....	25

1.3. Temel Tasarım Öğeleri, Prensipleri ve Anlam İlişkisi.....	35
1.3.1. Çizgi.....	36
1.3.2. Biçim/Form.....	45
1.3.3. Malzeme/Doku	48
1.3.4. Renk.....	55

2. BÖLÜM

KUKLA TİYATROSUNDA TASARIM VE ANLAM

2.1. Kukla Plastikinde Biçim-Anlam İlişkisi.....	87
2.1.1. Yüz/İfade.....	100
2.1.2. El /Ayak.....	125
2.1.3. Gövde/Duruş.....	134
2.2. Kukla Tiyatrosunda Hareket Anlam İlişkisi.....	144
2.2.1. Beden Dili Ve Kuklada Hareket.....	161

3. BÖLÜM

21. YÜZYIL KUKLA TİYATROSUNDA İMGE-İLETİ İLİŞKİSİ

3.1. Çağdaş Oyunlarda Kukla İmgesini Belirleyen Unsurlar.....	170
3.1.1.Tasarım.....	179
3.1.2.Hareket.....	211
3.1.3.İçerik.....	224
3.2. Kukla-Oyuncu İlişisini Belirleyen Unsurlar.....	240

SONUÇ	265
KAYNAKÇA	277
EKLER	293
EK 1: Oyun Listesi.....	293
EK 2: 6. İzmir Kukla Günleri Broşür- Neville Tranter ile Ustalık Sınıfı Atölyesi ile Larry Hunt ve Adelka Polak Mask ve Hareket Tiyatrosu Atölyesi.....	296

ÖZGEÇMİŞ



GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1: Tek Bir Yüz Tasarımında Eril Ve Dişil Özelliklerin Renk Tonları Farklı İle Oluşturulduğu Richard Russell'ın Cinsiyet İllüzyonu	17
Görsel 2: Çizgi Yönlendirmesi.....	18
Görsel 3: Küheylan, Tasarım: Osman Şengezer.....	19
Görsel 4: Kanisza Üçgen İllüzyonu.....	20
Görsel 5: Devamlılık Kuralı (Sol), Yakınlık Kuralı (Sağ).....	20
Görsel 6: Zengin Ve Fakir.....	33
Görsel 7: Duygusal Tepkiler Ve Çizgi İlişkisi.....	37
Görsel 8: Adidas Logosu.....	39
Görsel 9: Giriş Olmayan Yol.....	39
Görsel 10: Trafik işaretleri-yatay işaretleme.....	39
Görsel 11: Peanuts.....	41
Görsel 12: Peanuts.....	41
Görsel 13: George, Melez Kampı.....	41
Görsel 14: Kızgın Garfield.....	41
Görsel 15: Öfkeli manga karakteri.....	41
Görsel 16: Peanuts.....	43
Görsel 17: Çizgi Yönleri.....	43
Görsel 18: Snoopy.....	44

Görsel 19: Üçgen.....	47
Görsel 20: Vitra Wiggle Sandalye, Frank Gehry.....	52
Görsel 21: Giant Soft Fan (Dev Yumuşak Vantilatör)	54
Görsel 22: Renk Çemberi.....	57
Görsel 23: Mark Rothko-No.3 (1953)	60
Görsel 24: Montegueler (Romeo ve Juliet, 1996)	61
Görsel 25: Capuletler (Romeo ve Juliet, 1996)	61
Görsel 26: The Sharks ve The Jets (Batı Yakasının Hikayesi, 2016-2017)	62
Görsel 27: Bayan Russell-John Smart.....	71
Görsel 28: Makyaj yapan Gejša.....	71
Görsel 29: Dört Ana Yöne Göre Temel Alınmış Beş Temel Unsur İle Bunlara Bağlı Mevsim, Zaman, Renk, Hayvan Ve Yıldızlar.....	82
Görsel 30: Le Boustrophédon Kumpanyasının Court-Miracles Adlı Oyunundan Bir Sahne.....	90
Görsel 31: Mummenschanz Kuklaları.....	94
Görsel 32: Tomáš Běhal'in Pověsti České Oyunundan Bir Kukla.....	95
Görsel 33: Sandglass Theater-Never Been Anywhere (1997)	95
Görsel 34: Vous Qui Habitez le Temps.....	97
Görsel 35: Double Exposure- WHS ve Sungsoo Ahn Pick-up Group.....	98
Görsel 36: 't Magisch Theatertje- Panta Rhei II.....	99

Görsel 37: D.P.G. Humbert de Superville'in Sinoptik Tablo'su- 1827.....	102
Görsel 38: Altı Temel Duygu İfadesi.....	104
Görsel 39: Çizgisel Olarak Altı Temel Duygu.....	105
Görsel 40: Whatsapp Telefon Uygulamasındaki Altı Temel Duyguya Karşılık Gelen Emojiler.....	105
Görsel 41: Sade Çizgilerle Yüz İfadesi.....	106
Görsel 42: Korku İfadesi.....	107
Görsel 43: Roma Tragedya Maskesi.....	107
Görsel 44: Tiksinti.....	108
Görsel 45: Acı İfadesi.....	109
Görsel 46: Üzüntü İfadesi.....	109
Görsel 47: Yas Ve Umutsuzluk.....	109
Görsel 48: Aslan.....	111
Görsel 49: Öfkeli İnsan.....	111
Görsel 50: Goril.....	111
Görsel 51: Kızgın Ve Şüpheli Yüz İfadesi.....	111
Görsel 52: Yüzde öfke ifadesini oluşturan çizgiler.....	112
Görsel 53: Öfke.....	113
Görsel 54: Öfkeli Adam.....	113
Görsel 55: Ray Harry-Hausen'in Tepegöz'ü.....	113

Görsel 56: Japon No Tiyatrosu Maskı.....	113
Görsel 57: Yüz İfadelerinin Bireşimi.....	115
Görsel 58: Yüz Anatomisi.....	115
Görsel 59: Duchenne'nin Yüz Kasları İçin Anatomik Ön Hazırlık Şeması.....	116
Görsel 60: Gary Faigin'in Kasları Gösteren Çizimi-Yüz İfadelerini Oluşturan On Bir Anahtar Kas.....	117
Görsel 61: Yüz Kasları Ve İfade İlişkisi	118
Görsel 62: Çizgi İle İfadede Gerçekçilik, Sadeleştirme, Abartı, Sembolizm.....	119
Görsel 63: Aubert'in Mim Yüz İfadeleri Çizelgesi Ve Japon No Tiyatrosu Ve Kyogen Maskeleri.....	120
Görsel 64: Sadeleştirilmiş Ve Abartılı Yüz İfadesi Çizimleri (Neşe, Tiksinti, Şaşırma, Korku)	122
Görsel 65: Yüz İfadesi-Kontekst İlişkisi.....	122
Görsel 66: Neville Tranter ve Zino.....	124
Görsel 67: Neville Tranter ve Zino-The Nightclub (1993)	124
Görsel 68: Kurabiye Canavarı Ve Oynatıcısı (Kuklanın Elleri Kuklacının Ellerinin Geçtiği Birer Eldiven Biçiminde)	126
Görsel 69: Birbirine Doğrultulmuş İki Parmak.....	127
Görsel 70: Parmağını Karşı Tarafa Doğrultmuş Öfkeli Çizgi Karakter.....	127
Görsel 71: Parmak Doğrultan Adam.....	127
Görsel 72: Eller İle Yapılan Jestler.....	128

Görsel 73: Ahşaptan Oyulan Kavrama Yapacak El.....	129
Görsel 74: Fred Thompson'un Yapım Aşamasındaki El Örnekleri.....	129
Görsel 75: Pied Piper, John Roberts.....	130
Görsel 76: Fred Thompson'un Uygulaması: Arasına İp Gerilmiş Parmaklar.....	130
Görsel 77: Neville Tranter Kuklası Zino İle Temel Alıştırmaları Yaparken.....	131
Görsel 78: Bruno Leone'nin Pulcinella'sı.....	132
Görsel 79: Geleneksel Çek Kuklası El ve Ayak Teknik Çizimi.....	133
Görsel 80: Huysuz, Yaşlı Cin Rumpole.....	133
Görsel 81: Duruş Ve Çağrıştırdığı Anlam[1-Tetikte, 2-Normal, 3-Rahat , 4- Hüzünlü, 5-Yenilmiş]	136
Görsel 82- Carlo Blasis'in Çizimleriyle Gözlerin Yönelimi Ve Duygular.....	137
Görsel 83: Duraklamak Ve Park Etmek Yasaktır Tabelası.....	138
Görsel 84: Hareketli Bir Görünüm Taşıyan Diyagonal Duruşlu Karakterler.....	139
Görsel 85: Çizginin En Yalın Halinden En Tanımlayıcı Haline Diyagonaller İle Hareket	139
Görsel 86: Saldırgan Ve Kaçınan Duruş.....	140
Görsel 87: Saldırgan Duruş.....	140
Görsel 88: La Traviata Metropolitan Opera New York.....	142
Görsel 89: Gundberg Figurentheater&Music- A Story in White.....	143
Görsel 90: Varna Devlet Kukla Tiyatrosu- Furious Puppets.....	143

Görsel 91: Marble Puppet Theater-Report No.13752.....	144
Görsel 92: Le Théâtre De La Pire Espace’ın Übü Masada Oyunundan Captain Bordure	146
Görsel 93: Dallae’nın Öyküsü.....	148
Görsel 94: Compagnie l’Alinéa’nın Petites Histoires Sans Paroles	149
Görsel 95: Jacques Lecoq’un Nötr Maskesi.....	150
Görsel 96: Jacques Lecoq Larva Maskeler.....	150
Görsel 97: Prof. Dr. Bart Roccoberton’un El Kuklası Dersindeki Anything Puppet (Herhangi Bir Şey Kuklası)	151
Görsel 98: Herhangi Bir Şey Kuklasıyla Gösteri Yapan University Of Connecticut Kukla Sanatları Programı Yüksek Lisans Öğrencisi Krista Weltner (2015-Mansfield Festival)	152
Görsel 99: George De La Tour’un Falcı Adlı Tablosu.....	153
Görsel 100: Vagabundo’dan (Avare) Bir Sahne.....	156
Görsel 101: Ahşap Kendama.....	156
Görsel 102: Bağırın Öfkeli Adam.....	163
Görsel 103: Bağırın Öfkeli Adam (2)	163
Görsel 104: Simetrik Ve Asimetrik Duruş Örnekleri.....	164
Görsel 105: Olağan Şüpheliler Minimal Poster- Tasarım: Calm the Ham.....	165
Görsel 106: Neville Tranter’in Punch And Judy In Afghanistan (Punch Ve Judy Afganistan’da) Oyununda Nigel İle Fransız Birleşmiş Milletler Askeri.....	168
Görsel 107: Cie Acide Mélancolique’in Red Shoes Adlı Gösterisinden Bir Sahne....	175

Görsel 108: Peer Gynt.....	176
Görsel 109: Eden Palace.....	176
Görsel 110: Dolls.....	176
Görsel 111: Ros A Trip In Miniature.....	178
Görsel 112: Gundberg Figuren Theatre & Musik, A Story In White.....	178
Görsel 113: Arash-Apple Tree Kukla Tiyatrosu (İran)	181
Görsel 114: LEMONIA – Evangelia Nikiforou, Nevma Theatre.....	182
Görsel 115: Polina Borisova'nın Go! Adlı Oyunundan Pencere Önündeki Kedi Ve Sokaktaki İnsanlar.....	183
Görsel 116: Polina Borisova'nın Go! Adlı Oyunundan Soba Ve Yakılan Fotoğraflar.....	184
Görsel 117: Polina Borisova'nın Go! Adlı Oyunundan Yaşlı Kadın Ve Kağıt Bant... ..	184
Görsel 118: Panta Rhei II 't Magisch Theatertje.....	185
Görsel 119: Exuvia 't Magisch Theatrtje.....	185
Görsel 120: Bag Lady Oyununda Evin Sahibesi Torbalarla Oynuyor.....	186
Görsel 121: Bag Lady Oyununda Torbadan Kadın.....	186
Görsel 122: Bag Lady Oyununda Torbadan Talip.....	186
Görsel 123: Roberto White, Special Creatures- Plastik Eldivenler, Fotoğraf: Jose Miguel Martinez.....	187
Görsel 124: Compagnie Areski, Vagabundo/Ordures.....	188
Görsel 125: Ters Ağaç Kukla Tiyatrosu-Son İncir, Kuklanın Başı.....	188

Görsel 126: Ters Ağaç Kukla Tiyatrosu-Son İncir-Yaşlı Kadın Kuklası.....	188
Görsel 127: Ters Ağaç Kukla Tiyatrosu-Son İncir-Oyunun Sonunda Kuklanın Baş Aşağı Dönmüş Hali.....	189
Görsel 128: Pověsti České Karakterlerinden İkisi.....	190
Görsel 129: Pověsti České Dekor Ve Karakterleri.....	190
Görsel 130: Tomáš Běhal burnu yalan söylediği için uzamış Pinokyo (solda) ve Pinokyo'yu yutan balina (sağda)	190
Görsel 131: Pinokyo burnu uzamadan önce.....	191
Görsel 132: Yüzbaşı Kipislik Ve Übü Ana (Solda), Savaş Sahnesinde Ordunun Düzeni (Sağda)	192
Görsel 133: Pere Ubu, Alfred Jarry Ahşap Baskı.....	193
Görsel 134: Le Théâtre De La Pire Espace'ın Alfred Jarry Übü Baba ve Yüzbaşı Kipislik	193
Görsel 135: Compagnie Tabola Rassa'nın Cimri Oyunundan Bir Kare, Harpagon, Valère Ve Elise.....	194
Görsel 136- Ensemble Material Theater'ın Three Monkeys Oyunundan Kareler.....	195
Görsel 137: Tumba Lumba (a)	196
Görsel 138: Tumba Lumba(b)	196
Görsel 139: Tumba Lumba(c)	196
Görsel 140: Tumba Lumba(d)	197

Görsel 141: Karin Schäfer Figuren Theater-Visual Theatre Productions Company'nin Pictures At An Exhibition Gösterisinin Son Bölümündeki Fil Ve Kağıt Fenerle Yapılan Yüz Soyutlaması.....	198
Görsel 142: De Stilte- Flying Cow.....	199
Görsel 143: Fingers Theater, A Play at Table.....	200
Görsel 144: Fingers Theater, A Play At Table.....	201
Görsel 145: Lilith oyununun perdeleri açılmadan ve açıldıktan sonra.....	202
Görsel 146: Lilith (Fotoğraf: Peter Dirk)	202
Görsel 147: Compagnie Astragales Cold Blood Oyunundan Bir Sahne.....	203
Görsel 148: Ana Craciun-Lambru Dust, Maria'nın İştaki İlk Günü.....	205
Görsel 149: The Galilee Multicultural Theatre'in Sweet And Sour Sweetie.....	205
Görsel 150: Théâtre Incliné Threads/Le Fil Blanc.....	207
Görsel 151: Théâtre Incliné Threads/Le Fil Blanc Prova Fotoğrafları.....	207
Görsel 152: Aya Ve Yaşlı Kadın(Crone)	208
Görsel 153: Tiyatro Tempo, Bavuldaki Hayatlar/Yaşamayı Beklerken.....	209
Görsel 156: Taş-adam (2014)	214
Görsel 157: Roberto White, Special Creatures- Anne ve Çocuk, Fotoğraf: Jesús Atienza	214
Görsel 158: Bernd Ogrodnik'in Metamorphosis Oyunundan Bir Sahne.....	215
Görsel 159: Bernd Ogrodnik'in Metamorphosis Oyunundan Bir Sahne.....	215
Görsel 160: Bernd Ogrodnik'in Metamorphosis Oyunundan Bir Sahne.....	216

Görsel 161: Bernd Ogrodnik'in Metamorphosis Oyunundan Bir Sahne.....	216
Görsel 162: Sandglass Theater, Between Sand and Stars.....	218
Görsel 163: El Kuklları ve Beden Duruşları.....	220
Görsel 164: Duruşları Temel Bir Eksen Üzerinde İfade Edilen Figür Çizimleri.....	220
Görsel 165: Train Theater'in Tailor Made Oyunundan Bir Sahne.....	223
Görsel 166: Katkatha Puppet Arts Trust, About Ram.....	224
Görsel 167: WHS & Sungsoo Ahn Pick Up Group- Double Exposure.....	231
Görsel 168: WHS & Sungsoo Ahn Pick Up Group- Double Exposure.....	231
Görsel 169: Bread and Puppet Theater, Captain Botcott.....	232
Görsel 170: Merlin Puppet Theater Clowns' Houses.....	233
Görsel 171: Lacrimosa, Bruno Pilz.....	234
Görsel 172: Ymedio Teatro- Sie7e	235
Görsel 173: Ymedio Teatro- Solos.....	236
Görsel 174: Das Papiertheatre Verflix und Zugenahnt	237
Görsel 175: Das Papiertheatre Verflix und Zugenahnt.....	237
Görsel 176: The Ginodrama.....	238
Görsel 177: Anita Bertolami, Modo's Carnival.....	239
Görsel 178: Nang Sbek Thom Kamboçya.....	242
Görsel 179: Wayang Kulit Gösterisinde Dalang ve Kuklları.....	242

Görsel 180: Bunraku.....	243
Görsel 181: Lemonia – Eva Nikiforou, Nevma Theatre, Solda Kuklanın Yapım Aşaması Sırasında Atölyede Çekilen Fotoğrafi, Sağda Oyundan Bir Sahne.....	245
Görsel 182: Compagnie l’Alinéa’nın Petites Histoires Sans Paroles.....	248
Görsel 183: Roberto White, Special Creatures-Samuray.....	250
Görsel 184: Tiyatro Tempo, Bavuldaki Hayatlar/Yaşamayı Beklerken.....	252
Görsel 185: L’enfant Qui.....	253
Görsel 186- Ana Craciun-Lambriu’nun Dust Adlı Oyunundan Sahne.....	254
Görsel 187: The Adventures of Alvin Sputnik: Deep Sea Explorer.....	257
Görsel 188: Alman Theater Waidspeicher - Romeo ve Juliet.....	258
Görsel 189: Alman Theater Waidspeicher- Romeo ve Juliet.....	259
Görsel 190: Teatro Gioco Vita.....	260
Görsel 191: Duda Paiva Company, Bestaires.....	261
Görsel 192: Ananda Puijk Company, Transit.....	262

TABLO LİSTESİ

Tablo1: Birren’in Renk Tablosu.....	66
Tablo 2- Superville’in Sinoptik Tablosu’nda Üç Duygu Durumu İle İlişkilendirdiği Renk Ve Anlam Örüntüleri.....	103

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1: Hareket Ögesi Çizgi.....	221
--	-----

KISALTMALAR

Akt. :Aktaran

Bkz. :Bakınız

Çev. :Çeviri

Ed. :Editör

vb. :ve benzeri

vd. :ve diğerleri

GİRİŞ

İletişim, insan için tarih öncesi çağlardan itibaren önemli bir yere sahip olmuştur. Zira doğa karşısında güçsüz olan insan için toplu yaşama, güvenlik ve hayatta kalmanın anahtarıdır. İnsanların avcılık ve toplayıcılıkla uğraştıkları dönemden, tarımla birlikte yerleşik hayata geçişlerinde ve sonrasında; özellikle işbirliği ve mülk paylaşımı için iletişim bir ihtiyaç olmuştur. Yazılı ve sözlü dilden önce ise insanların ana iletişim aracı olan beden dilinin yanı sıra ilk yazıların da resimsel niteliği göz önüne alınırsa; bunların algılanması için görme eylemi esastır. Bu bağlamda görme, gerçek algısı ve inanmanın da temeli olması açısından görsel iletişimin özüdür. İnsanlar, yalnızca birbirleriyle değil mistik ve ilahi güçlerle de iletişim kurma ihtiyacı duymuş; ritüeller, doğanın felaketlerinden korunmanın ve tanrılarla iletişim kurmanın yolu olmuştur. İlk insanlar tanrılarını, totemler, figürler ve maskeler yaparak somutlaştırmış, tanrıların sureti olan bu görsel elemanları ritüel formunda canlandırarak tanrısal güçlere ulaşmayı ummuşlardır. Bu ritüellerden türeyen dramatik anlatım biçimleri oyuncu tiyatrosu kadar, maske ve kukla tiyatrosunun da ilk biçimleridir. Ritüeller, insanın oynama güdüsüyle de beslenerek sanatsal biçimlere dönüşmektedir. Birbirinden farklı sanat disiplinlerinin hepsi özünde estetik bir iletişim aracıdır. Burada söz konusu iletişim sanatçı ve eserinin alımlayıcısı arasındadır.

İletişim; aktaran ya da alımlayan tarafından erişilebilir olan ve özünde kendinden başka bir şeyi ifade eden simge ve kodlar vasıtasıyla oluşan mesaj yoluyla sağlanan sosyal etkileşimdir (Fiske, 1996: 1-2). Bilgi, düşünce, duygu, deneyim ve birikimleri içeren mesajlar, sözlü, yazılı ya da görsel olarak aktarılabilir. Roman Jakobson'un dilsel iletişim şemasına göre iletişim, verici ile alıcı arasında bildiri (bağlam [gönderge], kanal, kod) aracılığıyla gerçekleşmektedir (Günay, 2012: 11). İçeriğin yaygın biçimde anlaşılması için ise bugün görsel araçlar daha yaygın biçimde tercih edilmektedir. İletişimin kısa yolu olan görsel her türlü sembol, imge, nesne bir sebeple mesaj taşımaktadır; çünkü her biri kaynağı, kullanım değeri, değişim değeri ya da üretilme sebebiyle bir anlam çağrışımına sebep olmaktadır.

Bir imge, sureti olduđu nesnenin sözlük anlamında tarif edildiđi biçiminin bir örneđi olarak kullanılabilir, bir duyguya belirli bir zihin durumuna atıfta bulunabilir ya da nasıl ele alındığına göre başka bir ifade biçimini içerebilmektedir (Ambrose ve Harris, 2013: 85). Göstergibilim teorisyenlerinden Roland Barthes (2002), metin okumalarının kodlar vasıtasıyla alımlayıcının anlatıyı farklı anlam çerçevelerinde okuyabildiğini ortaya koymuştur. Düşünce ve duyguların iletimi, görsel çağrıştırma yolu ile yapıldığında alımlayıcının öznel yorumuna da açık olacağından sözlü ve yazılı bir açıklamadan çok daha etkilidir. Zira alımlayıcıya/seyirciye direkt anlatım mesajı çözümlenmekten alacağı estetik hazza engel olacaktır. Bilinçdışı olarak gerçekleşen çözümlenme süreci verilerin direkt çağrışımları ve taşıdıkları mesaj ya da anlam kadar, yan anlamları ve alımlayıcının öznel geçmiş yaşanmışlıkları bağlamında gerçekleşmektedir. Bu durumda görsel veriler ile sağlanan dolaylı çağrışım ya da anıştırma alımlayıcı için daha etkili bir hale gelmektedir.

İfade biçimi görsel olması yalnızca etki gücünü değil, anımsanma olasılığını da arttırmaktadır. Görsel dili optik iletişim olarak da tanımlayan Kepes 20. yüzyıl ortalarında görsel iletişimin değerini vurgulamıştır. Görsel dil, bilgiyi, neredeyse diğer tüm iletişim araçlarından daha etkili biçimde yayma kapasitesine sahiptir. İnsan, görsel dil vasıtasıyla deneyimlerini nesne formunda ifade edip ve aktarabilir. Görsel iletişim, dil ya da gramer engeli tanımadığı ve okur yazarlar kadar okuma yazma bilmeyenlerce de algılanabildiği için evrensel ve uluslararasıdır. Görsel dil, fikir ve gerçekleri diğer iletişim yöntemlerinden daha geniş ve derin bir aralıkta sunabilmekte; hatta durağan olan sözlü bir konsepti, dinamik görselin duyusal canlılığı ile destekleyebilmektedir (Kepes: 1969, 13). Dolayısıyla görsel dil tek başına bir anlatım aracı olması sebebiyle bir iletişim aracı sayılabilir.

Yazılı ve sözlü mesajlar görsel olanlarla kıyaslandığında daha kesin ve nettirler. Ancak onları anlamak, çözümlenmek ve algılamak için ifade edildikleri dilin de bilinmesi gerekmektedir. Görsel verilerin tanınması için ise tanınıyor olmaları ya da daha önce gözlemlenmiş verilerle ilişkilendirilebilir olmaları yeterlidir. Zira okur yazarlığın yaygın olmadığı çağ ve toplumlarda özellikle inanç bağlamında görsel imgeler sıklıkla kullanılmıştır. Bu iletişim biçimi farklı ülkelerin dilini konuşan

insanların da kendi aralarında anlaşmalarına olanak tanımaktadır. Bunun en çağdaş örneklerinden biri Iconspeak (Iconspeak, 2017) adlı markanın ürettiği seyahat t-shirtleridir. Bu t-shirtler üstlerinde otuz dokuz adet sembol taşımaktadır. Bu semboller ise kişiye dilini hiç bilmediği bir ülkenin yine ana dilinden başka dil konuşmayan yerli halkı ile yemek, kalacak yer, sağlık, seyahat etme biçimi gibi temel ihtiyaçlar konusunda anlaşmak için yardımcı olmaktadır. Sembollerin çoğunluğun tanıyabileceği evrensel biçimlerden seçildiği bu örnekten de anlaşıldığı üzere; bir anlam barındıran, ya da onu anıştıran her türlü görsel ve sembol, mesaj iletiyor demektir. Kod, sembol ve görsellerin tanınması ve anlaşılması, onları oluşturan koşullara izleyicilerin de tanıklık ederek ortak paradigmalara maruz kalmaları ile mümkündür. Amerikalı bilim felsefecisi Thomas Kuhn'un (1982) tanımıyla paradigma, bir bilim sahası içinde oluşmuş olan konsensüs birliğidir ve bir bilim topluluğunu diğerinden ayırt eden sınır çizgisini oluşturur. Genel kabul görmüş bir düşünceyi kapsayan paradigma kavramı, ona sahip bir topluluğun gerçeği görme biçimini şekillendirirken; tasarımcıya da mesajı hedef kitleye iletmesi için hazır araçlar sağlamaktadır (Ambrose ve Harris, 2013: 82).

Çevreyle kurulan sürekli etkileşim zihinde bir görsel veri kataloğu oluşmasını sağlamaktadır. Sürekliliği olan bu etkinlik, veri kataloğunu zenginleştirmektedir. Sadece süreklilik değil etkileşimin sıklığı da bir o kadar önemlidir. Endüstri devrimiyle birlikte makineleşme iletişim açısından da pek çok ilerlemeyi beraberinde getirmiştir. Medya ve iletişim araçlarının gelişmesi kadar yaygınlaşması da görsel verilere maruz kalma sıklığını arttırmaktadır. İletişim teknolojilerinin hiç olmadığı kadar yaygın olduğu bugün ise kültürlerarası iletişimin en büyük kaynağı internettir. Özellikle cep telefonları ile sosyal medya uygulamaları üzerinden haber akışlarına art arda yüklenen sonsuz görsel veri, kişilerin her gün bu verilerin binlercesini zihinlerinde işlemelerine sebep olmaktadır. Bu zihin pratiği görüntülerin taşıdığı kodların ve simgesel anlamların da tanınması ve çözümlenmesini kolaylaştırmaktadır. Dolayısıyla simge ve kodlar algı sürecinde birer kısayol işlevi görmektedirler.

“Her tür iletişimin göstergeler ve kodlar içerdiğini düşünüyorum. Göstergeler, kendilerinden başka bir şeye gönderme yapan eylemler ya da yapılarıdır, yani anlamlandırma yapılarıdır. Kodlar, içinde göstergelerin düzenlendiği ve göstergelerin birbirleri ile nasıl ilişkilendirilebileceğini

belirleyen sistemlerdir. [...] Göstergeleri/kodları/iletişimi aktarma ya da alma, bir toplumsal ilişkiler pratiğidir” (Fiske, 1996: 16).

Göstergebilim dilbilim çalışmaları içinde filizlenmiş olmakla birlikte görsel kodların çözümlenmesi için de bir analiz yöntemi olarak kullanılmaktadır. Saussure, Pierce, Barthes gibi göstergebilim kuramcılarının geliştirdikleri yapı imgelerin okunması için de son derece işlevseldir. Christian Baylon ve Paul Fabre iletişimde, sesli-sözel (dilsel birim olarak sözcükler), sesli-sözel olmayan (sesin niteliği, vurgu), sesli olmayan-sözel (dilbilimsel birim olarak yazılı sözcükler), sesli olmayan-sözel olmayan (jest, mimik, görüntüsel gösterge ve simgeler) olmak üzere dört tür göstergenin kullanıldığını belirtmişlerdir (Baylon ve Fabre, 1983: 24. Akt. Günay, 2012: 13). Semboller, kodlar, iki ya da üç boyutlu biçimler ve imgelerin temsil becerisi ile alıcıya çağrışım alanı içinde bir mesaj ileterek anlam kazanmaktadır.

“[...] kavram olarak imge, temelde bir göstergedir. İmgede örneksime [analoji] önemlidir. İmge; örneksime yoluyla gerçek dünyadaki bir nesneyi belirten biçimlerin söz konusu edildiği bir gösterge türüdür. İmge, gerçek nesneyi daha duyarlı ya da daha güzel ve etkili bir biçimde belirterek gerçeği gösterge olarak yeniden oluşturur. O halde çok sıradan bir gösterge için gerekli olan durum imge için de geçerlidir: Yani bir nesne olmalı ve bu nesneye şu ya da bu biçimde benzeyen bir kavram, durum ya da olgu bulunmalıdır” (Günay, 2012: 19-20).

Sanat nesnesi de bir göstergedir. İletişim teorilerinin temelini oluşturan Claude Shannon ve Warren Weaver’ın teorisine göre, genel iletişim şeması özünde beş bölümden oluşmaktadır: Bilgi kaynağı, verici, kanal, alıcı ve hedef (Shannon ve Weaver, 1963: 34). Mesaj, bilgi kaynağından çıkar aracı olan verici ile hedefe yönlendirilir. Sanat disiplinleri bu şemaya göre mesaj için aracı olmaktadır. Her bir sanat disiplini kendi özgün teknik ve yöntemi ile sanatçının iletmek istediği mesajın taşıyıcılığını yapmaktadır. Sanatsal üretim genel olarak sanatçının özgün ve bireysel bir etkinliği olmakla beraber; sanatçı üretim süreci içinde yaşadığı çevre ve onun etkisinden bağımsız değildir. Yaratıcı fikrin temelinde yatan ve ona kaynak olan tüm öğeler, sanatçının içine doğduğu ve tesiri altında kaldığı kültür veya kültürler, dolayısıyla da toplum ya da toplumlarla da bağlantılıdır (Ersan, 2016). Bugün insanları tesir altında bırakan kaynakların sayısı ve yoğunluğu son derece fazladır. Ticaret yolları ve emperyalizm, kültürlerin birbiriyle etkileşime girmesini sağlamış, iletişim araçları ise bu

etkileşimi yaygınlaştırmıştır. Yalnızca sanatçının değil alımlayıcının da etkisi altında kaldığı özellikle görsel veriler, onları içinde barındıran ürünlerin okunmasında da bir ortaklığa izin vermektedir. Sözü edilen görsel veriler, sembol ve kodlar kültüre özgü olabildiği gibi uluslararası olarak çözümlenebilecek anlamlara da sahip olabilirler. John Berger, György Kepes, Stuart Hall, Roland Barthes, Nicholas Mirzoeff gibi kuramcılar görsel kültür üzerine, imgelerle çalışan disiplinlerin etki alanının kuramsal çerçevesini de belirleyen çığır açan çalışmalar yapmışlardır. “Görsel kültür sınırları kolayca geçer, içinde yaşanan kültürü etkileyerek karmaşık ve melez bir kültür oluşturur” (Kırıçoğlu, 2009: 44).

19. yüzyılın ikinci yarısında, resim sanatı, gerçekliğin temsili konusunda, fotoğraf ona rakip olana kadar görsel kültürün oluşmasında temel belirleyen olmuştur. Sinema, televizyon ve gelişen bilişim teknolojileri ile internet de insanların giderek artan hız ve yoğunlukla görsel verilere maruz kalmalarına sebep olmaktadır. İnternet vasıtasıyla maruz kalınan görseller aynı zamanda multi-kültürel; dolayısıyla global bir kültür kazanımı kaçınılmazdır. Zira internet dünyanın bir başka yerinde olan bitenin aynı anda her yerden takip edilmesine olanak tanımaktadır. Nitekim bu yolla gerçekleşen kültür kazanımı kişinin kendi kültürüyle sınırlı kalmamakta ve yerel kültüre özgü imgeler yaygınlaşmaktadır.

Görsel medya yaşadığımız çevreyi algılama biçimimizi etkilemekte, şekillendirmekte ve değiştirmektedir. Görsel sanatlar ve diğer teknolojilerle tekrarlı karşılaşmaların ürünü olarak, günlük deneyimleri ve gelecekte karşılaşılabilecek durumları değerlendirip yapılandırmak için, bir dil ya da gramer ortaya çıkmaktadır. Görsel gramer canlı ve esnek anlatım olanakları sağlamanın yanında; anlar arasında bağ kurmakta ve onları basitleştirmektedir (Hayler, 2016: 164-165). Dijital veri dağıtımının yaygınlaşması kadar insanı insan kılan özelliklerin ve kimi duyguların ortaklığı da sınır ve kültür ötesi okumaları mümkün kılmaktadır. Bu da türe özgü temel fizyolojik ortaklıklar taşıyan insanın belli duygu ve bu duygulardan kaynaklı bilinçdışı tepkilerinin ortaklığını beraberinde getirmektedir. Deneyimlenen, acı, korku, öfke gibi duygu ve bunlara verilen bedensel tepkilerin ortaklığı, bunların imgesel karşılıklarının da evrensel olarak tanınmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda jest ve mimikler de birer araçtır.

İletişim araçlarının her biri, birer iletişim kanalıdır (Adair, 2003: 17). John Fiske'e göre iletişim aracı sunumsal, temsili ya da mekanik olabilir. Sunumsal araçlar, ses, yüz, beden, sözcükleri ve ifadeleri kullanan iletişim kuran kişinin kendisi de olabilir (1996: 36). İletişim eylemi üreten bu araçlar değişkendir ve ihtiyaca göre devreye girerler. Fiske'in sunumsal dediği iletişim araçları tiyatro ve pek tabi kukla tiyatrosunda da kullanılmaktadır. Yüz ifadesi, beden dili, müzik, efekt, ses tonu gibi görsel ve işitsel anlatımla birlikte dokunma duyusu da kaynaktan alıcıya gönderilmek istenen mesajın duygu, düşünce ve davranışlarla kodlanmasını sağlamaktadır. Sözlü mesajı destekleyen ya da onun yerine geçen görsel dil, hareket dilini de kapsar. Zira hareketlerin mesaj iletme kabiliyeti beden dilinin ustalıklı kullanımına da bağlıdır. Zaten oyuncu için olduğu gibi kukla için de ses, yüz, beden ve sözcükler birer ileti aracıdır, hatta kukla ve oyuncunun kendisi temsil ettiği şeylerle başlı başına bir araçtır. Sahnedekilerin ve seyircinin yüzyüze olması, tiyatronun canlı icra edilen bir sanat olup seyircinin tepkilerini anında alabilmesi sebebiyle sahne ve seyirci arasında bir mesaj alışverişi vardır; son olarak da bu iletişim sözlü ya da sözsüz bir niteliktedir. Dolayısıyla tiyatro ve pek tabi kukla tiyatrosu da birer iletişim aracıdır. Kukla tiyatrosunun ana enstrümanı olan kuklanın işlevi yeri doldurulamaz önemdedir.

Çatışma ve duygular, sahne üzerinde kukla denen ve hareket eden görsel formlar ve kelimelerden yaratılmaktadır. Figürün kullanım biçimi onun kukla olup olmadığını belirler. (Wanrooy, 1995: 8) Amerikalı kukla kuramcısı Paul McPharlin kuklayı insan kontrolü altında hareket eden tiyatral bir figür olarak tanımlamıştır (1969: 1). Amerikan kuklacılığının önde gelen isimlerinden Bill Baird de kuklayı insan kuvveti ile seyirci önünde hareket ettirilen cansız bir figür olarak nitelemiştir. Yine kukla üzerine kuramsal çalışmaları bulunan Steve Tillis bu tanımlara Polonyalı kukla kuramcısı Henryk Jurkowski'nin konuşan ve gösteri yapan nesne (2000: 11) göndermesini de ekleyerek kendi tanımını oluşturur. Ona göre,

“İnsanlar kuklalar hakkında konuşurlarken, seyirci tarafından algılanan figürlerden bahsederler öyle ki tasarım, hareket ve çoğunlukla konuşma eklenmiş nesnelere olarak seyirci onların canlı olduğunu hayal eder” (Tillis, 1992, s. 28).

Kuklayı teknik olarak tanımlayan yukarıdaki teorisyenlerin aksine, Rus kukla

ekolünün önemli isimlerinden Sergei Obraztsov kuklanın özünü hedef almıştır. Ona göre kukla, yaşayan bir şeyin taklidinden öte bir alegoriye dönüştürülmüş kolektif bir imgedir (Obraztsov, 1985: 181). Yani kukla, çoğunlukla tasarım ürünü olan, el yapımı, seyirci önünde canlı olduğu yanılgısını oluşturacak biçimde temsil ettiği karakter, tip, duygu, ya da düşüncenin özelliklerine uygun biçimde, dışarıdan bir kuvvet uygulanarak hareket ettirilen bir gösteri nesnesidir. Adını verdiği tiyatro biçiminin baş aktörüdür. Kuklayı harekete geçiren ve onu sahnede canlı hale getiren oynatıcı ya da kuklacı kukla kadar önemlidir.

Kuklacı (puppeteer) ve oynatıcı (manipulator) kelimeleri kadar yaygın olmamakla birlikte canlandırıcı (animator) kelimesi de dünya üzerinde kuklayı hareket ettirenleri ifade etmek için kullanılmaktadır. Kuklacı genel olarak kuklayı hem yapan hem de oynatan kişiye karşılık gelmektedir, dolayısıyla oyun sürecinin tamamına dahildir. Oynatıcı ve canlandırıcı ise sadece kuklayı hareket ettiren kişiyi anımsatmaktadır. *Manipulate* kelimesi bir şeyin elle veya mekanik bir araçla idaresini ifade etmektedir, bu anlamda Türkçe'deki oynatmak fiili de hareket ettirmek anlamını taşıdığı için *manipulator* yerine oynatıcı kullanmak uygundur. Animatör Türkçe'de tatil yerlerindeki eğlence aktivitelerini yürüten kişileri tanımlamakla birlikte aslen çizgi film yapanları tanımlayan bir kelimedir. Bu sebeple Türkçe'de bu kelimenin tercih edilmesi anlam kargaşasına sebep olabilme potansiyeli taşımaktadır. Ancak uluslararası kukla dünyasında, son yıllarda, *animator* kelimesinin “*anima*” canlanma kökü ile kuklanın cansız bir nesneyken başka birinin gücü ile hareket etmesi arasındaki bağlantı sebebiyle; kelimenin kuklayı oynatan kişi için kullanılması gündeme gelmiştir. Özellikle, uzaktan mekanik ve elektronik kontrol mekanizmaları ile hareket ettirilen makine kuklalar ile CGI teknolojisi vasıtasıyla gündeme gelen dijital kuklanın oynatımı için animatör (canlandırıcı) kelimesi kullanılmaya başlanmıştır. Oynatan kişi ile kukla arasındaki mesafenin elin uzanacağından uzak olması sebebiyle *manipulation* yerine *animation* kullanılmaktadır. Bu tezin başlığında kuklacı (puppeteer) kelimesinin seçilmemesi, bu kelimenin kuklayı sadece oynatan değil yapan kişiyi de ifade etmesinden ötürüdür. Genel olarak kuklacı yaygın bir tanımlama biçimidir ve kuklayı imal etmiş olsun ya da olmasın kuklayı oynatan kişi için de tanımlayıcı olabilmektedir. Yine de çağdaş

yapımlarda bir akrobat, dansçı ya da oyuncu da kuklayı oynatan olabildiğinden, *oynatma* kökünden gelen ve daha kapsayıcı olan oynatıcı kelimesi tercih edilmiştir.

21. yüzyılda oynatıcının, gizlenmeyi bırakarak, sahne üstünde oynatıcısı olduğu kukla ile yan yana görülmesi, tiyatrodaki *gönüllü aldanma* denilen, seyircinin izleyeceklerinin gerçek olmadığını bildiği halde sahnede olup biteni gerçekmiş gibi izlemesi prensibine dayanmaktadır. Kabuki tiyatrosunda dekorları değiştiren siyah giyinmiş Kurombo adlı görevliler sahneye çıktıklarında seyirci için nasıl görünmez oluyorlarsa (Ziss, 2011:97), kukla tiyatrosunda sahnede kuklanın hemen yanında duran kuklacı da kendini nötralize edebilme becerisinin sonucu olarak aynı şekilde görünmezdir. Özetle seyirci, gönüllü olarak kuklayı oynatan oyuncuyu görmezden gelir. Bugünün kukla tiyatrosunda norm haline gelen bu durum konvansiyonel için sıra dışı ve kabul edilemezdir. Konvansiyonel kukla tiyatrosu, sahne üzerinde yalnızca kuklaya izin veren, kuklacının gizlenmesini gerektiren, oyun kişilerinin tamamen kuklalarca canlandırıldığı ve kukla tekniğine göre sahne ve dekora sahip bir yapıdır.

Kukla tiyatroları yüzyıllardır Asya, Avrupa ve Amerika kıtasında büyük bir popüleriteye sahip olmuştur. Kukla gösterileri fuarlarda, sokaklarda, saraylarda, zengin evlerinde sahnelenmiştir. Yetişkinler tarafından çocuklar için yapılmış, çocuk eğlencesi olarak bir çeşit kültürel iletişim biçimi oluşturmuşlardır. Bu konsept kapsamında kuklacılık, kendi prensip ve metodolojisi ışığında kendi estetiği, gelişimi ve işlevi olan bağımsız bir tiyatro türü olarak görülmüştür (Wanrooy, 1995: 6). Bu haliyle kukla tiyatrosu 20. yüzyıla kadar bir çeşit alt kültür olarak varlığını sürdürmüş, sahne sanatlarının meşru bir parçası sayılmamıştır. Avangard sanat hareketleri sınırları esnettiklerinde kuklalar da kendilerini bu yeni çalışmaların içinde bulmuş ve bu onlara bakışın aşamalı olarak değişmesini sağlamıştır.

Avangard hareketler genel olarak deneysel, radikal, topluma yönelik ve ana akıma karşı sanatsal eylemlerdir. Greenberg'e göre Avangard sanatlar sınırları sorgulayan, ana akıma karşı koyan ve yeniyi yaratan uygulamaları içermektedir (1989: 3-8). Kostelanetz de Avangard'ı, geleneksel olmayan, sıradışı, eşsiz, aykırı, estetik olarak yankı uyandıran ve temelde bir reddediş şeklinde tanımlamıştır (2001: XIII).

Özetle Avangard akımlar, sanat alanında norm ya da kural olarak belirlenmiş sınırları zorlamışlardır. 20. yüzyıl tiyatrosu ve performans sanatıyla görsel medya tasarımında Avangard kendi tarihini yaratacak kadar etkili olmuştur. Fütürizm, Dışavurumculuk ve Bauhaus gibi akımların tiyatro alanında etkili olması dışında; tiyatro tarihinde kendilerini Avangard içinde tanımlayan, Happening, Dada ve Fluxus gibi hareketler de vardır. Avangard akımların sahne sanatlarına etkisi, disiplinler arasında da yeni iletişim biçimlerinin gelişmesine olanak sağlamıştır. Sembolizm daha 19. yüzyılda tiyatrodaki bu anlamda anlatım çeşitliliğinin mümkün olduğunu göstermiştir.

Sembolizm özü gereği ifadede sonsuz görsel olasılıklar içerdiğinden; kuklalar da her türlü sembolizmin taşıyıcı aracı olabilirler. Maurice Maeterlinck de bunun farkında olmuş ve çalışmalarının gerçek oyuncularla iyi temsil edilemeyeceğini düşünerek kuklalar için üç oyun (**Alladine et Palomides**, **Intérieur**, **La Mort de Tintagiles**) yazmıştır (Kennedy, 2010: 365). Bu anlamda modern çağda kuklanın meşru bir sanat olmasına zemin hazırlayan öncülerden biridir. **Menus Propos sur La Théâtre**'da yazdığına göre "bir gölge, perdeye yansıyan bir görüntü ya da cansız olan ama canlıyı temsil eden sembolik bir form canlı olmadan canlı gibi olabilir" (Maeterlinck, 1890. Akt. Plassard, 1996: 200) diyerek sahne üzerinde insanın yerini alabileceklerini belirtmiştir. Direkt kuklalardan bahsetmemiş olsa da aslında ifadesi kuklalara işaret etmektedir. Edward Gordon Craig de Uber-marionette ile oyuncunun kukla gibi olması gerektiğini vurgulamış; kuklaların sadece sallanan komik küçük bir bebek olmanın ötesinde, asil imge ailesinin üyeleri olduğunu belirtmiştir (1957: 90). Guillaume Apollinaire, sürrealist dram olarak adlandırdığı **The Breasts of Tirésias** (Tiresias'ın Memeleri) oyununun önsözünde kalabalıkları ve cansız nesnelere konuşturmadan söz etmiştir. Hareket eden bir kolu olan bir gazete standı insan özellikleri taşıyan bir oyun kişisi olarak ilk sahnede şarkı söyleyen ve dans eden diğer karakterlere katılmaktadır (Segel, 1995: 93). Görüldüğü üzere kukla bir element olarak adım adım oyuncu tiyatrosu içinde kendine yer bulmuştur. Özellikle çağdaş kukla tiyatrosunda bir biçimin sembolik temsili olarak tasvir edilmiş kuklalar; Avangard akımların özgürleştirici rüzgarının etkisiyle sahnede bir oyun kişisini canlandırabilmektedir.

Tarihi boyunca ana akım içinde asla sayılmayan ve sanat tarihinde eş zamanlı olarak kaydedilmeyen kukla tiyatrosu kimi yazarların ilgisini çektiği gibi Avangard hareketler içinde kendine daha fazla özgürlük alanı bulmuştur. Dada sanatçısı Man Ray çevresindeki metronom spirali gibi cansız varlıklara ironik biçimde hayat üflemiş; nesnelerin de insanlar gibi varlıklar olduğunu söylemiştir (Richter, 1965: 97) Ayrıca Paul Klee ve Hannah Hoch kuklalar yapmış, Alfred Jarry de kukla oyun biçimini oyuncu tiyatrosuna taşımıştır. Jarry, Antik Yunan dramasından maskeleri, Ortaçağ tiyatrosundan sembolik dekor ve yalancı atları, yabancılaştırma aracı olarak sahne pankartlarını ve kukla tiyatrosundan doğal olmayan konuşma seslerini alarak 1896 yılında **Ubu Roi** (Kral Übü) oyununda kullanmıştır. Jarry'nin fikri bu sembolik şaklabanlık içinde insanlara -sallanan ve zıplayan yürüyüş biçimiyle kuklaların kas spazmını anımsatan hareketlerini taklitle- kukla rolleri oynatarak insanlığı hicvetmektir (Symons, 1977: 200-201). Jarry, **Ubu Roi** (Kral Übü) ile modern sembolik dilin oluşmasına ve performans nesnelerinin eğlendirici bir konteks içinde kullanılabilceğinin modern keşfine katkıda bulunmuştur (Wanrooy, 1996a: 3). Tiyatro tarihinde onun attığı bu adım, nesne, kukla ve maskeyi oyuncuyla birlikte aynı anda abartılı biçim ve hareketlerle sahneye taşınması, oyuncu tiyatrosu için olduğu kadar konvansiyonel kukla tiyatrosu için de sıra dışıdır.

Kuklalar hep temsil eden rolünde olmuşlardır. Bu başlangıçta tanrı ve doğa güçleri iken, tarihlerinin ilk döneminde insanların yerine geçen yapay yedekler olarak da görülmüşler; “antik çağlardan beri kuklalar sembol ve metafor kaynakları olmuşlardır. Bu sanat geliştikçe kuklalar kendi içinde bir amacı olan şeyler değil birer araç olarak görülmeye başlamışlardır” (Meschke, 1992). Tiyatroda oyuncular kendilerinden başka birini canlandırmaktadırlar. Kuklalar ise konvansiyonel olarak tek bir rolün temsilidir ve yalnızca o rolü oynamakla yükümlüdürler.

“En ilgi çekici araç en çok olanağı sunandır. Kukla sembolik karakteri sebebiyle en zengin olanakları sunmaktadır. Bazen belli bir ifade biçimi tedirgin edici olabilir çünkü kuklalar güçlü uyarıcılardır. Cansız olan “minyatür insanlar”ı betimlemek için söz ve hareket kullanılır” (Wanrooy, 1996a: 5).

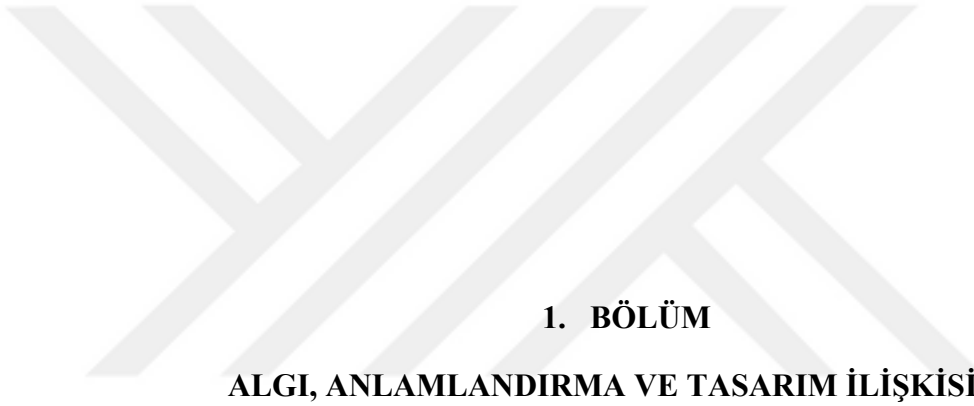
20. yüzyılda Klasik sanat anlayışına karşı, sanat ile hayatı bağdaştırmakla uğraşan sürekli yeniyi arayan bütün sanat hareketlerini avangard kapsamında ele alan tarihi çerçevede kukla tiyatrosu bu misyonu fazlasıyla yerine getirmektedir. Kukla, Karagöz, Punch, Spejbl ve Hurvinek gibi geleneksel karakterlerde olduğu gibi hayatın tam içinden çıkmaktadır. Bugün de kukla insanlıkla ilgili değerler, duygular, olay ve olguları ele alışıyla politik olsun olmasın hayatla sanatı birleştirmektedir. 20. yüzyıldan itibaren de yeninin kendisini aramak kadar onunla işbirliği kurmak da neredeyse kukla tiyatrosunun tanımlayıcı özelliklerinden olmuştur. Bu işbirlikleri, sürekli karşılaşmaları ve bunlardan doğan üretimleri beraberinde getirmektedir.

Lyon Dans Bienali Sanat Direktörü ve koreograf Dominique Hervieu, dans disiplini çerçevesinde “bedenin [...] konumlanması farklı da olsa benzer de olsa bana her zaman diğeri ile tanışma yolu olarak görünmüştür: farklılıkları kabul eden, diğer kültürleri kucaklayan bir sanat var mıdır?” (Glon ve Launay, 2012: 10) diye sormuştur. Bu sorunun cevabını kukla tiyatrosunda bulmak mümkündür. Kukla tiyatrosu, hitap ettiği seyircinin de onu kurgulayan yapımcı ekibinin de farklılıklarını kucaklar hatta bu farklılıkları talep eder. Farklılığın zenginleştirici olduğu anlayışı çağdaş kukla formlarında yaygındır. Çağdaş kukla tiyatrosu, tiyatronun öğelerin arasında hiyerarşinin yok olduğu, metnin belirleyiciliğinin ortadan kalktığı, kültür-ötesi yapımların arttığı biçimiyle Lehmann’ın (2006) post-dramatik olarak nitelendiği tiyatroya yakın görünmektedir. Ancak Birkiye’nin vurguladığı biçimiyle tiyatro araçları önem kazansa da post-dramatik tiyatro seremoni, ritüel, anı ve rüya görüntülerine yaklaşmaktadır (2007: 38), bu doğrultuda çağdaş kukla tiyatrosunu tam anlamıyla post-dramatik olarak nitелеmek zordur. Sürekli yeniyi arayan, konvansiyonel kukla tiyatrosunun kurallarını yıkan ve uluslararası mecrada ortak kodlara hitap ederek seyirciyle buluşan kukla tiyatrosu 21. yüzyılda yeni bir Avangard çağı yaşamaktadır.

“Eski geleneğin kuklası, bir figür olarak, öznel insan düşünceleri ve fikirleri için bir araç olacak şekilde bir ifade nesnesine [ve] gerçekliğin dönüşmesiyle şiirsel bir metafora dönüşür. Bu figürlerin tasarımında bir grup parametre gözetilmelidir: Figüratif/metaforik objeler, onların temsil edilebilirliği ve sembolik yönleri açısından- form ve malzeme-renk- görsel yönleri- hareket ve yapı” (Wanrooy, 1995: 8).

Kukla duayeni, tarihçi ve teorisyen Henryk Jurkowski 1992 tarihli *Aspects of Puppetry* başlıklı konuşmasında, “kukla kişisel ya da politik ifade için kullanılsa da yapay bir sanat değil disiplinlerarası bir sanattır; bu sebeple kuramcılar kukla araştırmalarında disiplinlerarası metotları uygulamalıdır. Bugün konu ve edebi metotlar arasında bir karşıtlık vardır- her yerde kolaj kullanılıyor”. (Akt. Wanrooy, 1996a: 15) demiştir. 20. yüzyılda başlayan bu disiplinlerarasılık, sonraki yüzyılın kukla tiyatrosunun ana karakterini oluşturmaktadır.

Bu tez sahnede kukla ve oynatıcının etkileşimi üzerinden mesaj iletiminin gerçekleşme dinamikleri üzerine odaklanmaktadır. İmge oluşturmanın ve okumanın kültürel temellerinden ziyade fizyolojik referanslara dayanan evrensel temeller aranmaktadır. “İnsan doğasının içeriğinden ziyade kaynakları hakkındaki kuram” (Buss 1991: 463) olarak görülen evrimsel kişilik kuramı, biyolojik örneklerin nasılına ya da tanımlayıcı sınıflandırmalara değil davranışın nedenlerine odaklanmaktadır. Fizyolojik kaynaklı tepki ve davranışlar açısından tüm insanlar birbirine benzerdir. Deneyimler, ya da düşünceler kişinin kendine has gibi gelse de biriciklik taşımayabilir hatta herkes için ortak olabilir. Bu da insan olana dair bir takım ortak duygular ve toplumsal deneyimlerle ilintili olduğunda gerçekleşmektedir. Bu bağlamda ana odak kukla tiyatrosunun baş aktörü olan kukla ve onu canlandıran oynatıcıdır. Kuklanın aynı anda nesne ve özne olabilme durumu ile bu durumda oynatıcısı ile değişen ilişkisi; yalnızca onun sahne üzerindeki gücünü arttırmaz, aynı zamanda seyircinin de daimi olarak sahnede olan biteni ve değişen ilişkiyi düşünmesine yol açmaktadır. Kukla tiyatrosu geleneksel tüm türleri devam etse de bugün konvansiyonel kukla tiyatrosunun sınırlarının ötesinde, kültür sınırlarını da zorlayan disiplinlerarası çalışmalarla ortaya konan sahnelemeler söz konusudur. Avangard akımların başlattığı işbirliği ve sanatta özgürleşme, dönemin sahne sanatları ve kukla tiyatrosu üzerinde de etkili olmuştur. Disiplinlerarası çalışmaların neredeyse tanımlayıcı özelliği haline gelen çağdaş kukla tiyatrosunda bu bağlamda yeni bir avangard dönem yaşanmaktadır. Sahne sanatlarının diğer türleri giderek kuklanın sembolik ifade gücünü ve işlevlerini daha fazla kabul edip yapımlarının birer parçası kılmakta bu yolla da kuklanın yeri görünür biçimde meşrulaşmaktadır.



1. BÖLÜM
ALGI, ANLAMLANDIRMA VE TASARIM İLİŞKİSİ

1. BÖLÜM

ALGI, ANLAMLANDIRMA VE TASARIM İLİŞKİSİ

1.1. Görsel Algı

“Bizi dünyaya bağlayan duyularımız arasında görme en önemlisidir. Duyularımızla elde ettiğimiz deneyimlerimizin %80’inden fazlasını görme ile sağlarız” (Holtzschue, 2009: 31).

İnsanlar çevrelerini duyuları ile tanımlar ve oryantasyonu o şekilde sağlarlar. Esasen çevreyi tanımlamak ve algılamak dürtüsü duyuları sürekli aktif tutmaktadır. Bu bir yandan hayatta kalmanın da bir gereğidir; nitekim yürürken bile düşmemek için çevrede neyin nerede konumlandığını belirlemek gerekmektedir. Kişi karşısındaki nesne ya da kişiyi duyu organlarının yardımıyla algılamaktadır. Zira Cüceloğlu’nun (1997: 98) tanımıyla “Algı, duyu verilerini örgütleyip yorumlayarak çevremizdeki nesne ve olaylara anlam verme sürecine verilen addır”. Algı süreci üzerine çalışan Brunswick’e göre retinasına biçimi düşen nesneyi tanımlayan insanın o nesneyi nitelemesine algı denmektedir. Nesnelerin algılanmasında, ara süreçler, ışığın yeterli olup olmaması gibi görüntüyü etkileyen fiziksel görüş koşullarıdır. Nesne ya da kişinin retinadaki yansıması ile algı arasındaki ara süreçler ise kişinin bilişsel süreçleri, beklentileri, geçmiş deneyimleri ve algıladığı kişiyle, nesneyle ya da olayla olan ilişkisidir (Hortaçsu, 2012: 108-110).

Algılama biçimi, gerçeğin kavranışını ve neyin gerçek olarak yargılanıp yargılanamayacağını etkilemektedir (Bruner, 2010: xvi). Görsel algı bu bağlamda gerçek olanı tanımlamakla birebir bağlantılıdır. İnsanlar ‘gördüklerine inanır’ ve genellikle gördüklerinden değil, daha çok duyduklarından yani anlatılan bir şeyden şüphe duyarlar. Görme tek başına etrafi algılamada, sınıflamada ve haritalandırmada işlevsel bir öneme sahiptir böylece zihinde ve gerçek hayatta yön bulma için en etkin araçlardan bir tanesi olmaktadır.

Bilim insanları bilinen beş duyunun ötesinde, sıcaklık farklarını algılama duyusu (thermoception), durum algısı (proprioception), gerilme sensörleri, acı hissini ileten

nosisepsiyon, denge hissi, esneme reseptörleri, kan akışındaki hormonları ve ilaçları algılayan kemoreseptörler ve manyetizma duyusu (magnetoception) dahil insanların 21 tane duyusu olduğunu bulmuşlardır (Lewis, 2015: 76-77). Yine de bunların içinde görme duyusu vazgeçilmez olmamakla birlikte belki de insanlar için algı ve anlamlandırma açısından en etkili duyudur.

Görme olayı ışık olarak algılanan bir çeşit elektromanyetik radyasyon olan fotonların, retinaların üzerine odaklanması ile başlamaktadır. Retinada üç katman hücrenin her biri yüz yirmi milyondan fazla ışığa duyarlı alıcı hücre içermektedir. Retinalar ışık enerjisini elektrik sinyallerine çevirerek, onları optik sinirler aracılığıyla beynin derinliklerindeki lateral genikulat gövdelere dürtü olarak yollamaktadır. Sinyaller buradan devam ederek beynin arkasındaki birincil görsel kortekse geçerek oradan başka görsel bölgelere yönlendirilmektedir. Sinir bilimi henüz bu sinirsel dürtülerin nasıl görülen şeylere verilen öznel tepkilere dönüştüğünü çözümleyememiştir (Lewis, 2015: 92). Yine de bu veriler zihinde anılar, geçmiş yaşantı, çevresel uyaranlar, kültür ve daha derinlerdeki ilkel dürtülerle ilişkilenebilmektedir.

Araştırmacıların kanıtladığı üzere görüntüler tiksintiden öfkeye, üzüntüye, dehşete ve hiddete kadar değişen anlık duygusal tepkileri tetikleyebilir. Arnold Gesell'in (Gesell, Bullis ve Ilg, 1949. Akt. Tayfun, 2012: 36) çocuklarda görme yeteneği üzerine yaptığı çalışmalarda görme yeteneğinin önemi ortaya konmuş; görselin gücü, Lewis'in araştırmalarında da kanıtlanmıştır. Araştırmada gönüllülere bir anket doldurmaları karşılığında lezzetli şekerleme verilmiştir. Şekerleme çok lezzetli olduğundan ikinci kez sunulduğunda denekler kabul etmişler; ancak ikinci kez sunulan şekerleme köpek pisliği şeklinde olduğu için denekler ona dokunmayı dahi reddetmişlerdir. Gözleriyle gördükleri kanıt, mantıklı ve sorgulayıcı zihinlerini ele geçiren dürtüsel zihnin kontrolü altına girmiştir (Lewis, 2015: 90-91). Özetle görme duyusu, dokunma, koklama ve tat alma duyularına üstün gelmiştir. Denekler gözlerine güvenerek bir yargıda bulunmuş, diğer duyularını görünenin gerçekliğini sınamak için kullanmamışlardır. Dolayısıyla Lewis'in deneyi görsel algının yargıda bulunma konusunda önemini ispatlamıştır.

“Algılama anında beyin, bireyin içinde bulunduğu durumdan beklentilerini, geçmiş yaşantılarını, diğer duyu organlarından gelen başka

duyuları, toplumsal ve kültürel etkenleri hesaba katar. Gelen duyuları seçme, bazılarını ihmal etme, bazılarını kuvvetlendirme, arada olan boşlukları doldurma ve beklentilere göre anlam verme bu aşamada yapılır. Duyu organlarının beyne ilettiği duyular basittir, algılama ise geçmiş öğrenme ve deneyimlerimizin de işin içine girdiği son derece karmaşık bir süreçtir” (Cüceloğlu, 1997: 118-119).

Algılama ve anlam verme ilişkisine daha yakından bakmadan önce görme mekanizmasından ileri gelen algı biçimleri ve görsel illüzyonlar üzerinde durulmalıdır. Göz, gözün hareketi ve hareketin işlevi ile ilgili pek çok araştırmadan biri 2005’de Michigan Üniversitesi’nde yapılmıştır. Araştırmayı yürüten, Julie Boland, Hannah Chua ve Richard Nisbett (Akt: Lewis, 2015: 101) aynı görüntülerin gösterildiği Amerikalı ve Çinli öğrencilerin göz hareketlerinde farklılıklar olduğunu bulsalar da objeleri tanıma, renk algısı veya görsel bilginin beyinde işlenmesiyle ilgili farklılık olmadığını vurgulamışlardır. Buna dayanarak, görsel süreçlerin evrensel olduğunu varsaydıklarını belirtmişlerdir. Özetle bu araştırmada görülen; kültür farkı gözetmeksizin gözün, harekete duyarlı bir organ olup, çevrede olup biteni anlamak için sürekli olarak etrafı taradığıdır.

Göz istem dışında hareketi takip ettiği için, televizyon açık olduğunda dikkat direkt oraya odaklanır ya da hiç kimsenin olmadığı bir parkta hızlıca geçen bir köpek ya da kedi konsantre olmuş bir okuyucunun başını kaldırmasına sebep olur. Purkinje bir geçit töreni örneğiyle hareket takibi üzerine önermesini ortaya koymuştur. Göz, gözlem yaparken her sıraya tek tek odaklanmaya çalışsa da bilinçdışında geçit töreniyle aynı yönde hareket eder; bu hareket o kadar çok tekrarlanır ki alışkanlık haline gelir ve geçit bitene kadar sürer. Bilinç dışı göz hareketinde gözler hareket eden nesnelere takip ederler ve hareketsiz nesnelere gözlemeyi daha sonraya ertelerler (Purkinje,1825: 60-61. Akt: Wade ve Tatler, 2005: 177).

Hareket algısının temelinde bazı değişkenler yatmaktadır. Zeminin sürekli değişmesi ve şeklin sürekli görüntü sahamızda kalması, zeminin sabit olup nesnenin hareketli olması ya da kişinin başını hareket ettirmesi, birbirinin görüntülerini bazen engelleyen bazen de engellemeyen nesnelere varlığı hareket algılamasına yol açmaktadır. Görüntünün belirli bir büyüklük ve şiddet düzeyinde başlayıp zaman içinde gittikçe küçülerek zayıflaması da hareket algılamasına yol açmaktadır. Özünde hareket, şeklin değil, zeminin hareketinden doğan bir hareket algılamasıdır (Cüceloğlu, 1997:

127). Cüceloğlu'nun açıklamasındaki zemin esasen görüş alanımızdaki fondur. Fon ve odadaki nesnenin yarattığı hareket algısı kaynaklı illüzyon, sinema filmlerinde çokça kullanılmaktadır. Karakterin başı döndüğünde kamerada karakter sabit görünüp arkasındaki fonun sanki dönüyormuş gibi gösterilmektedir. Oysa aslında dönen kamera ve oyuncudur. 1958'de Vertigo filminde Alfred Hitchcock'un ve ilham verdiği pek çok yönetmenin kullandığı dolly zoom seyircinin olduğu kadar karakterin mesafe algısının psikolojik etkilerini vurgulamaktadır (Sözen, 2003).

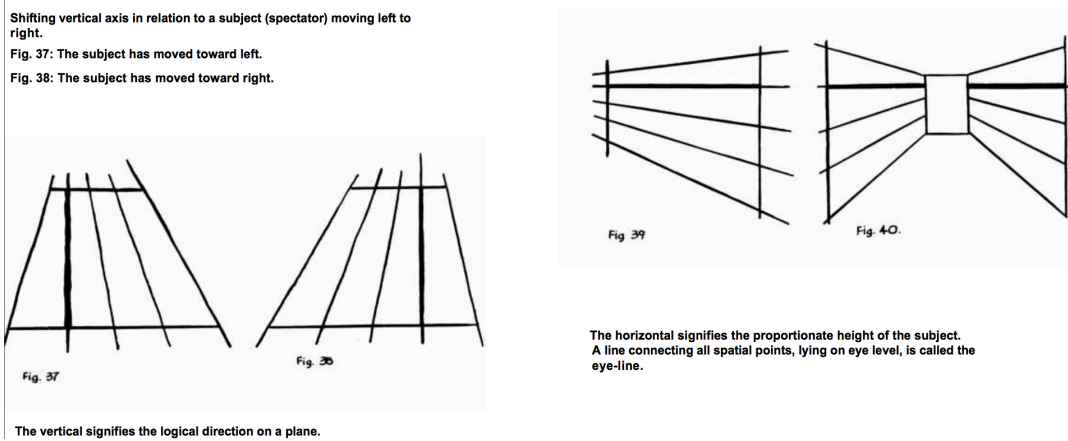
Gözün hareket sebebiyle algıladığı illüzyonun yanı sıra, görme duyusu ile elde edilmiş verilerin bilgi olarak ön kabulü de algıda bir illüzyon yaratmaktadır. Dr. Richard Russell cinsiyet algısına ilişkin yaptığı araştırmada, özellikle Doğu Asya ve beyaz ırka ait yüzlerde; yüksek kontrast ve daha açık ten renginin kadınsı, cilt renginin koyuluğu ve düşük kontrastın ise erkeksi bir algı yarattığını ortaya koymuştur. (Lewis, 2015: 96-97). Dolayısıyla kadın ve erkek yüzünü tanımanın gözlem sonucu oluşmuş bilinç dışı bir öğrenme olduğu söylenebilir. Kişi doğumundan itibaren gördüğü tüm yüzlerin analizi ile erkek ve kadın yüzü arasında araştırma sonucunun gösterdiği bir farklılığı bilgi olarak saklayıp kullanıyor olabilir.



Görsel 1- Tek Bir Yüz Tasarımında Eril Ve Dişil Özelliklerin Renk Tonları Farklı İle Oluşturulduğu Richard Russell'ın Cinsiyet İllüzyonu, (Lewis, 2015: 96).

Hareket eden nesnelere sebebiyle oluşan illüzyon, ya da renk kontrastının cinsiyet algısına etkisi gibi; birbirine yaklaşan çizgiler ve benzerlerin göz tarafından gruplanması, üç boyut ve derinlik algısı açısından bir illüzyona sebep olmaktadır. Retinadaki görüntü iki boyutlu olsa da, beyin sol ve sağ gözün aldığı görüntüyü birleştirmekte; stereopsis

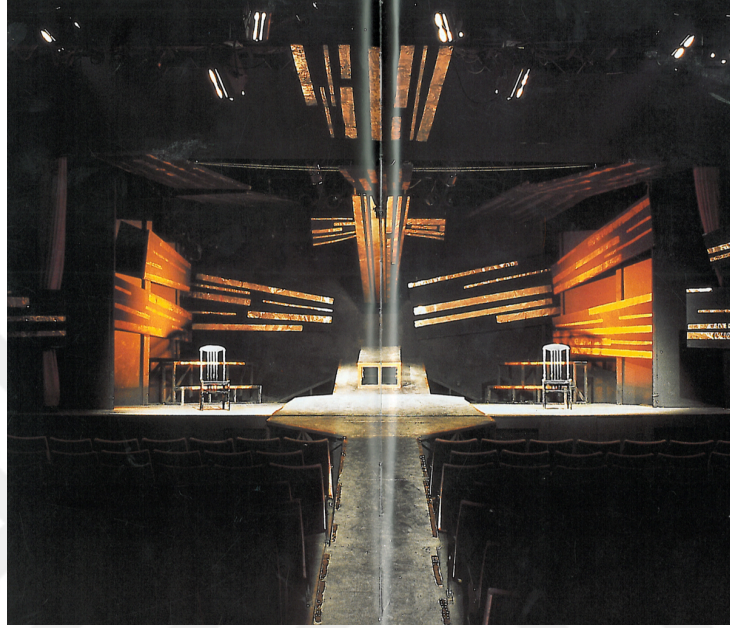
denen süreç ile üç boyutlu bir dünya algılanmaktadır (Cüceloğlu, 1997: 127). İlk kez 1838’de Charles Wheatstone tarafından tanımlanan süreç her gözün birbirinden çok az farklı görüntü alması, beynin bu görüntüleri canlı bir derinlik etkisi yaratmak için birleştirmesine dayanmaktadır ve bu aynı zamanda objelerin büyüklüklerinin anlaşılmasını da sağlamaktadır. Demiryolu gibi paralel çizgiler, mesafe arttıkça yaklaşmış gibi görünmektedir ki bu en güçlü derinlik göstergelerinden biri olan perspektiftir (Lewis, 2015: 93-94). Gözün demir yolu çizgilerini ufka kadar izlemesi gibi; kişi bir resme bakarken gözleri genellikle belli bir yolu izleyerek resmi taramaktadır, buna ‘tarama yolu’ denmektedir. Tarama yolları özellikle öğrenme esasen de tanıma sırasında kişinin göz hareketlerinden okunabilmektedir (Barba ve Savarese, 2017: 215). Perspektif algısının oluşumu ile gözün hareket gibi çizgileri de takip ettiği fenomeni, ressamlar tarafından hem incelenmiş hem de işlevsel biçimde kullanılmıştır.



Görsel 2- Çizgi Yönlendirmesi, (Klee, 1972).

Klee’nin yukarıdaki çizimlerinde görünür kılmak için kalınlaştırdığı doksan derecelik yatay ve dikey çizgiler, gözün referans aldığı çizgilerdir. Bu bağlamda soldaki dikey hareketli çizgilerin oluşturduğu çizimlerden Klee’nin fig. 37 diye numaraladığı gözü sola; fig. 38 ise gözü sağa yönlendirmektedir. Zira fig. 37’de dik açılı çizgi soldadır ve çizgilerin çoğunluğu sola eğimlidir; tam tersi fig. 38 için geçerlidir. Yatay çizgilerde ise dik açığı sağlayan çizgi ufuk çizgisini temsil etmektedir. Dolayısıyla Görsel 2’de fig.39 olarak adlandırılmış kısımda diğer yatay çizgilerin sola doğru birbirlerine yaklaşması perspektifin yönünü göstermektedir. Fig. 40’da ise göz, çizgilerle merkeze

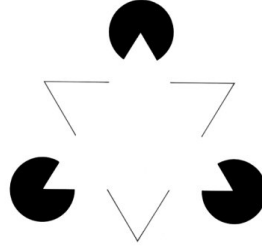
dođru yönlendirilmektedir. Göz ister istemez bu çizgileri takip ederek bu yargıya varmaktadır. Osman Şengezer'in Küheylan oyunu için yaptığı tasarımda da çizgiler vardır ve seyircinin gözü merkeze, sahnenin ortasına yönlendirilmektedir (Görsel 3).



Görsel 3- Küheylan, Tasarım: Osman Şengezer. (Şengezer, 1999: 100-101).

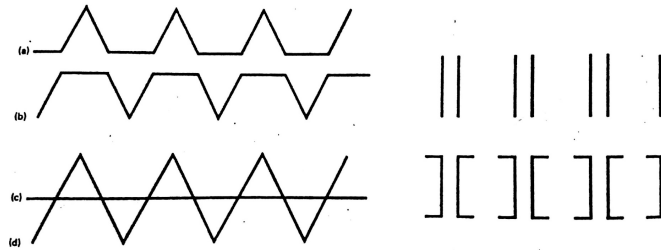
Özünde algı sürecinde, insanlar onlara duyuları vasıtasıyla gelen verileri derleyerek, onları organize ederek anlam vermektedirler. Dolayısıyla algı kendisini oluşturan duyuşal girdilerin toplamından daha fazla bir anlam ifade etmektedir. Bu Alman psikologlarca gestalt kelimesi ile ifade edilmiştir. Zihindeki organizasyon kuralları olan gestalt ilkeleri algıyı etkilemektedir. Şekil-zemin, devamlılık, yakınlık, benzerlik ve tamamlama gibi kurallar beynin gelen duyuşal verileri organize etmesini sağlamaktadır (Cücelođlu, 1997: 123). 20. yüzyıl başlarında Alman gestalt psikolođu Max Wertheimer, izleyicinin biçim, örüntü veya şekli, tek tek öğeler olarak deđil grup ilişkileri açısından nasıl gördüğünü araştırmaya başlamıştır. Tamamlama denilen bu zihinsel süreç, yakınlık, boyut, biçimsel benzerlik gibi çeşitli faktörler, nesnelere zihinde görsel olarak ilişkilendirmeye, aralarındaki eksik parçaları gidermeye ve boşlukları doldurmaya yardımcı olmaktadır. Tamamlamanın yarattığı optik yanılsama tekil parçalardan ziyade bütünün algılanmasını sağlamaktadır (Ocvirk, vd, 2015: 57). Tamamlama, nesnenin tümü görülme de o nesnenin tümü görülüyormuş gibi

algılanmasına denir. Gerçekte algılama ender olarak tümünden nesnelere gelen duyulara dayanmaktadır. Genellikle parça parça olan verileri zihin tamamlamaktadır (Cüceloğlu, 1997: 124).



Görsel 4- Kanizsa Üçgeni Illüzyonu, <http://scienceblogs.com/mixingmemory/wp-content/blogs.dir/455/files/2012/04/i-530b60d71531f780c3a0318c9dde49fe-Kanizsatriangle.jpg>

Kanizsa üçgen illüzyonunda beynin düşünmeden eksik parçaları tamamlamaya çalıştığı anlaşılmaktadır; zira Görsel 4’de hiç üçgen yoktur. Bilimin incelediği bu görsel algı gizini sanatçılar da çözümlenmeye çalışmışlardır. Neo-Empresyonizm’in öncülerinden George Seurat’ın puantizm tekniği henüz mükemmel haline ulaşmamış değer-kontrast ve optik karışım fenomenine dayanmaktadır. Seurat’ın stili psiko-fizyolojik teorinin ilk resimsel hali olmakla beraber 19. yüzyılın sonlarına doğru Kandinsky ve Mondrian deneysel psikoloji üzerine çalışmış 1950 ve 60’larda op-sanatçıları ve renk-alanı ressamı bu denemeleri sürdürmüşlerdir (Gage, 1999: 16).



Görsel 5- Devamlılık Kuralı (Sol), Yakınlık Kuralı (Sağ) (Cüceloğlu, 1997: 124).

Tamamlama kuralına benzeyen devamlılık ise algısal alanımızda bulunan ve aynı yönde giden birimler birbirleriyle ilişkili görüldüğü algısal eğilimdir. Birbirine

yakın olan nesnelere gruplanarak algılanmaktadırlar. Birbirine benzer birimler de bir algısal bütünlük kazanmaktadırlar. Kalabalıkta zihin bireyleri bazı özelliklerine göre gruplar, çocuklar, gençler, yaşlılar ayrıştırıcı cinsiyet benzerliği ile kadın ve erkekler de ayırt edilir (Cüceloğlu, 1997: 124).

“Görünenin görünen gibi olmadığı anlayışından hareketle başlayan sorgulama, dış dünyanın birebir sunumunu giderek önemsiz kılar. Mimesisten vazgeçildiğinde, öznenin etkinliği olarak sanat da görünebilir olmayana yönelir, diğer bir deyişle görme biçimi sorgulanır. Biçimsel kısıtlamalardan çıkan sanatsal özgürlüğün sonucu sanatçının kullandığı dil formları da özel kodlara dönüşür” (Öndin, 2009: 16).

Erken 20. yüzyıl, sanat alanında da görsel algının sorgulandığı ve farklı denemelerin yapıldığı bir dönem olmuştur. 20. yüzyıla kadar batı sanatı, en genel anlamıyla dünyada var olan görüntüleri yansıtmak üzerine kuruluydu. Sembolizm sanatta kırılma noktası yaratmış; sanatın dilini semboller sistemi olarak ele almıştır. Sembolizm imge, dış dünyanın görüntüsüne birebir benzemez; dolayısıyla imgenin anlamı nesnelere arasında kurulan veya kurulacak olan bağlantıdan çıkmaktadır. Nesnenin algılanışındaki farklılığa odaklanan Kübizm, resim yüzeyindeki özerklikle ilgilenirken dış dünyadan referanslar da taşıyarak resme birden fazla bakış açısını ve çapraşık uzam ilişkilerini katmıştır. Görünenin görüldüğü gibi olmadığını ortaya koyan Kübizm gibi soyut sanat da nesnenin anlamını öz arayışı bağlamında sorgulamıştır. Freud tarafından bilinçaltının bilimi olarak geliştirilen psikanaliz, 20. yüzyılın ilk yıllarından itibaren modern sanatın ilgi alanına girmiş; özellikle sürrealistlerin odak noktası olmuştur. Bu bağlamda, fanteziler, düş gibi imgeler karmaşık arzuların fiziksel göstergesi olarak tuvallere yansımıştır (Öndin, 2009: 16-18). Bu bağlamda sanatçılar, önceki dönemlere kıyasla, alımlayıcıya anlamlandırma ve yorumlama konusunda daha fazla sorumluluk yüklemiştir.

Görsel kuralların bilinç dışında içselleştirilmesi, ileriki yaşantıda onların yorumlanmasında da süreçlerin her zaman farkedilmemesi ile sonuçlanabilmektedir. Kimi öğrenimler ön kabuller olarak zihinde yerleşmektedir. “Deneyimlerimize dayanarak hem nesnel hem de sosyal çevremizle ilgili birçok beklentiler geliştiririz ve bu beklentiler sonraki algılarımızı sürekli etkiler” (Cüceloğlu, 1997: 132). Nitekim “belirli bir kültürde

büyürken, retinalarımızdan gelen sinyalleri yorumlarken uyduğumuz görsel kuralları bilinçsiz olarak absorbe ederiz” (Lewis, 2015: 93). Görme duyusu aracılığıyla zihin doğum anından itibaren bir imge kütüphanesi oluşturmaya başlamakta; bu, büyüme sürecinde nesnel bilgi, kültür ve öz deneyimlerle farklı anlam bağları kurulan uyaranlarla zenginleşmektedir. Görsel algı, anlama ve anlamlandırmada etkili biçimde kullanılmaktadır. Etrafta görüleni tanımanın ötesinde, çağrışımlarla farklı anlam bağları, farklı duygu, dürtü ve anıları uyarmaktadır.

Çok kısa anlarda gösterilen imgelerin de etkili olabileceği araştırmalarda kanıtlanmıştır. Hazırlama denilen süreçte gönüllülere bilinçli farkındalık eşiği altında resimler gösterildiğinde imge davranışı dürtüsel beyni harekete geçirmektedir. Toronto Üniversitesi Rotman İşletme Okulu’nda Chen-Bo Zhong ve Sanford DeVoe tarafından yürütülmüş araştırmada; öğrenci katılımcılara Mc Donalds, KFC, Subway gibi fast food logoları saniyenin on iki binde biri kadar bir sürede gösterilmiştir. Araştırma sonunda bu logolara sadece kısa bir süre maruz kalmanın bile genel bir telaş ve sabırsızlık duygusu yarattığı ortaya konmuştur (Lewis, 2015: 97-98). Görülmektedir ki, imge çok güçlü bir yönlendirme ve etkileme aracıdır ve onunla anlık temas bile zihinde bir etki yaratmaya yetmektedir. Dolayısıyla görsel sanatların temelinde izlek ile uzun temasta zihin imgeleri çok daha uzun süre irdeleme ve farklı anlam bağları kurma şansı bulmaktadır. Gösteri sanatlarında ustaca yapılmış bir tasarım farklı sahnelerde farklı ışıklarla farklı imgelerin oluşmasına ve zengin bir anlam demetinin yaratılmasını mümkün kılmaktadır.

“Beynin görsel alanlarına giden fiber yollar çift yönlüdür. Kavramsal, üst düzeylerden aşağı bilgi taşıdıkları gibi duyuşal, alt düzeylerden de yukarı bilgi taşırlar. Kimse bu üst-alt bağlantılarının neye yaradığını bilmez, ama görsel haritalara bellek görüntüleri indirmek için orada olabilirler. Yani zihin görüntüleri kafadaki resimler olabilir” (Pinker, 2016: 334).

Edward Titchener’in savına göre bir kavrama, düşünceye ya da fikre “her zaman görsel imgeler ve kelimenin görüntüsü eşlik eder; ama imgeler çoğu zaman keyfidir hatta bazen neredeyse çözülemeyecek kadar sembolik”(1973: 209) olabilmektedir. Dolayısıyla görüntüler soyut da olsa, zihinde önceden kurulmuş bir bağ var ise herhangi bir şeyin temsili olabilirler ve algı süreci içinde anlamlandırılmaları mümkündür.

Zihinde görüntüleme, uzam içindeki nesnelere ilgili düşünme işlemini gerçekleştiren motor işlevi görmekte ve görüntüler akli olduğu kadar duyguları da harekete geçirmektedir. Hayal gücü, sadece görmeyi değil, başka deneyimleri de canlandırmaktadır; ancak görsel imge, zihinde canlandırılanı daha canlı kılmaktadır (Pinker, 2016: 330-332).

Araştırmalar insanların anlam bağı oluşturma süreci tehlikeye düşerse, bunu, bağlantısız anlam çerçeveleri ile kolaylıkla telafi ettiklerini ortaya koymuştur (Burris ve Rempel, 2004; McGregor vd, 2001; Navarrete, vd, 2004. Akt: Proulx ve Heine, 2009: 1126). Bu çalışmalara cevap olarak insanların anlamı koruma çabası içinde telafi ettikleri anlam çerçevelerinin yerinin doldurulabileceği hipotezi kanıtlanmıştır. Ahlaki inançlar, grup bağlanması gibi anlam çerçeveleri, algı şeması gibi alakasız bir anlam çerçevesi zarar gördüğünde devreye girmektedir (Proulx ve Heine, 2009: 1126). Bu bağlamda zihin ne görürse görsün onunla bir anlam bağı kurmaya çalışmaktadır. Bir anlam çerçevesi işlemediğinde diğerine geçerek, veri girdisini bir şekilde anlamlandırmaktadır. Elbette görüntüler bir nesnenin sadece anlamını değil, geometrisini de yakalayarak; bir nesnenin şekli ya da renginin ayrıntıları daha sonra anlık arama için, hazır bir halde saklanmaktadır (Pinker, 2016: 339). Dolayısıyla bir şeyi gördüğünde, anlar içinde zihindeki görsel kütüphaneye karşılaştırılarak, daha önce karşılaşılmamışsa bile benzerleriyle kıyaslanarak anlamlandırılmaya çalışılmaktadır. Daha önceden hafızada bireysel, kültürel, ya da evrensel kodlarla tanımlanmış nesnelere varsa onlarla ilişkilendirilmiş duyguları da anımsatacaktır.

“Görsel düşünme genellikle görüntülerin kendilerinin içerikleriyle değil de görüntülerimizi düzene sokmak için kullandığımız kavramsal bilgiyle harekete geçer” (Pinker, 2016: 342).

Görsel algı, “temelde insana özgü olan psiko-fizyolojik bir yapılanmadır. Bu özünde Von Uexküll’ün tezidir. Dil ve genel olarak kültür grupları duyuşal deneyimin [doğuracağı] olasılıkları değiştiremez. Yine de gözden kaçmış gerçeklik algısına odaklanıp vurgulayarak *kavramayı* değiştirir” (Bertalanffy, 1969: 235). Bertalanffy’nin Von Uexküll’ün teorisinden aktardığı üzere; özünde duyuşal deneyim dil ve kültür sınırlarının ötesindedir. Acı, tatlı, ekşi tatları duyumsamak, sıcak ve soğuşu hissetmek ve

renklerle biçimleri görüp tanımak kültürden tamamen bağımsız olgulardır. Elbette dil ve onunla organik bağı olan kültürün algılama ve anlamlandırma üzerine etkisi yadsınamaz ancak fizyolojik olana dair algı ve anlamlandırmalar daha geniş sınırlara sahiptir. Bu sebeptendir ki gülümseyen biri, hangi kültürde olursa olsun, görüldüğünde memnun ya da mutlu olduğu anlamı çıkarılmaktadır. Benzer şekilde birine sarıldığında diğerinin hissettiği dokunma duyusu ile algılananın ötesindeki duygu sıcaklığı kültürler ötesi anlamlar içermektedir.

Algı ve anlamlandırma süreçleri, filozoflar, düşünürler ve psikologlarca irdelenmiş, nesnenin kendisi ve onun zihindeki yansıması üzerine pek çok sav ortaya atılmıştır. Kant nesnenin, yargının ya da fikrin kaynağı olmadığını savunmuştur. Ona göre formel mantıkta, genel yargı gözlemin öncelidir, dolayısıyla gözlemi belirlemektedir. Bu bağlamda duyulardan alınan verileri a priori öğeler yani zihindeki ön-kabuller anlamlı hale getirmektedir. Özetle genel mantık nesnelere hakkında hali hazırda sahip olunan kavramları sınıflamaktadır (Cassirer, 1988: 107-117). Locke ise, Hobbes gibi doğuştan gelen idelerin yani bilginin olmadığını savunarak, insanın duyu ve içgüdülerine bağlı bir varlık olduğunu dolayısıyla fikirlerin bunlara bağlı olarak üreyip; bunların birleşmesinin de çağrışım mekanizması ile olduğunu savunmuştur. Duyumların bir kısmının gerçeği yansıladığını bir kısmının ise gerçeğin yansısı olmadığını söylemiştir. Birincil nitelikler dediği nesnelere reel niteliklerdir, büyüklük, şekil, sayı, durum ve hareket gibi, nesnenin uzam ve zaman içindeki nitelikleridir. Locke'un renkler, sesler, tatlar, gibi değişik duyular üreten güçler olarak tanımladığı ikincil nitelikler, nesnelere reel niteliklerini yansıtmaz; öznenin duyu yapısı ile ilgilidir. (Gökberk, 1967: 402-408). Yani ikincil nitelikler insanın iç süreçleri sonucu nesne ile kurduğu anlam bağına kapsamaktadır. Platon (1982) ise Kant ve Locke'dan çok daha uzun süre önce, idealar dünyası tezinde, her nesnenin bir ideası olduğunu, gerçek dünyadaki görüntülerin yalnızca bir yansıma olduğunu savunmuştur. Fiziksel olarak fikrin nesnenin önceli olması olanaklı görünmese de algı ve anlamlandırma söz konusu olduğunda gözlemlenen şeyler onlara ait önceden tutulmuş anlam ya da duyu kayıtlarıyla değerlendirilir ya da yeni kayıtlar oluşturulmaktadır. Locke her ne kadar birincil niteliklerin olmadığı durumda nesnenin yok olacağını söylese de nesneyi temsil edecek ya da anımsatacak bir gösterge

o nesneyi anıştırma yoluyla var kılacaktır. Kukla tiyatrosunun ana eksenini budur. Avangard sanat hareketlerinde gerçekleşen çığır açan deneylerin cesareti çağdaş kukla tiyatrosunda görülebilmektedir. Zira kimi zaman ortada konvansiyonel anlamda bir kukla bile yoktur. Hatta dijital kukla denilen biçim bilgisayar kodlarından ibarettir. Yine de görme süreçleri ve zihinsel süreçler anlam bağı kurmak için çalışmaktadır. Şekil-zemin, devamlılık, yakınlık, benzerlik ve tamamlama gibi algıyı şekillendiren gestalt ilkeleri; sahne sanatları açısından özellikle soyut anlatıma giderek daha fazla yer veren çağdaş kukla tiyatrosu için anlamlandırma açısından son derece işlevseldir.

1.2. Anlam, Anlamlandırma, Kültür

“Tek başına algı tamamlanmamış bir olaydır. Algının ortaya çıkışının hemen ardından kavrayış takip eder. Kavrayış, insan ile çevre arasındaki yaşamsal bir bağlantıdır. Algılanan bir olayın farkına varılması ve anlaşılmasıdır. Kavrayış hem neyin algılandığına karar verilmesi hem de algılananın tanımlanmasıdır”. (Holtzschue, 2009: 34)

Görme deneyimi son derece çabasız, otomatik ve bir anda gerçekleşmekte bu da alımlayıcıları, şeyleri oldukları gibi gördükleri yanılgısına düşürmektedir. Gerçekte görüntüler duyuusal verilerin zihin süreçlerince işlenmesi yoluyla anlamlandırılmaktadır. Bu işlem, biyolojik yetenek, hayatta edinilen görsel deneyim ve kısmi olarak da kurulan sosyal ilişkilerin sistematik çerçevesiyle tamamlanmaktadır (Duffy ve Kitayama, 2010: 51). İnsanlar duyuların yönlendirdiği dürtüsel yaratıklar olarak dünyaya gelip kültür ve ahlak kuralları çerçevesinde medeni canlılar olarak Freud’un kuramına göre (Bkz. Budak, 2001) id’lerinden çok süper egolarının yönettiği bir hayat yaşamaktadırlar. Anlam bulma, çevreyi daha da ötesi hayatı anlamlandırma insanlar için hayatta kalmakla eşdeğer önemde görünmektedir. Çevre ile uyum sağlamak için bilinç düzeyinde ve bilinç dışında bu algılama süreci gerçekleşmektedir.

Serebral korteks, beyinde, anlamının zihinsel süreçleri ile ilgili etkinliklerin merkezidir. Bilgiyi alır ve onu işler: her etkiye, anımsama, tanımlama ve yapılandırma ile bir yanıt verir. (Holtzschue, 2009: 37) Lewis bilinçsiz tepki ve hareketleri zombi beyin olarak adlandırdığı bilinç dışının yaptığını belirtir. Duyu verilerini de öncelikli olarak

karşıl原因an zombi beyin, gelen bilgilerin sınıflandırıldığı kategoriler oluşturmakta, bunlar vasıtasıyla çevrede olanları ve iç dünyada olup bitenleri anlamlandırmaya çalışmaktadır (Lewis, 2015:42).

Kavrayışların çoğu bilinçsizce ortaya çıkmakta ve algı süreçlerinin hızı sebebiyle eş zamanlı gerçekleşiyormuş gibi görünmektedir (Rodemann, 1999: 155). Anlamlandırma, kişisel deneyim, sosyal ve kültürel gelenekler, çevresel bağlantılar, eğitim-öğretim gibi mümkün tüm kaynaklardan öğrenilen bilgiye dayanmaktadır. Doğumdan itibaren gelişen algının anımsanması yetisi, erişkinlikle birlikte bireyin kendi çabası ile kazandığı ve depoladığı geniş bir bilinen algılar ‘kütüphanesi’ni oluşturur. Yeni veriler, ek bilgi içermediği sürece bu kütüphaneye bakılarak tanımlanmaktadır (Holtzschue, 2009: 35). Langer bu fikrin tohumlarını ilk baskısı 1989 yılında yapılan Mindfulness adlı kitabında daha önce atmıştır.

“Dünyayı, birbirinden farklı kategoriler yaratarak deneyimleriz [...] Kategoriler olmadan dünya bizden kaçıyor gibidir. [...] Bir grup kategoriye, olguları düzenlemeye hizmet edecek biçimde kullanırız. Bu eğilimin en gelişmiş ürünleri, hayatımızı akla uygun, kutsal, meşru ve kutsal kılan fikir sistemleri olan ideolojilerdir. [...] Yeni kategorilerin yaratılması [...] bilinçli bir aktivitedir. [...] kesin olarak kategorilere ve geçmişte oluşturulmuş ayrımlarına(erkeksi/kadınsı, yaşlı/genç, başarı/başarısızlık) inandığımızda bilinçdışı devreye girer. Bir kere ayrımlar ortaya kondu mu, kendi kendilerine birer varlık olurlar” (Langer, 2014: 12-13).

Zihinde kategoriler oluşturma, grupta, anlamlandırma ve bağ kurma esasen bellekle ilgilidir. Bellek, bir olayı, bilgiyi zihinde tutma ve hatırlama yetisidir. Kısa süreli bellek biyofizik, uzun süreli bellek ise biyokimyasal bir süreçtir. Kodlama sistemi, insan ilişkilerini ve dış dünya ile iletişimi düzenlemek için kullanılmakta ve belleğin temelini oluşturmaktadır. İnsanın duyu organları ile toplayabileceği her türlü veri bellekte kodlanmaktadır. Sözlü iletişimde ise anlam önemli bir kodlama aracıdır. Dolayısıyla anlam ilişkilerinin kurulması hatırlamayı kolaylaştırmaktadır (Cüceloğlu, 1997: 179). Nitekim zeki bir canlı, geçmişte karşılaşmış tanımlanmış olduğu birbirine benzeyen nesnelere hakkında elde edilmiş bilgiyi; karşısındaki yeni nesneyle, önceden oluşturulmuş kategoriler vasıtasıyla karşılaştırmaktadır (Pinker, 2016: 29). Her anlam günlük deneyimler ve metaforlar yoluyla somutlaşmakta; bu deneyimi genişletmek için

kullanılmaları anlamların birbirine geçmesine sebep olmaktadır (Lakoff ve Nunez, 2000: 377). Yani insanoğlu düşünce, duygu, dürtü ve deneyimlerini hafızada somut karşılıkları olan göstergelere de bağlamaktadır. Bu işlem günlük hayatta bazı nesnelere görüldüğünde onlara duygusal ya da dürtüsel tepkiler verilmesine sebep olmaktadır.

Algılama süreçlerinde, çevrede bulunan uyarıcılar yani dış etkenler ile iç etkenler yani dışarıdan gelen duyuşsal verileri işleyiş tarzına ilişkin psikolojik süreçler birbirini etkilemektedir. Algılamada kalıba vurma kuramı her bir örüntünün bellekte yerleşmiş olan kalıbının rehberliğinde algılamanın gerçekleşmesiyle ilgilidir. Gelen duyuşsal veriler kalıba vurulur ve örüntünün nasıl algılandığına karar verilir. Özellik analizi ise her bir örüntünün belirli bir özellik kümesi oluşturduğunu varsayarak duyuşsal verilerdeki belirli özelliklerin bir araya gelişlerinin tanınmasıdır (Cüceloğlu, 1997: 126). Bilişsel psikolog George Lakoff ve Rafael Nunez (Lakoff ve Nunez, 2000) matematik becerisinin kökenleri üzerine çalışmalarında düşünme biçimleri üzerinde de durmuşlardır. Onlara göre bilinç dışı düşüncenin büyük bir kısmı otomatik, ani ve net anlayıştan ziyade dolaylı bir anlayışı içermektedir (Lakoff ve Nunez, 2000: 28). Lewis'in aktardığı üzere "düşüncelerimizin çoğu bilinçsizdir-yani doğrudan, bilinçli iç gözlemimize esasen ulaşamaz. Günlük düşüncelerimizin çoğu çok hızlı ve zihnimizin erişilemeyecek kadar alt seviyelerinde oluşur" (2015:35). Kodların algılanması ve anlam bağının kurulması da bu kısa anlarda meydana gelmektedir. İnsanlar bu süreçlerin çoğu zaman farkında olmazlar.

Jennifer Whitson ve Adam Galinsky'ye göre, hayatta kontrolü sağlayamayan bireyler bir dizi uyaran arasında uyumlu ve anlamlı bir ilişki tespit etmeye, bir şablon algılamaya çalışmaktadırlar (Lewis, 2015: 89). Bu genel olarak tüm insanların dünyayı algılama sırasında çoğunlukla bilinçdışı yaptığı bir eylemdir. Uyarılar arasında sürekli olarak bir ilgi ve anlam bağı kurulmakta ya da kurulmaya çalışılmaktadır.

David Lewis (2015: 34-35) düşünme olgusunu bilinçli kullanım durumuna göre Sistem I (I: Impulse –dürtü) ve Sistem R (R: reflection- düşünce) olarak ikiye ayırmaktadır. Sistem R bilinçlidir ve kontrol altındadır; akılcı, mantıklı ve şüphecidir. Sistem I ise bilinçli kontrolün dışında işlemekte; olay, insan, eylem ve durumları zihinde

geliştirilen kategorilere otomatik olarak yerleştirmektedir. Yani doğuştan gelen ya da öğrenilmiş bağlantıları otomatik olarak kullanmaktadır, bu anlamlandırma sürecini daha hızlı yapmakta ancak hata oranını da arttırmaktadır (Lewis, 2015: 103).

“Bir çok algısal yetenek doğuştan gelir; fakat çok sayıda başka algısal süreçler de öğrenmeye dayalıdır. Doğuştan gelen yetenekler ve sonradan öğrenilen beceriler birbirlerini sürekli etkiler. En doğru bilimsel yol, her iki etkenin [...] algılamanın temelinde yattığını kabul etmektir” (Cüceloğlu, 1997: 136).

Kültür sonradan öğrenilen beceriler gibi doğumdan sonra edinilmektedir. Kişinin ailesi ile başlayan süreç okul ve iş hayatında birikerek ilerleyen bir öğrenme yolculuğudur. Kolektif hafızada yer bulmuş değer ve olaylar, toplum kuralları, değerler ve kültür bu yolda öğrenilmektedir. Bu öğrenme bilinçle olduğu kadar bilinç dışı olarak da gerçekleşmektedir. Dış dünyadan alınan veriler zihinde işlenir ve daha önce belirtildiği üzere kategorilere ayrılmaktadır. “Kavramlaştırma ise kültürle bağlantılıdır. Bütün bu olgular beyine bağlı işlemlerdir. Bu nedenle, beyin fonksiyonları ve kişinin kültür düzeyi ile belirlenmiştir” (Gökaydın, 2002: 87).

Aristoteles’in dediği gibi “insan doğası gereği toplumsal bir hayvandır” (Bkz. Gökberk, 1967) dolayısıyla zaman içinde toplulukta yaşamak için belli kurallar, semboller ile daha kolay okunur hale getirilmiştir.

“Birçok hayvan türünde en büyük beyinli ve en zeki davranışlı türler toplumsal olanlardır: arılar, papağanlar, yunuslar, filler, kurtlar, deniz aslanları ve elbette maymunlar, goriller, şempanzeler. Toplumsal hayvanlar avlanmayı, savunmayı, toplamayı ve toplu cinsel ilişkiyi düzene sokan sinyaller alıp verir” (Pinker, 2016: 229).

Toplumsal bir başka hayvan olan insan türü çok daha karmaşık kodlar ve sinyaller ağı içinde yaşamaktadır. Zira bu sinyaller ülkeden ülkeye değişim gösterebilmektedir. Her coğrafya kendi kültürünü bin yıllar içinde oluşturur ve yerleştirir. Kültür, tarihsel toplumsal deneyimin bir ürünü olduğundan her toplum için eşsizdir. Bin yıllar içinde savaş ve göç gibi faktörlerle birbirinden etkilenmiş kültürler olsa dahi, etkilenme biçimleri ve oranları farklı olacağından her kültür kendine özgü olma özelliğini koruyacaktır. Ancak her ne kadar sınırlar, konuşulan dil, etnik köken insanları ayırıyor

gibi görünse de yalnızca biyolojik yapının ortaklığı değil, insanı insan yapan düşünme ve duygulanma etkinlikleri de bir o kadar benzerdir (Ersan, 2016). Düşünme süreçlerinin, duygulanmanın ve dürtülerin ortaklığı yukarıda da ifade edildiği gibi psikologlarca araştırılmış ve kanıtlanmıştır. Dolayısıyla bu etkinliklerin gücü insanları ayıran kültürel ve bireysel farklılıkların ötesinde anlamlandırma ortaklığı sağlamaktadır.

“Nesnenin ya da davranışın içinde yer aldığı sosyal durum veya bağlam da algılamamızı etkiler. [...] İçinde yetişilen kültür, o anda içinde bulunan ortam, gereksinimler ve benzeri her şey, algısal beklentileri etkiler” (Cüceloğlu, 1997: 134-135).

Kültürü, insana ilişkin bir kavram olarak, tarih içerisinde yaratılan bir anlam ve önem sistemi olarak tanımlayan Parekh (2002:336); insanların kültürün bireysel ve toplu yaşamlarını anlamada, düzenlemede ve yapılandırmada kullandıkları bir inançlar ve adetler sistemi olduğunu da belirtir. Bu düzenleme için geçirilen zihinsel süreçlerde, kültüre ait simgeler ve imgelerin işlenmesi söz konusudur. John Berry (2015: 524) ise kültürü edinmeyi iki tanımla açıklamıştır: Kültürlenme (enculturation) ve dış kültürü öğrenme (acculturation). Bireyin, içine doğduğu kültürü doğal süreçte öğrenmesi kültürlenme, söz konusu süreçte başka bir kültür etkisi altında kalma durumuna da dış kültürü öğrenme demiştir. Çokkültürlülük kavramı batıda İkinci Dünya Savaşı sonrası yaşanan yoğun göçler sebebiyle gündeme gelmiştir. Görsel imgelerin etkili gücü, kültürel farklılıkların kolayca algılanabilir ve öğrenilebilir duruma gelmesine yardımcı olmaktadır (Kırıçoğlu, 2009: 38). Zaman içinde öğrenilen ya da göstergelerine maruz kalınan kültürler yeni anlam bağları kurulmasına bir yandan da anlam kalıplarının çeşitlenmesiyle, çağrışım çerçevesinin genişlemesine olanak sağlayacaktır. Avner Ziss (2011:63) bireysel görüşün her zaman genelin bir ögesini kendinde taşıdığının altını çizmektedir. Haliyle birey ve bireyin algı süreçleri içine doğduğu toplum ve çevresel etkilerden bağımsız biçimde gelişemez. Ancak çevresel etkilerin etki alanının genişlediği de yadsınamaz bir gerçektir.

Çevre olabildiğince çeşitli, karmaşık, görsel imgelerle dolu olup; insanlar kaçınılmaz şekilde bu imgelerin etki alanına girmektedirler. Özellikle genç nüfus, televizyon bilgisayar oyunları, vitrinler, tanıtım levhaları, çizgi romanlar, hazır yiyecek paketleri ve pek çok başka popüler tüketim nesnesine günlük hayatta maruz kalmaktadır

(Kırıřođlu, 2009: 45). Dolayısıyla kiřinin anlamlandırma çerçevesi bugünün teknolojilerinin de yardımıyla ülkesinin sınırları içinde kalmamakta, kültürlerarası bir etkileřim söz konusu olmaktadır. Sınırların genişlemesini olanaklı kılan teknolojidir. Ancak insan olana ait binlerce yıllık deneyimler, doğayla etkileřim ve fizyolojik dürtüler de anlamlandırmada ortaklık kurmaktadır. En çarpıcı olan belki de kültürden kültüre deđiře de her topluluk ya da toplumun bir kodlama biçiminin olmasıdır.

“Tarih sahnesinde görölen yazısız kabile mensuplarından gelişmiş uygarlıklara kadar bütün insanlar semboller kullanagelmiştir. Ağaçlar, taşlar, nehirler, dađlar, gök cisimleri, hayvanlar, renkler [...] insanođlunun antik dönemlerden günümüze kadar kullandığı önemli semboller arasında sayılabilir” (Albayrak, 2010: 3).

Dünyayı anlamlandırma şeklimiz yetiştiđimiz kültürün empoze ettiđi kurallardan büyük ölçüde etkilenmektedir (Lewis, 2015: 99). Dubuffet'nin (2010: 82) ağaç ve kültür analogisi; insanların etraflarında olup bitenleri anlamlandırırken başvurdukları imge ve simgelerin kazanımını daha geniş bir perspektiften açıklamaktadır. Dubuffet, bireyin zihinsel yapısını, ağaç gövdesine benzeterek; ağaç gövdelerinde olduđu gibi üst üste gelen kültür katmanlarının zihin yapısını oluşturduđunu söyler. En eski katmanlar insanlık için ortak olan deđerleri içermektedir. Örneđin insanlık tarihi kadar eski sayılabilecek göç olgusu çeřitli sebeplerle pek çok toplulukça deneyimlenmiştir. Yalnızca ilk insan topluluklarının konar-göçer yapısı deđil, yerleşik düzen sonrası deneyimlenen ve tanık olunan gönüllü ve zorunlu göçler de tüm insanlık için göçü kolektif hafızanın bir parçası haline getirmiştir. Kültürden kültüre göçün yorumlanış biçimi tarihsel ve toplumsal deneyimlere bađlı olarak elbette çeřitlenmektedir. Fakat göç olgusu, onun belirleyenleri ve insan psikolojisine etki edeceđi gerçeđi ortaktır (Massey vd., 2010: 310). Nitekim göç olgusu gibi bir deneyim, insan topluluklarının birçoğunun kolektif bilincine kazanmıştır. Farklı zamanlarda farklı cođrafyalarda ve farklı nedenlerle gerçekleşmiş olsa da insanlar üzerindeki sosyo-psikolojik etkilerinin benzerliđi kaçınılmazdır. Zira en temelde, mülkiyeti, vatani, toprađı, alışkanlıkları terk etme ve yalnızca taşınabilecek kadar eşyayı yanında götürme durumu ortaktır. Bu ortaklık belli bir zaman ve yerde yaşanıp bitmekle kalmaz, kolektif bilinçle aktarılır, kodlara indirgenir ve tüm görsel kodları ile de öğrenilir.

Görsel kodlar, sembol ve imgeler zihinde belli bir işlemde geçerek anlamlandırılmaktadır. Saussure, Pierce, Barthes gibi göstergebilim kuramcılarının öncelikli olarak metinler için geliştirdikleri yapı imgelerin okunması için de geçerlidir. Gösterge, geniş anlamıyla bir başka şeyin yerini tutan, kendi dışında bir şey gösteren her çeşit nesne biçim ya da olgudur. Gösteren (imge, şey) ile gösterilen (anlam) arasındaki bağıntının gücü mesajın gücünü arttırmaktadır. İmgenin, sembolün önce temel anlamı okunmakta sonra yan anlam çağrışımları akla gelmektedir. Temel anlam daha genel geçer ve evrensel çağrışımları barındırırken, yan anlam bireysel deneyimlerden kaynaklı çağrışımlara da olanak vermektedir. İmgeler özellikle temel anlamları göz önüne alındığında bir bakıma belirgin, keskin, dolaysız ve yalındırlar, ama sunuldukları anlam çerçevesi içinde gösterdiklerinden farklı şeyler söyleyebilmektedirler. “Temel sembolleşme sürecinde, semboller doğal anlamlarını karmaşık bağlantıların dışında, çoğunlukla bilinen örneklerden yola çıkarak, zihinsel anlam üretimiyle kazanırlar” (Sözen, 2003: 69).

Görsel verilerle karşılaşma onları zihin süreçlerinden geçirerek her birini bir başkasıyla ilişkilendirme süreci; anlam, olay ve duyguların imgeler ve sembolere indirgenmesini beraberinde getirmektedir. 2000 yılı sonrasında iletişim araçlarının özellikle cep telefonlarının teknolojilerinin gelişmesiyle görsel paylaşım uygulamalarını da beraberinde getirmiştir. Dolayısıyla görsel kültür çok daha baskın biçimde insanların algı ve anlamlandırma dünyasını biçimlendirmektedir. Foucault görsel kültürün modern ve postmodern için ayrı ayrı tanımlanabileceğinden; Jenks görsel kültürün sosyolojisinin yaratılabileceğinden ve görselliğin sosyal teorisinin oluşturulabileceğinden; Bryson ise görsel kültürün temsil meselesine semiyotik olarak yaklaşan bir imgeler tarihi olduğundan bahsetmiştir. Mirzoeff bunlara karşın görsel kültürün daha geniş çaplı bir kültürün parçası olduğuna ve sürekli değişen dinamik yapısına vurgu yapmaktadır. (Foucault, 1998, Jenks, 1995: 1, Bryson et al. 1994: xvi, Akt. Mirzoeff, 2005: 4).

“Manipüle edilmiş, bilgisayarda işlenmiş görsellerin çağında, resmin kendisi sadece bir temsildir. Önceki dönemlerde görsel imgelerin gerçek olup olmadığı tartışma konusudur çünkü imgeler gerçeğe oldukça yakındır. Görsel kültür dış gerçekliğe, onu seçerek, yorumlayarak ve temsil ederek mana

kazandırmaya çalışmaktadır. (Mirzoeff, 2005: 35) Görsel kültürü yaratmanın anahtarı [...] anlaşılabilirliktir” (Mirzoeff, 2005: 36).

Görsel imgelerin ve kodların anlaşılabilir olması onlarla karşılaşma sıklığıyla da ilgilidir. Bugün bu sıklığı arttıran da medya ve internet araçlarının tümüdür. Görsel kültürü bir anlamda tanımlayan ve tamamlayan mediascape (medya alanı) terimi Arjun Appadurai tarafından 1990 yılında küresel kültürel akış modeli çerçevesinde ortaya atılmıştır. Medya alanı görsel olanın üretim ve yayılımında elektronik olasılıklar kadar; basılı ve görsel medya tarafından oluşturulan, günlük hayatta maruz kalınan dünyanın imgelerini içermektedir (Appadurai, 1990). Kitle iletişim araçlarınca sunulan her türlü görsel, işitsel ve yazılı malzeme özünde medya alanı içindedir. Appadurai, her ne kadar küreselleşme ile aynılık ve farklılık çatışması gündeme gelse de; günümüz dünyasında kültür anlamında coğrafi sınırların belirleyiciliğinin yaygın medya etkisiyle giderek yok olduğuna vurgu yapmaktadır.

“Araştırmalar görsel dünya anlayışımızın öğrenmeye ne kadar bağlı olduğunu gösterir” (Lewis, 2015: 102) Hobbes ve Locke’a (Bkz. Gökberk, 1967) göre de insanlar doğuştan bilgi getirmemektedir; büyüme sürecinde de dünyayı büyük oranda görme duyusu ile şekillendirmektedirler. Görme eylemi, bilinçli olarak görsel verileri değerlendirme ve anlamlandırmaya olanak sağladığı gibi, bilinç dışında da bu verilerin zihne kaydedilmesine sebep olmaktadır. Zira “görsel kültür dış dünyanın bir yansıması değildir ya da başka bir yerde üretilmiş fikirleri takip etmez. [Görsel kültür] dünyanın görsel olarak yorumlanmasıdır” (Mirzoeff, 2005: 38). Lakoff ve Nunez (2000: 278) “günlük tasavvurlarının bilinç dışında var olduğunun farkında ol, onlar senin metaforik matematik anlayışına etki edebilirler” diyerek dünyayı anlama ve anlamlandırma açısından da bilinç dışının sürekli bir yönlendirme yaptığını vurgulamaktadırlar. Bilinç dışında gelişen algılar kültür kadar fiziksel duyu verilerine yönelik anlamlandırmaları da içermektedir.

Duyu verileri zihinsel süreçlerden geçerek günlük hayata ve duygulanımlara ait ifadeleri dilbilimsel boyutta da etkilemektedir. Örneğin ilgi, fiziksel sıcaklık hissi ile anlaşılır ve şu cümlelerle örneklenebilir: “bana ısındı”, bütün gün bana soğuk davrandın”, “bana buz gibi bir bakış attı”, “henüz aralarındaki buzlar kırılmamış”. Görüldüğü üzere

metafor bir kelime sorunu değil kavramsal bir meseledir. Kelimeler farklıdır ancak kavramsal olarak ilgi sıcaklıkla ilintili ilgisizlik ise soğukla ilintili kelimelerle ifade edilmiştir. “O et paketlenme işinde bir dev”, “Bu çok küçük bir olay, onu görmezden gelebiliriz” cümlelerinde olduğu gibi; önem konusu dilde büyüklük-küçüklük ifadeleri ile somutlaştırılmaktadır. Benzerlik ise yakınlık ve uzaklıkla ifade edilebilmektedir (Bu renkler birbirine çok yakın). Zorluklar ise “Bu sömestr yüküm daha hafif” cümlesinde olduğu gibi ağırlıkla anlatılmaktadır. Organizasyona ilişkin yapılar “Önerdiği plan gerçekten çok sıkı” cümlesindeki gibi fiziksel yapılarla eşdeğer ifade edilmektedir. Bu tarz metaforlar günlük hayatta ve dilde son derece yaygın kullanılmaktadır. Özünde bu ifadeler hiç zorlanmadan, bilinç dışında, otomatik olarak; zihinsel bilinçdışının bir parçası olarak işlev görmektedirler (Lakoff ve Nunez, 2000: 41). Bu ifadeler kavramsal algıyı zihinde somutlaştırdığı gibi, sahne üzerinde görsel ifadelere dönüştüğünde, dil olmadan o kavramın anlatılmasına olanak tanımaktadır. Büyüklük küçüklük ilişkisi, ebeveyn ve çocuk arasındaki kadar naif bir etkileşim kadar, otorite ve onun hükmettikleri, ast- üst, işveren- çalışan, zengin-fakir gibi farklı etkileşimlerin de somut göstergesi olabilmektedir. Örneğin zengin genellikle karikatür ve çizgi filmler de dahil pek çok görsel referansta iri, fakir ise zayıf ve ufak tefek gösterilmektedir. Bu elbette zenginin tüm iyi beslenme olanaklarına sahip ve fakirin ise bunlardan yoksun olduğu gerçeğine dayanmaktadır. Daha da ötesinde zenginin her şeyin daha fazlasına sahip olduğu görsel olarak vurgulanmaktadır ve bu bilgilerin görsel kanıtı sunulduğunda kişilerin toplum içindeki yerleri daha inandırıcı olmaktadır.



Görsel 6- Zengin Ve Fakir, https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT67ElpS3D7KdRe4G4WX_kcl0n-Im0Ogq2oSPJYedO8nGOre-nS

Ağırlık-hafiflik, büyüklük-küçüklükle ilişkilendirilen ifadeler çok daha ilkel öğrenilmişliklere dayanmaktadır. Ağır bir şeyi taşımanın insanı fizyolojik olarak zorlayacağı, kültür farkı gözetmeksizin dünya üzerinde her insanın deneyimleyebileceği bir gerçektir. Aynı şekilde hafif olanı taşımak daha kolaydır ve bu fiziksel deneyimle psikolojik deneyimler arasında bir analogi kurulabilir. Büyüklük ve küçüklük de hem ilkel deneyimlere hem de günlük deneyimlere dayanmaktadır. İnsanlar çevrelerindeki şeylerin boyutlarını kendi boyutlarına göre kıyas yaparak büyük ya da küçük olarak adlandırır. Kişinin kendisinden büyük olan her ne ise arkaik inanışlardan da köklenerek, ona göre üstün, ulu ve tehlikeli olduğu algısını yaratmakta, küçük olan ise bakana üstünlük duygusu vermekte, zararsız kimi zaman da bebeklerde olduğu gibi sevimli olarak algılanmaktadır. Bu ve bunlar gibi fiziksel deneyimlere dayanan anlamlandırmalar insana -insan olmasından ötürü- özgüdür ve çoğu bireysel ya da kültürel farklılığın ötesindedir.

“İnsanlar evrimleşirken hayatta kalmayı zorlaştıran o kadar çok fiziksel tehdit vardı ki beyin, hızlı karar vermeyi ve harekete geçmeyi sağlamak için sezgisel kestirme yolları evrimleştirdi. Örneğin bir gevşeme halini birdenbire maksimum uyanıklık haline dönüştüren irkilme tepkisi, tehlike her çalılığın arkasında pusuda beklerken yaşamla ölüm arasındaki fark olabilir” (Lewis, 2015:61).

İlkel hayatta kalma dürtüleri insan bilincinin derinlerine gömülü olarak farkındalık dışında günlük hayatı da etkileyebilmektedir. Günlük nesnelere, günlük kullanım değerlerinin ötesinde bir anlam paketiyle de gelmektedirler. Bir koltuk, oturma aracıdır; ancak tek başına bir koltuk gücü simgeleyebileceği gibi, yalnızlığı da ifade edebilmektedir ki aslında belli bir oranda gücün yalnızlaşmaya sebep olduğu düşünülürse bu iki çağrışım birbiriyle bağlantılı sayılabilir. Gerçekçi imge, yaşamdaki olayların bir sentezini oluşturarak; onların özünü ortaya çıkarmaktadır. İmge, toplumsal gruplara, sınıflara ve tüm halklara özgü çizgileri toplayarak, göstermekte; olup bitenleri betimleyerek, olayların özüne inmektedir. Dolayısıyla her sanatsal imgenin kendine özgü bir süreci olsa da başka bir kültürle de ortak kökenlere sahip olabilir; sanatçının asıl görevi bu kökenleri herkesin gözü önüne sermektir (Ziss, 2011: 73).

Form ve onun işlevle ilişkisi, bir kod ve onun semiyotik nesnesini anımsatması anlamında analizde göz önünde bulundurulmaktadır. İşaret dili üzerine yapılan empirik

çalışmalar göstermiştir ki, bazı işaretlerinin anlamları oldukça net olduğundan işaret dilini ya da alfabesini bilmeyenler için de doğru şekilde tahmin edilebilmektedir. Dil konvansiyonel olsa da bazı işaretleri ve kodları görmek neredeyse referans oldukları nesneyi görmek gibidir. (Ancient Israel and Its Literature, 2014: 98)

Günlük hayatta maruz kalınan imgeler ve bütün nesnelere renk, çizgi, doku, biçim gibi sanatsal öğeler ile ritim, uyum, düzen gibi yine sanatsal ilkelerle belirli bir güzellik anlayışı içinde sunulmaktadır (Kırıçoğlu, 2009: 45). Kültüre ya da kültürlerle ait öğrenilmiş normlar, simgesel araçlar, göstergeler ya da çağrışım yapabilecek imgeler, sanat eserlerinin oluşturulma ve sunulmasında, sanatçı ve sanatın alıcısı/izleyicisi arasında algılama ve değerlendirmeyi kolaylaştıran bir kılavuz görevi görmektedirler (Ersan, 2016). Yukarıda da belirtildiği üzere fizyolojik ortaklığın getirdiği benzer deneyimler ve onların çıkarımları ile ilkel dürtüler insanlığı birleştiren ortak köklere işaret etmektedir. Oyuncu tiyatrosu ve kukla tiyatrosu özelinde de her türlü gösterge anlamı oluşturan bir enstrüman görevi görmektedir. Nitekim tasarımcılar, çoğunlukla anlaşılma kaygısı sebebiyle, herkesçe anlaşılabilir genel geçer kodlara bağlı kalmaya çalışmaktadır.

1.3. Temel Tasarım Öğeleri, Prensipleri ve Anlam İlişkisi

Tasarım öğeleri ve prensipleri sanatçı ve sanat kuramcılarının ana konusudur. Bu enstrümanlar sanat eserinin oluşmasında temel olup Klee, Miro ve Kandinsky gibi bazı sanatçılar için eserlerin ana öğesi olarak kullanılmışlardır. Sanatçılar bu enstrümanların anlamsal çağrışımlarından bağımsız salt estetik olanaklarıyla ilgilendikleri gibi anlam oluşturma kabiliyetlerinin sınırlarını da araştırmışlardır.

“Sanatçılar şekil ile çalışırken düzen ya da birlik oluşturmak için tasarım sürecine organizasyon ilkelerini uygulamak zorundadırlar. Anlamlı düzen ve ifade arayışında şu hedefler gözetilmektedir: Uygun bir armoni oranı ve çeşitlilik neticesi, gözlemcinin dikkatinin yön (hareket) ve süre (baskınlık) bağlamında kontrolü, istenilen ölçü ve türde denge, uzam kavramının çalışma boyunca süren tutarlılığı, uygun oran ve ekonomi algısı oluşumu” (Ocvirk, vd, 2015: 132).

Herhangi bir çizgi, biçim, renk ya da dokunun, ana çerçeve içindeki yönü, kalınlığı, büyüklüğü yani kabaca eserin bütünü içindeki oranı yalnızca estetik değeri değil anlam değerini ve imge olarak gücünü de belirlemektedir. “Sanatçı yapıtına bir şekil eklerken, şekil türü, konumu, değeri, rengi ve boyutu gibi farklı faktörler şekillerin görsel ağırlığını etkileyecek ve kompozisyonun dengesini değiştirecektir” (Ocvirk, vd, 2015: 136). Çizgi, renk, değer, uzamsal derinlik ve doku da elbette biçimin, daha genel anlamıyla da formun algılanması ve anlam bağının kurulmasında etkin bir role sahiptir. Çizgi, renk, biçim ve malzeme ile dokusunun farklı görünüşleri farklı anlam çağrışımlarına sebep olmaktadır.

1.3.1. Çizgi

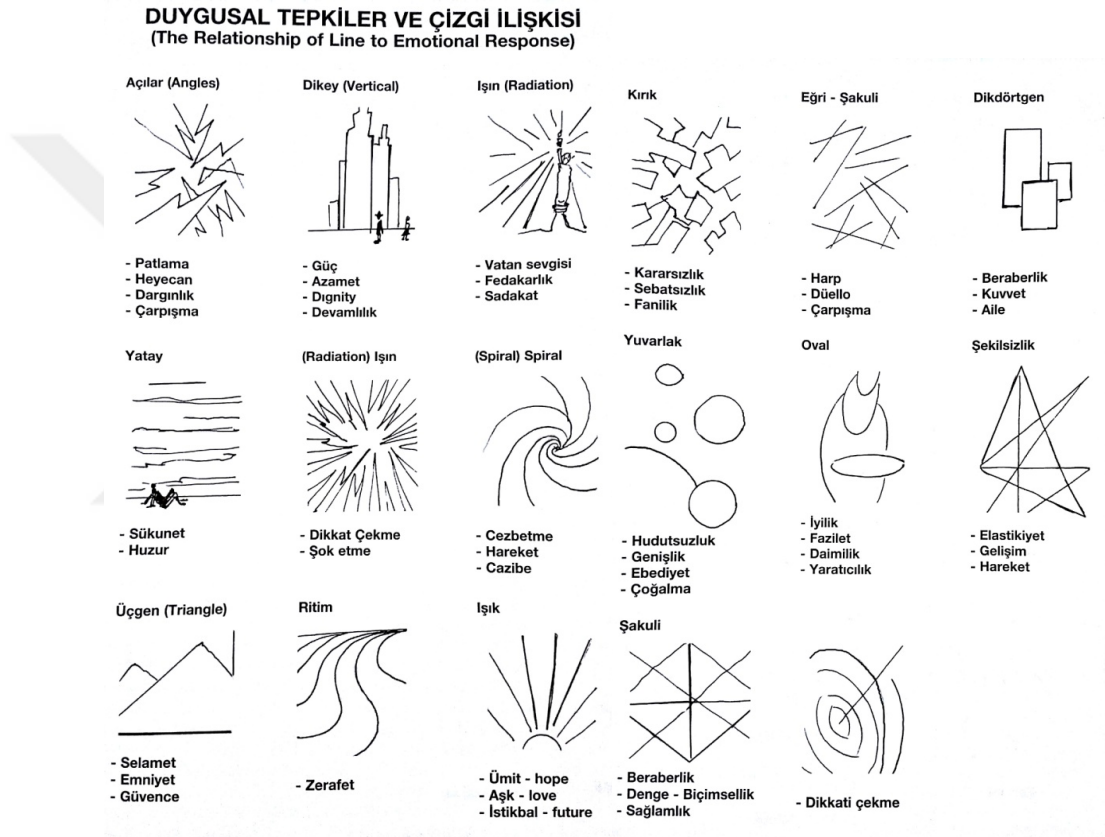
“Denildiği gibi, çizgiyle başlanır” Cennino Cennini (Akt: Finlay, 2007: 76)

Tasarımın temel öğelerinden çizgi, bir başka temel öğe olan noktaların birleşiminden oluşur ve sanatçı/tasarımcının elinde biçim, doku ve boyutların ifadesi için bir araçtır. Dolayısıyla çizgi, kalınlığına, biçimine, rengine göre pek çok anlama, bu anlamlar doğrultusunda da farklı işlevlere sahiptir. Nevide Gökaydın’ın (2002: 76) sınıfladığı biçimiyle çizginin yedi görevi: kendi değerini taşımak, bir alanı bölmek veya sınırlamak, bir düşünce ya da değerini sembolünü yansıtmak, kontur oluşturmak, gözü belli bir yöne yönlendirmek, ton farklılığı oluşturmak ile desen ya da düzen oluşturmaktır. Klee ise çizginin temsil ettiklerini dört grupta açıklamıştır.

“I: İlerleyen nokta olarak çizgi
Düzlem tanımlayıcı olarak çizgi
Matematiksel orantı olarak çizgi
Hareket yolunun düzenleyicisi olarak çizgi
II: Görüş/görmenin rehberi olarak çizgi
Görmenin mantığı olarak çizgi
Psikolojik denge unsuru olarak çizgi
III: Enerji koruyucu olarak çizgi
IV: Merkezkaç ve merkezci hareketin sembolü olarak çizgi
İstenç ve sonsuzluk sembolü olarak çizgi
Renk mutasyonları ve kinetik uyum sembolü olarak çizgi” (Klee, 1972:

33).

Çizgiler, günlük hayattaki işlevleri bir kenara, insanların çevreleriyle kurdukları anlam bağı çerçevesinde, biçimleri değişikçe farklı anlamları taşımakta ve psikolojik etkilere de sebep olmaktadır. “Çizgi, öfke, gerginlik, sakinlik, enerji, hareket, ağırlık vb. karmaşık duyguları içeren duygusal durumlar ve tepkileri yansıtmak için öznel olarak değiştirilebilir. Böylece sanatçı çizgiyi ister nesnel ister öznel olsun, görüntüye bir anlam katmak için kullanır” (Ocvirk, vd, 2015: 99).



Görsel 7- Duygusal Tepkiler Ve Çizgi İlişkisi, (Gökaydın, 2002).

İnsanların her şeyi anlamlandırma çabası içinde, çizgi de bir enstrüman haline gelmektedir ki esasen çizgiler her yerdedir. İlk öğretim matematik derslerinde öğrenilen temel bilgilerden biri de en az iki noktanın birleşmesiyle bir doğru parçasının oluştuğudur. Doğru parçası da en basit ifadeyle bir çizgidir. Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlüğünde çizgi şöyle tanımlanmıştır: “Çizilerek veya farklı yollarla oluşmuş iz, çizi, hat, tahril. Yüz hatlarının her biri. Bir noktanın yürütülmesiyle oluşan biçim. Bir durumdan başka bir duruma atlanan, geçilen yer, sınır” (Türk Dil Kurumu, 2017).

Çizgiler biçim yönünden, sürekli, kesik, kırık, dalgalı çizgiler olarak isimlendirilmektedir (Çellek, 2017).

Sürekli çizgiler, adının karşılığı gibi bir devamlılık halini işaret etmektedirler. Havaalanlarında, tren garları ve otobüs terminallerinde olduğu gibi yönlendirirler, tarla ve ülke sınırlarında olduğu gibi sınırlar; futbol, basketbol gibi oyun sahalarında olduğu gibi alan belirler, hatta oyun kurallarını temsil etmektedirler. Sürekli çizgiler durağan olmalarından ötürü düzeni de simgelemektedir. “Düz bir çizgi, sürekliliği durumunda son kertede sert ve katı görünür, eğer ince işlenmişse kırılğan görünebilir” (Ocvirk, 2015: 101). Yani sürekli düz çizgi özellikle de kalın ise bir kuralın varlığını, ince ise hassasiyet, kırılğanlık ve zarafete de işaret edebilmektedir.

Çizgi, renk ve biçim üzerine kuramsal çalışmaları da bulunan; Bauhaus ekolü ve Dışavurumculuğun önde gelen isimlerinden Wassily Kandinsky’ye göre dikey çizginin içinde düzlük yerine yükseklik, soğuk yerine de sıcak yer almaktadır (Eroğlu ve Yurdun, 2017: 51). Kandinsky’nin ifadesinden anlaşılan yüksekliğin bir hareketi hareketin de doğru orantılı olarak sıcak enerjiyi çağrıştırdığıdır. Genel olarak dikey çizgiler insana kendisinin ayakta durduğu hali anımsatmakta, zihinde sağlamlık, yücelik, uzunlukla ilgili anlam çağrışımı yapmaktadır (Selleck, 1974: 38). Dikey paralel çizgiler, süreklilik etkisini vurgulayarak yükselişi temsil etmekte (Seçkinöz, vd, 1986: 5), dinamizm içererek, tek bir noktaya doğru ilerliyorsa gelecek, ilerleme gibi anlamlara gelmekte; aynı zamanda hapisane demirlerini anımsatarak hapsolme ve sınırlamayı ifade etmektedir.

Yatay sürekli çizgiler, durgun ve dinlendiricidir (Seçkinöz, vd, 1986: 5). Dinlenme durumunda insan bedeni de bir açıdan yatay bir çizgi durumundadır, bu nedenle sükunet, dinlenme, genişlik ve sakinlik çağrıştırebilmektedir (Selleck, 1974: 38). Kandinsky’ye göre de yatay çizgi sonsuz soğuk hareketin potansiyel özlü biçimidir (Eroğlu ve Yurdun, 2017: 51). Dolayısıyla, ufuk çizgisi gibi derinlik ve sonsuzluğu ifade edebileceği gibi, girişi olmayan yol işaretinde olduğu gibi sarmalanma ve sınırlanmayı da ifade edebilmektedir. Eski mahkûm giysilerinin çizgilerinin yatay olması da bu sebeple olabilir. Pastoureau (1997: 76) mahkûm giysilerindeki yatay çizgilerle, hapisane demirlerinin dikeyliği arasındaki geometrik ve metaforik ilişkiye de dikkat çekmektedir

zira çizgiler bir araya geldiklerinde aşılabilir bir engelle dönüşmektedir.

“Düşme, yaslanma, büyüme [...] eylemin, hareketin, dengesizliğin ve dramının çizgileri”(Selleck, 1974: 38) olan diyagonal çizgiler, yatay ve dikey çizgilerden farklı olarak dinamizm ve hareketlilik içermektedir. Adidas’ın 1997 yılından beri kullandığı logosu karşılaşılabilecek engeller ve ulaşılabilecek hedeflere gönderme yapan bir dağıtım sembolize etmek üzere tasarlanmıştır (The Logo Factory, 2017); ancak aynı zamanda art arda dizilmiş giderek büyüyen üç diyagonal çizgi ile hızı ve hareketi de ifade etmektedir.



Görsel 8- Adidas logosu

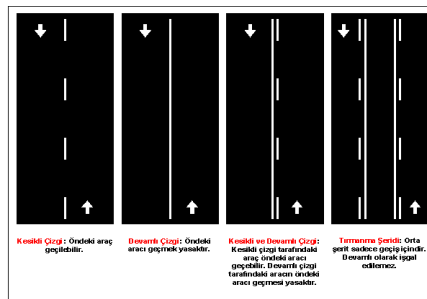


Görsel 9- Girişi olmayan yol

Görsel 8- Adidas Logosu, <http://www.thelogofactory.com/adidas-logo-the-strange-story/>

Görsel 9- Girişi Olmayan Yol, <http://www.kgm.gov.tr/Sayfalar/KGM/SiteTr/Trafik/TrafikTanzimIsaretleri.aspx>

Kesik çizgiler, sürekli çizgilerden farklı olarak geçişlidir, sürekliliğin kesintiye uğramasını ifade etmektedir. Teknik çizimde yüzeyin altında kalan parçaları göstererek (Neufert, 2000: 11), asfalt yolda aralarında geçiş yapılabilen şeritleri belirlemeleri ve ambalajların üzerinde kesilebilir yeri göstermeleri ifade ettikleri anlam ile uyusmaktadır.



Görsel 10- Trafik İşaretleri-Yatay İşaretleme, <http://www.kgm.gov.tr/Sayfalar/KGM/SiteTr/Trafik/TrafikTanzimIsaretleri.aspx>

Kırık (sürekli) çizgiler, sürekli çizginin yön değiştirmesiyle keskin bir ritim kazanmıştır (Gökaydın, 1990: 40), dolayısıyla kaygı, asabiyet ve endişe hissi uyandırmaktadır (Selleck, 1974: 39). Kalp atışı ve ses dalgalarının dijital olarak gösterildiği gibi vurguyu ifade etmektedir. Keskin köşeler katı ve sert bir etki yaratmaktadır. Kırık çizgiler, çizgi romanlarda tehlike, karmaşa ve kızgınlık ifadesi oluşturmak için kullanılmaktadır. Ocvirk (2015: 101) açısız çizgi olarak ifade ettiği kırık çizgideki ani yön değişikliklerinin heyecan ve karmaşa oluşturduğunu, aynı zamanda meydan okuyan bir etki barındırdığını belirtmektedir. Paul Klee de kırık çizgiyi, sabit noktalarca hareketi sınırlanmış aktif bir çizgi olarak nitelemiştir (Klee, 1972: 18).

Dalgalı (sürekli) çizgiler, hareketliliği ve neşeyi yansıtmaktadır (Seçkinöz, vd, 1986: 5). Kırık çizgilerin sertliğinden uzak, yumuşak bir ifade taşıyarak kadın vücut hatlarını anımsattığından kadınsı bir tavır taşıdığı söylenebilir (Selleck, 1974). Bugün bu yorum cinsiyetçi olarak görülebilir, zira tasarım dünyasında da bunun aksini gösteren uygulamalar mevcuttur.

Dalgalı çizgiler keskin hatlardan yoksun oldukları için daha serbest, kurallardan bağımsız ve eğlenceli bir görünümü ifade etmektedir. “Kıvrımlı çizgi doğal olarak zarif ve bir dereceye kadar kararsızdır” (Ocvirk, vd, 2015: 101). Çizgi roman ve çizgi filmlerde, vücudun doğal reaksiyonuna uygun olarak baş dönmesini ifade eder biçimde kullanılmaktadır. Dalgalı çizgiler helezonik bir yapıda ise döngüsellik ifade etmekte; baş dönmesi, karmaşa, belirsizlik, kimi zaman da öfke kafa ya da karışıklığını temsil etmektedir. Helezonik çizgiler depresif bir ruh halini de işaret edebilmektedir. Özellikle çizgi romanlarda ve karikatürlerde bu amaçla kullanım örneklerine rastlanmaktadır. Görsel 11’de helezonik çizgilerin baş dönmesini ifade etmek amaçlı kullanıldığını görülebilir. Görsel 12’de ise aynı karikatürden başka bir karakterin okuduğu mektupla ilgili hayal kırıklığı yaşadığı yüz ifadesini destekleyen başının üzerindeki helezonik çizgiden anlaşılmaktadır. Japon çizgi romanı Manga’larda da kültür farkına rağmen benzer çizgisel duygu tanımlamaları kullanılmaktadır.



Görsel 11- Peanuts

Görsel 12- Peanuts

Görsel 13- George, Melez Kampı

Görsel 11- Peanuts, <http://www.playbuzz.com/isabellaglen10/17-peanuts-comic-strips-that-will-improve-literally-any-bad-day>

Görsel 12- Peanuts, <http://khalvy.squarespace.com/snoopy-come-home/>

Görsel 13- George, Melez Kampı, <https://www.wattpad.com/story/35530188-camp-half-blood-the-son-of-eros>



Görsel 14- Kızgın Garfield



Görsel 15- Öfkeli Manga Karakteri

Görsel 14- Garfield, <https://www.surveymonkey.com/r/JG2VZJY>

Görsel 15- Öfkeli Manga Karakteri,

<http://thenarutofanon.wikia.com/wiki/File:004.png>

Geniş ve kalın olan çizgiler göze çarpar ve kaba olarak değerlendirilmektedir (Pastoureau, 1997: 87). Kalın çizgiler daha ince çizgilere oranla istikrarlı ve daha görünür olurlar. Yazı karakterlerinde kıyaslama yapılırsa, kalın yazı tipi, inceden daha güçlü gibi görünmektedir. İnce çizgiler genellikle daha zarif, nazik veya hassas bir etki yaratmaktadır. (Ocvirk, vd, 2015: 99-101). Duygu durumları açısından da kırık çizgiler, düzensiz yönleri ve keskin hatlarıyla, karmaşık, öfkeli ruh halini yansıtmakta ve iç

çatışmaya gönderme yapmaktadır (Görsel 14 ve Görsel 15).

Biçim ve kalınlıklarına göre duygu durumlarını ifade eden çizgiler olduğu gibi toplumsal olarak anlamlandırılarak işlevsel kılınmış çizgiler de vardır. Tarihsel olarak Avrupa’da çoğunlukla yatay çizgiler, özellikle dini baskının ağır olduğu Ortaçağ’dan itibaren, fahişe, sakat, cüzzamlı, soytarı, hokkabaz, köle, uşak gibi toplumun dışında kalmış “diğerleri”ni görsel olarak işaretlemek için kullanılmıştır. “Zindan mahkumları ve modern sürgünlerinin giysileri ile Ortaçağ toplumunun dışlanmışlarının giysileri arasında (maddi veya kurumsal) somut bir bağ bulamadığımı da itiraf edeyim. Fakat zihinlerde, davranışlarda, hayallerde ve tanıtım sistemlerinde böyle bir bağın varlığından söz etmek yanlış olmaz” (Pastoureau, 1997: 75). Amerika’nın İngiltere’ye karşı bağımsızlığını ilan etmesi ve bayrağında çizgileri kullanmasının da etkisiyle önce yatay çizgiler, sonra da özellikle dikey çizgiler, 18. yüzyılda Fransız Devrimi’yle birlikte olumlu bir nitelik kazanmıştır (Pastoureau, 1997: 75). Pastoureau’nun da vurguladığı gibi arada yüzyıllar hatta bir okyanus mesafe olmasına rağmen algının derinlerine işlemiş ayırıcı özellikler benzer uygulamalarla ortaya konabilmektedir. Çizgiye yüklenen anlamdan ziyade özellikle kontrast renklerde kullanıldığında dikkat çekici işlevi bu tercihe kaynaklık etmiş olabilir.

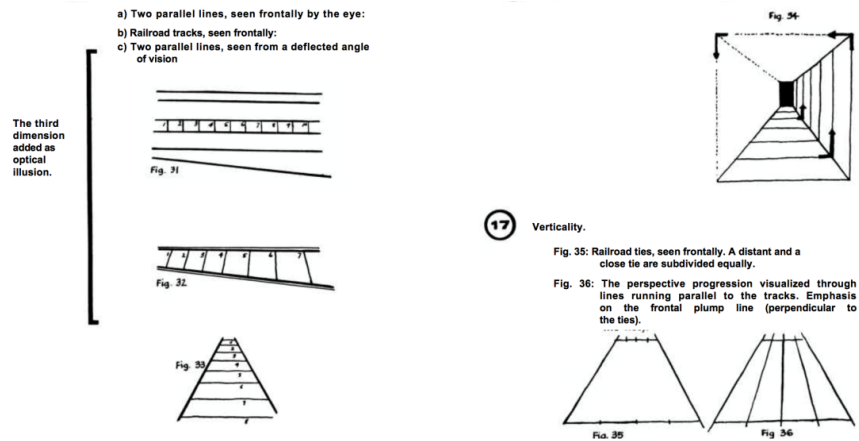
Pastoureau (1997: 87-94), çocukla çizgi arasındaki ayrıcalıklı ilişkiyi sosyal düzenin bir göstergesi olarak almaktadır. Ona göre, cüzzamlı, suçlu, fahişe kadar çocuk da kimi açılardan toplum dışındadır, çizgilerin uzun süre dışlanmışlığın simgesi olarak kullanıldığı göz önünde alınır bir bağlantının olabileceğini vurgular. Yine de 19. yüzyılda pastel renklerin çizgili kumaşlarda kullanımının artmasıyla çocukların daha fazla çizgili giymeye başladığının da altını çizer. Renklerin anlamlarıyla korelasyon kurulursa pastel renkler masumiyeti çağrıştırdığı için çocuklara daha uygun görülmesi doğaldır. Diğer yandan çizgili kumaşların beyaz kumaşlara göre lekeyi daha az göstermesi de tercih edilmelerine sebep olmuştur. Çizgilerin canlı renklerle birlikte kazandığı eğlenceli ve hareketli karakteri çocuk enerjisini doğrudan karşılamaktadır. Görsel 16’da görüldüğü gibi **Peanuts** karikatür ve çizgi dizisinde pek çok karakter çizgili giydirilmiştir. Çizgiler bu bağlamda neşeyi de içinde barındırır. Ancak tarihsel olarak toplumca kabul görmeyen mesleklerden olan soytarların dışlanmışlığın simgesi olmuş

çizgili kılıkları palyaçolara buradan miras kalmış olabilir. Bugünkü anlam çerçevesinde palyaçoların çizgileri daha çok neşe ve eğlenceyi çağrıştırmaktadır.



Görsel 16- Peanuts, <http://www.blumaize.net/appliances/peanuts-characters>

Çizginin yönü kompozisyon içindeki göz hareketini yönlendirdiği için önemlidir (Ocvirk, vd, 2015: 102). Bir sanatçı, çizgiyi kullanım biçimiyle, gözümüzü eseri yoluyla yönlendirebilir (Selleck, 1974: 38). Klee, gözün nasıl çizgileri takip ettiğini, optik illüzyon yaratmak için çizgi yönünü değiştirmek yoluyla üçüncü boyutu ekleyerek Görsel 17'deki örneklerle açıklamıştır. Görsel 17 içinde sol alt köşedeki iki demiryolunu andıran çizgi grupları gözümüzü daha uzun olan çizgilerin incelendiği yere doğru yönlendirmektedir. Sağ üst köşede gözümüz merkeze yönelmekte, sağ altta ise yine çizgilerin giderek birbirine yaklaştığı yere doğru bakışımız odaklanmaktadır.



Görsel 17- Çizgi Yönleri, KLEE, Paul (1972). *Pedagogical Sketchbook*, New York: Frederick A. Praeger, Inc.



Görsel 18- Snoopy, <http://www.neatorama.com/neatogeek/2015/08/20/Opinion-Snoopy-Ruined-The-Peanuts-Comics/>

Çizgilerin yönü, onların okunma biçimini de değiştirebilmektedir. Görsel 18’de görüldüğü gibi hareketin başlangıç ve bitiş noktasını, gidilen yönü ve hızı ifade edebilmektedir.

“Çizgi, ilerleyen başarılı bir nokta olarak, yürür, çevreler, pasif-içi boş ve aktif- içi dolu düzlemler oluşturur. Çizgi ritmi bir beste ya da aritmetik bir problem gibi ölçülebilir. Dolayısıyla, çizgi, Euclid’in Altın Oran’ından, tendon va bağ dokularının enerjik güç çizgilerine ve bitki liflerinin içindeki su yollarına kadar bütün yapısal orantının ölçüsü olur” (Klee, 1972: 9).

Klee’nin de işaret ettiği üzere çizgiler insan hayatının görünen, hatta yüzeyde görünmeyen her yerindedir. Şeylerin sınırlarını çizgiler belirler; mobilyaların, binaların, kaldırımların, hatta ülkelerin sınırları da birer çizgiden ibarettir. Çizgiler başlangıç ve bitişleri gösterebilir, yönlendirici olabilir, salt estetik amacıyla ya da anlam üretmek için kullanılabilirler. Bu bağlamda yan yana dizildiklerinde, renkleri ve kalınlıkları değiştiğinde farklı anlamlara sahip olmaktadır.

Çizgilerin anlam kazanması kültürel ve tarihsel sebeplerle olduğu kadar insan doğası ve hareket biçiminin bir birleşimine de dayanmaktadır. Pastoureau (1997: 111) “Neden kültürlerin çoğunda, çizgili yüzeyler tek renkli yüzeylerden daha önce fark edilir?” sorusunu sorar. Bunun esas sebebi çizgili yüzeylerin göz yanılması yaratarak hareketli bir görüntü oluşturmasıdır. İnsan gözü harekete yönelmekte bu da çizgileri daha dikkat çekici kılmaktadır. İnsan biyolojisi kültürel fark gözetmeksizin ortaktır ve biçimlerin anlamlandırılması söz konusu olduğunda kültürel farklılıkların etkisine rağmen ortak anlamlandırmalar da söz konusudur.

1.3.2. Biçim/Form

“Form ilginin odağıdır. Hedeflediğimiz şeydir. Eserimizin ilk unsurudur” (Klee, 2013).

Biçimler, fiziksel dünyayı tanımlamaya ve parçalarına ayırarak anlamlandırmaya yarayan birimlerdir. Esasen insan algısını bir bakıma düzenlemeye de yardımcı olurlar. Çünkü tek tek biçimler bir şeyi ifade eder ya da temsil eder ya da oldukları gibi basitçe bir nesneyi gösterirler.

“Biçim görsel olarak çizgi ile sınırlandırılmış bir alan olarak tanımlanır. Zaten çizginin tanımı da biçimi sınırlayan olgudur. Bu nedenle, biçim aynı zamanda çizgi ile sınırlandırılmış veya renk, ton vs. gibi farklı değerlerle belirlenmiş bir alan olarak da tanımlanabilir. Biçim yerine bazen form kelimesi de kullanılır. Biçimi ifade de form kelimesinin kullanılmadığı, formun biçimi ifade etmediği bilinmektedir. Bu nedenle iki boyutlu düzenlerin elemanlarını ifade ederken biçim kelimesinin kullanılması daha uygun olur” (Gökaydın, 2002: 85).

Ocvirk **Sanatın Temelleri** adlı kitabında, biçimi, tanımlanmış veya ima edilmiş sınırlar ya da değer, doku, renk farklılıkları sebebiyle çevresinden ayrılmış bir alan olarak tanımlarken (2015:122), formu toplam kompozisyon düzenini ve bu düzenlemeyi elde etmek için kullanılan yöntemler bütünü olarak tanımlamıştır (2015:48). Güncel Türkçe Sözlük'te biçim, “bir nesnenin dış çizgileri bakımından niteliği, dıştan görünüşü, şekil, eşkal. Sanat ve edebiyat eserlerinde dış görünüş, form” şeklinde tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu, 2017). Görüldüğü üzere Türkçe sözlükte biçim ve form arasında bir ayırım gözetilmemiştir. Ancak Orvick'in tanımlarında da anlaşıldığı gibi biçim şeylerin kendilerine ait görünümüne; form daha çok kompozisyon sonucu ortaya çıkan bir ürüne işaret etmektedir. Bu bağlamda biçimler/şekiller kompozisyonu oluşturan birer öge de olurlar. “Heykelde biçim (form) çalışmanın üç boyutlu şeklidir” (Ocvirk, vd, 2015:46).

Biçimler iki boyutlu ya da üç boyutlu olabileceği gibi form üç boyuta işaret eder ya da üç boyutlu şeylerin iki boyutlu görünümleridir. Her biçim diğerinden az ya da çok farklıdır ve bu ayırıcı nitelik izleyicinin baktığı şeyi tanımasını ve diğerinden ayırmasını sağlamaktadır. “Bir tasarıda rol oynayan en önemli öğelerden biri biçimdir. Her tasarım, tasarı haline geçerken yani maddeleşirken biçimsel bir görüntü kazanır” (Gökaydın,

2002: 85). Alımlayıcı ya da seyirci bu biçimsel görüntüyü olduğu gibi ya da sanatçının temsil edeceği anlam bağlamında ve/veya kendi öz deneyimleri ile harmanlayarak yorumlar.

Bir şekil/biçim sanatçı tarafından gözlemlenebilir bir fenomeni taklit etmek için kullanıldığında, şekiller içeriğe bağlı olarak; nesnel, doğal, temsili ya da gerçekçi olarak tanımlanabilmektedir. Bununla beraber şekiller hayali olduğu ya da sanatçı tarafından yeniden üretildiği zaman, öznel, soyut, nesnel olmayan ya da gerçekdışı bir nitelik kazanmaktadırlar (Ocvirk, vd, 2015: 123). Lakin Klee soyut olanın içindeki figürler, eğer yıldız, vazo, bitki, insan gibi bir bütünü anımsatıyor ise figürlerin bu benzerlik doğrultusunda adlandırılabilceğini vurgulamıştır (Klee, 2013). Biçimin ne olduğunun anlaşılması için dış hatlarının net olarak gösterilmesi yerine yalnızca ima edilmesi de biçimin tanınması için yeterli olabilmektedir. Nitekim zihin, bağımsız parçalardansa grup ilişkilerini ve tamamlanmış bütünlere görmeye çalışır (Ocvirk, vd, 2015: 124-126). Bu tamamen insan zihninin bilinç dışındaki algılama ve anlamlandırma ihtiyacından kaynaklanmaktadır.

Bir şeklin yapılandırılması, yorumu büyük ölçüde etkilerken, şeklin ilave özellikleri de psikolojik etkisini arttırıp azaltabilmektedir. “Biçim varlıkları bize tanıtan karakteristik özelliklerin tümüdür” (Gökaydın, 2002: 85). Dolayısıyla renk, değer, doku, uzamsal derinlik ve belirli araç gereçlerin uygulanması, bu tür yapıtların oluşturduğu her türlü duyguyu etkileyebilmektedir (Ocvirk, vd, 2015: 140). Renk, malzeme, doku, sınırlayıcı çizgilerin türü; biçimi tanımlayan, karakter özelliği veren değişkenlerdir. Tüm bu değişkenlerin etkilerinin toplamı, Ocvirk’in işaret ettiği gibi alımlayıcıda bir duygu yaratacağı gibi formdan çıkan anlamı da doğal olarak belirleyecektir. Anlam genel geçer değerlendirmelerin ve çıkarımlar sonucu olduğu kadar öznel deneyim ve kültürel farklılıklarla da çeşitlilik gösterebilmektedir. Klee de sanat eserini yaratı sürecinde formu oluşturan öğelerin anlam bağlamında katkısına şöyle değinmiştir:

“Çizgi, ton değeri ve renk gibi resimsel elemanların boyutlarıyla başlarım. Sonra bu öğelerin ilk yapısal kombinasyonu formun ya da nesnenin boyutlarını getirir. İçerikle ilgili soruları da beraberinde getiren yeni bir boyut eklenmiştir” (Klee, 2013).

Çizgide olduğu gibi biçimler de yönlendirici bir etkiye sahiptir. Her biçim yönlendirme konusunda aynı derecede etkin değilse de üçgen gibi bazı şekiller gözü belli bir noktaya yönlendirebilmektedir. Ocvirk'in (2015: 134) vurguladığı üzere 'dinamik' bir üçgen, daha 'sabit' olan kareye göre daha çok yönlendirme kuvvetine sahiptir. Bu üçgenin özellikle iki kenarı uzadığında, o iki kenarın kesişme noktasında odaklandığımız uçla da ilgilidir. Uzayan çizgileri gözün takip etme eğiliminde olduğu **Çizgi** başlığında belirtilmişti. Çizgilerin perspektif oluşturacak biçimde birbirine yaklaşması gözü ister istemez çizgilerin yaklaştığı yere yönlendirmektedir. Görsel 19'da görülen üçgen bizi sağa yönlendirmektedir. Özetle biçimin anatomisi bizi bilinçdışında biyolojik dürtüleri harekete geçirerek güdülemektedir.



Görsel 19- Üçgen, <https://www.vexels.com/png-svg/preview/139372/isosceles-triangle>

Sanatçılar eserlerini meydana getirirken, soyut bir görüntü için net bir kavrama sahip olabilirler ve sezgisel olarak hangi şeklin o fikre madde ve yapı sağlayacağını bilerek seçim yapabilmektedirler. Ya da sanatçı şeklin deneyimsel olarak kendini açığa çıkardığı evrimsel bir süreci tercih etmektedir (Ocvirk, vd, 2015: 123). Bu toplum içinde, birlikte yaşamaktan ötürü kazanılan ortak hafızanın bir ürünü olarak gerçekleşmektedir. Her bir izleyici/alımlayıcı gördüğünü nasıl anlamlandırıyor, sanatçı da aynı kodlardan faydalanarak eserini meydana getirmektedir. Her biçim ya da form, kullanım değerini içeren direkt bir anlama sahip olduğu gibi, kişinin doğumdan itibaren öğrendikleri, kazandığı deneyimler, kültür ve o biçime dair kendi fiziksel deneyimini içeren yan anlamlara da sahiptir. Geometrik biçimlerde olduğu gibi pek çok kültürün eğitim sistemi içinde de yer alan ve günlük hayata sirayet etmiş kullanım alanlarıyla bazı biçimler kültürler ötesinde okunabilir olmaktadır. Özellikle üç boyutlu biçimlerin malzeme ve dokuları da buna katkı sağlamaktadır.

1.3.3. Malzeme/Doku

Dünya üzerindeki her şey doğal ya da insan yapısı olsun bir malzemedir ya da o malzemedен yapılmıştır. Her malzeme kendine ait bir dokuya sahip olduğundan malzeme ve dokusu birbirinden ayrı düşünülemez. Doku bir düzenin bir araya gelen elemanlarının kendi kişiliklerini yitirip, topyekûn bir etki uyandırmaları durumu, daha bilimsel anlamıyla maddenin uzayda organize edilme sanatı (Gökaydın, 2002: 89-90) ya da dokunarak ya da dokunuş yanılması yaratarak deneyimlenen bir malzemenin yüzey niteliği olarak tanımlanabilir (Ocvirk, vd, 2015: 167).

“Doğada, formlarda, doku ve bütünlük kavramları arasında bir bağlantı vardır. Doğada her şey bir doku meydana getirme eğilimindedir. Tek yoktur, doku vardır. Buğday tarlaları, çimenler, dalgalar, karıncalar, arılar, insan toplulukları hep aynı tür şeylerin bir araya gelmelerine örnektirler. Tek olan şey patolojiktir... Doğa felsefesi gereği oluşum bir beraberlik içinde gerçekleşir” (Gökaydın, 2002: 97).

Sanatta doku, görsel bir değer kavramıdır. Oysa malzemenin dokusu, yalnızca estetik bir araç değil, mimaride olduğu gibi bir direnç, statik bir güç kaynağıdır. Bir istiridye kabuğu tonlarca ağırlıkta suya, doku yolu ile karşı koyabilmektedir. Bu tür dokular yapay malzemeye de kazandırılabilir. Böylece, malzemeye kazandırılan esneklik mukavemeti artırır (Gökaydın, 2002: 105). Yapı malzemelerinden uzay çatı sistemleri buna net bir örnektir. 2000’li yıllarda tasarımda, dokunun ham hali önemseneceğe başlanmış, malzemenin işlenmemiş ya da az işlenmiş hali daha çok kullanılmaya başlanmıştır. Ahşabın doğal dokusunu koruyan mobilya tasarımlarının yanı sıra iç mekân tasarımlarında beton ya da örme tuğla ve taş yüzeylerin olduğu gibi, ham halleriyle kullanılması yaygınlaşmıştır. Dolayısıyla o mekânı deneyimleyen insanlar yalnızca malzemenin görünüşü ile değil aynı zamanda onunla kurdukları dokunsal ilişkide de farklı bir duyuşsal deneyim yaşayabilmektedirler.

“Malzemelerin karakteristik özelliği pasif olmaları ve verdikleri tepkilerle kendilerini açığa çıkarmalarıdır. Hareketleri, sadece kendilerine müdahale edildiklerinde analiz edilebilir. Bir malzemenin tepkisini gözlemlemek için onu atmak, buruşturmak, yoğurmak, yırtmak ya da kırmak gerekir” (Lecoq, 2015: 102).

Malzemenin gerçek karakteristiği ona müdahale edilerek tecrübe edilebilir. 20.

yüzyılın başlarında, gerçek doku kavramı çeşitli dokusal malzemeler ve boya uygulamasını kapsayacak şekilde genişletilmiştir. 1908'de Picasso'nun çizimine bir parça kâğıt yapıştırması bilinen ilk papier collé örneği olup; papier collé kısa zamanda gerçek nesnelere kullanan bir sanat formu olan kolaj tekniğine evrilmiştir. Gerçek doku kullanımı, iki ya da üç boyutlu çok daha büyük ve hantal öğeleri bir araya getirdiğinde asamblaj adını almaktadır Sandalye ve halat gibi nesnelere, gerçek doku ve taklit dokuları yan yana getirmenin yanı sıra, baskı dokularının olduğu fotoğraflarla birlikte de kullanılmaktadır. (Ocvirk, vd, 2015: 170-178).

Her doku, bir parça ve bütün ilişkisi ortaya koymaktadır. Bu ilişki, bütünleşmenin bağlantıları ile anlam kazanan bir elemanlar bütünlüğüdür. Haliyle bu eylemde birim ve bütün bir karşılık içermektir (Gökaydın, 2002: 89). Özünde dokular bir birimin sürekli tekrarı ile yüzey oluşturmaktadırlar. Dolayısıyla bir parçanın sonsuz tekrarı malzemenin karakterini ortaya çıkaran doku bütünlüğünü meydana getirmektedir.

Varlıkların dokunulduğunda elle algılanabilen dokularına gerçek doku, dokunma duyusu ile hissedilmeyen yalnızca gözle algılanabilen dokulara ise görsel dokular denmektedir (Yılmaz, 2010: 34). İster gerçek ister görsel olsun dokular, görme ve dokunma duyusu yoluyla çevreyi tanımlama ve anlama açısından işlevsel bir öneme sahiptir. Ocvirk (2015: 167) dokunun bilinçaltı düzeyinde oluşan evrensel bir deneyim olduğunu vurgular. Ona göre çimenlerin üzerinde yürürken ya da bir kazak giyerken bilinçli olarak fark edilmese bile hissedilen o malzemenin özgün dokusal niteliğidir. Kültürler arasında malzemeye atfedilen anlam değişim gösteriyor olsa da tahtanın sert, metalin soğuk ve pamuğun yumuşak olduğu bilgisi dokunma duyusu vasıtasıyla aynı şekilde hissedilerek elde edilmektedir. Ham maddenin kullanım değeri ile birlikte yaratacağı psikolojik etki dolayısıyla anlamı de etkileyecektir. Zaman içinde gerek kişisel deneyimler gerek ise toplum içinde yaşamaktan kaynaklanan deneyimler, kişilere görsel ve dokusal bir hafıza kazandırmaktadır. “Doku doğa ve insan yapısı bütün yüzey ve formları kuvvetle karakterize eden önemli bir elemandır” (Gökaydın, 2002: 91). Bu bağlamda dokunun görseli, onun dokusal deneyimini anımsatacağı gibi, görmeden dokunulan bir malzemenin görüntüsünün anımsanması söz konusudur.

Dokular bir takım sembolik anlamlara sahip olabildikleri gibi iyi ya da kötü psikolojik etkiler ve duygusal tepkiler de doğurabilirler. Dokular bir sanat eserinin ifade sel içeriğini bilinçaltı düzeyinde de ğiřtirmek ve geliřtirmek için tamamlayıcı psikolojik araçlar olarak kullanılabilirler (Ocvirk, vd, 2015: 177). Dile de yerleřen kullanımlar, dokuları barındıran malzemenin niteliğine yüklenen anlamı pekiřtirmektedir. Yumuřak yüzlü, sert, sivri dilli ve benzeri kullanımlar herhangi bir dokunun niteliğini tanımlayan kelimenin davranıř kalıbını da karřılayabildiğini göstermektedir. Dolayısıyla tasarımı da seçilen dokular alımlayıcının, herhangi bir nesneyi olduđu kadar sanat eserini yorumlayıřını ve ondan aldıđı psikolojik etkiyi dođrudan yönlendirmektedir.

“Üç boyutlu malzemeler ile çalıřırken, dokular bir yüzeyi zenginleřtirir, malzemeyi tamamlar, içerik ve ifadeyi güçlendirir. Sanatçı, konunun kendine özgü niteliklerini karakterize etmek için belirli dokular kullanır. Örneđin, bir balığın zarif yumuřaklıđı cilalı parlak bir yüzeyi gerektirirken, řiddet ya da felaket gibi bir olay için sert ve pürüzlü dokuların kullanımını gerektirir” (Ocvirk, vd, 2015: 178).

Dokular kadar onları taşıyan malzemeler de anlamı etkilemektedir. Malzemelerin kullanım ve deđiřim deđeri, insanlık tarihindeki yer ve önemleri yani insanların onlarla kurduđu duygusal ve sosyal bađ; malzemeye atfedilen anlamla yakından iliřkilidir. Örneđin tař, tarih öncesi çağlardaki ilk kesicidir, takip eden çağlar boyunca bina inřaatlarında kullanılmıřtır. İnřa için, tařların tařınması, iřlenmesi ve inřaatta kullanılması için sarf edilen yoğun çaba düşünöldüğünde, bu dönem insanların kalıcı ve yerleřik olmak istediklerine iřaret etmektedir. Dolayısıyla tař kalıcılıđı temsil eder ve kalıcılık da önemi yansıtır. Tař ve takip eden dönemlerde kullanılmıř tuđla, kaliteye, kalıcılıđa anıtsallıđa ve zenginliđe yönelik hissi aktarabilmek için hala kullanılmaktadır (Gagg, 2013: 14-24). Tař dayanıklı, yüksek kalitede ve pahalı bir malzeme olmakla birlikte yenilenemeyen sınırlı kaynaklardan elde edilmektedir (Brown ve Farrelly , 2012: 151). Dolayısıyla zenginlik ve görkem vurgusu kaynakların sınırlılıđı ile pekiřmektedir. Antik Mısır ve Yunan uygarlıklarında özellikle anıtsal mimari için kullanılan tař kadar, Ortaçađ'da ve takip eden yüzyıllarda tař ile tuđlanın yine yüceliđi vurgulanan Kilise, Katedral, Cami gibi ibadethane mimarisinde pek çok örnekleri söz konusudur. Tař aynı zamanda ađırlıđı sebebiyle de sađlamlık vurgusu taşımaktadır.

Doğadaki oluşum aşamalarına ve kesim biçimine göre farklı dokular barındıran farklı taşlar vardır. Ancak taş dendiğinde akla ilk gelen doğadaki taş görüntüsü daha kaba işlenmemiş ve ilkel bir ifade taşımaktadır.

İnsanlar madenlerin keşfiyle metalleri ve onları nasıl işleyeceklerini deneyimlemiş, bu malzeme çeşitleriyle yeni sosyo-kültürel ilişkiler kurmuşlardır. Az bulunan madenler değerli atfedilip zenginlik göstergesi olmuş, diğerleri de kesici işlevleri ile taşın yerini alarak günlük hayata özellikle mutfak gereci ve savunma aracı olarak dahil olmuşlardır. Mimari biçimler yaratabilmek amacıyla metallerin kullanımı, zaman içerisinde teknoloji alanında ortaya çıkan gelişmelere ve doğan toplumsal taleplere bağlı olmuştur. Doğal nitelikleri sayesinde gerçek ve ima edilen zenginliğin temsili olarak algılanmış ve bugün hala öyle kabul edilmektedirler. Madeni para, mücevher, sanat ve mimari eser süslemelerinde kullanılmaları bu anlamlandırmayı getirmiş ve pekiştirmiştir (Gagg, 2013: 35-36). İşlevlerinin yanı sıra estetik değerleri, dövülerek şekil verme, dayanıklılık özellikleriyle alüminyumdan çeliğe, metal türleri insanlık tarihi ve tasarımcılar için kullanışlı olmuşlardır (Brown ve Farrelly , 2012: 146). Sanayi devrimi ile birlikte, yapı alanında gerek taşıyıcı gerek ise dekoratif işlevleriyle giderek daha fazla kullanılan metaller; endüstrileşmenin ve yeni çağın da bir sembolü haline gelmişlerdir. Bir yandan gökdelen yapımında ve dekorasyonunda hâkim malzeme olmaları görkem ve anıtsallık anlamında bir ifade gücü de kazandırmıştır. Yüzeyi genel olarak parlak olan metaller yansıtıcı özelliğe sahip olması ama aynı zamanda soğuk bir ifade taşımaları özellikle iş merkezlerinin resmi havasına uymaktadır.

“Zanaatkarlar, artık sadece gücü simgeleyen mekanlara özgü olmayan bu malzemelerin niteliklerine yoğunlaşabilmişlerdir. Bu nitelikler, yaldızlı bir figürün üzerindeki ışık oyunları, işlenmiş demirin sert soğukluğu, metal üzerine kaplanan metalin doyurucu tınısı gibi noktalardır. Bunlar duyuları harekete geçiren ve kendi fiziksel yaratım süreçlerine yönelik belleğe sahip öğelerdir” (Gagg, 2013: 39).

Ahşap insanlığın kullanageldiği en eski malzemelerden biri olarak kaynağı canlı/organik olan ağaçtır. Dolayısıyla onunla kurulan ilişki taş ve metale göre farklıdır. Ağaç yemişleri ile besleyen, gölgesi ile koruyan, yakıldığında ısıtan, kesip şekillendirilebilir, yapı inşa edilebilen; bu bağlamda da insan için çok yönlü bir kullanım

alanını barındıran malzeme kaynağıdır. Yapı alanında taştan farkı çürüyen organik yapısıdır. Kalıcılıktan yoksun olması sebebiyle de ahşap genellikle kalıcılığı hedeflenmeyen daha az önemli yapılarda kullanılmıştır (Gagg, 2013: 52). Ancak güç ve sertlik özellikleri dışında boya, doku ve kokuları bünyesine alabilme özelliği ile kesme, presleme, oyma ve yüzey biçimleme gibi çeşitli işlemlerle şekillendirilebilme özelliği ahşabı tercih edilir yapmaktadır. Organik bir malzeme olması onunla kurulan ilişkinin niteliğini değiştirmektedir. “Ahşaba dokunulduğunda bir tür sıcaklık hissedilir; ahşabın yüzeyi düz, pürüzlü ya da dokulu olabilir” (Gagg, 2013: 62). Dokular her ne kadar farklı duygusal çağrışımları beraberinde getirirse de ağaç temelinde hayatı ve yaşamayı sembolize etmektedir. Pek çok farklı kültürde de ağaç hayatla özdeşleştirilmektedir.

Genel olarak bir ağaç ürünü olan kağıt ya da kağıt hamuru endüstriyel olarak transparandan opağa, kalıplama ve presleme ile çeşitli dokularda üretilmektedir (Brown ve Farrelly , 2012: 149). Kağıtlar yazma amacıyla dokümantasyon faaliyetlerinin temel malzemesidir. Onunla kurulan anlam bağı en temelde kâğıdın bu işlevinden kaynaklanır. Tasarım anlamında kolay şekil verilebilen kullanışlı bir malzemedir. Kâğıt katlanarak pek çok yüzey oluşturulabilmekte, karton oluklu mukavva gibi uygun formlarıyla taşıyıcı nitelik de kazanabilmektedir (Görsel 20). Tasarımlarında oluklu alüminyum, çelik ağ, ham kontrplak, cüruf bloklar, telefon direkleri kullanan ünlü mimar Frank Gehry de bu malzemeyi mobilya tasarımında kullanmıştır (Yamaner, 2012:91).



Görsel 20- Vitra Wiggle Sandalye, Frank Gehry,
<https://www.stardust.com/WIGGLECHAIR.html>

Cam yine insanların en çok kullandıkları malzemelerden biridir. Günlük hayatta pencereler, kapılar ve mutfaklarda kaçınılmaz olarak kullanılmaktadır. Camın kap ve boncuk olarak kullanımına ilişkin arkeolojik kanıtların İ.Ö. 3000 yıla dayandığı görülmektedir. Mimaride camın kullanımı, M.S. 100 yılında Romalıların camı bu şekilde değerlendirmesine kadar yaygın olmamıştır. Cam lüks bir malzeme olarak yalnızca en önemli binalarda kullanılmıştır (Gagg, 2013: 72). Camın şeffaflığı, yol açtığı göz yanılması ile yokmuş izlenimini uyarır; bu yokluk bir hafiflik hissini de beraberinde getirmektedir. Ancak keskinliği ile cam bir yandan tehlikeli bir ifade de barındırmaktadır. Işığı kolayca geçirdiğinden mekanlarda aydınlık miktarının belirlenmesi ona bağlıdır.

“Cam basit bir pencere anlamına gelebilir ancak kum, soda ve kirecin bu şekilde karışımı uzun zamandır, özellikle de dini ortamlarda inanca ilişkin bilgi birikimini ve betimlemeleri iletmek için kullanılmaktadır. Cam dekoratif özellik taşıyabilir ve dekorasyonun uygulanacağı bir yüzey olabilir. Cam mekan malzemesini ve yapıyı vurgulayabilir ve yapıya ilişkin daha önceden görülmemiş özellikleri fark etmemizi sağlayabilir” (Gagg, 2013: 71).

Bir petrol ürünü olarak insan yapımı, istenilen şekle sokulabilen, geri dönüştürülebilir ancak doğada kolay yok olmayan bir malzeme de plastiktir. Yapaylığı, ucuzluk hatta kalitesiz ifadesi taşımasını beraberinde getirmektedir. Bu aynı zamanda plastik şişelerin ve pek çok plastik ürünün hep ucuza satılması ile ilintilidir. Polimer bazlı malzemelerden olan plastik, ısı işlem altında kolayca şekillendirilebilmekte; lazer kesim ve enjeksiyon yöntemi uygulamalarıyla seri üretim için son derece elverişli bir malzemedir (Brown ve Farrelly , 2012: 144).

“Plastik, yeri geldiğinde endüstriyel tasarım çağının şafağını müjdeleyen mucizevi bir malzeme, yeri geldiğinde kaba ve zevksiz, ucuz ve değersiz, kötü zevkin bir örneği ve kullan at toplumunun bir sembolü olarak algılanır. Plastiğin tasarıma, topluma ve çevreye olan etkisi, büyük bir olasılıkla günlük kullanımdaki diğer herhangi bir malzemeninkinden çok daha büyük boyutta ve yaygın ölçekte olmuştur” (Gagg, 2013: 91).

Deri, fildişi, kürk gibi hayvansal malzemelerin kullanımı da insanlık tarihi kadar eskidir. İlk örtünme aracının hayvan derisi olması son derece olasıdır. Bugün deri hala yaygın olarak kullanılmakta, elde edilme ve kullanıma uygun hale getirilme aşamalarının zahmetli oluşu sebebiyle pahalıdır dolayısıyla bu özelliklerinden ötürü zenginlik

çağrışımı yapmaktadır. Dokusu her hayvanın derisinde değişmekte ama genel olarak yaptığı lüks ürün çağrışımı değişmemektedir.

Kumaş, bugün sentetik çeşitleri olsa da özünde doğal bir malzemedir. Pamuklu, keten, yün ya da ipek kendilerine özgü üretim süreçleri ve sonucunda farklı dokulara sahiptirler. Kumaş, farklı kalınlıklarda, farklı desen ve dokuma yüzeylerine sahip çeşitlilikte olsa da yumuşak bir malzemedir. Bu yumuşaklık üzerine konduğu nesneyi kapsayıcı olmasını da getirmektedir. Dikiş ve bağlama ile şekil verilen bu malzeme ve onu meydana getiren iplikler giyim sektörü ağırlıklı olarak tasarımda farklı uygulamalarda kullanılmaktadır. Kumaşların yumuşak niteliği, 60'larda kumaşlarla yapılmaya başlanan sanat eserlerinin 'soft-sculpture' (yumuşak heykel) olarak anılmasına sebep olmuştur (Meilach, 1974: 3). Heykel kelimesi ağaç, mermer ya da bronz gibi malzemelerden üretilen ürünler için kullanılsa da malzemenin değişmesi anlam bağında da değişikliğe sebep olmaktadır. Mermerden yapılabilecek bir heykelin kumaş, sünger ve liflerden üretilmesi o eserin başlı başına çağrışım yapacağı evreni değiştirecektir. Claes Oldenburg'un Görsel 21'de görülen 'Giant Soft Fan' (Dev Yumuşak Vantilatör) adlı eseri, malzeme seçimi sebebiyle aslında sert malzemedен üretilen serinletici bir nesnenin sıcaktan erimiş gibi görünmesine sebep olmuştur. Dolayısıyla izleyicisinin bu vantilatörü algılama biçimini malzeme ile yönlendirmekte ve şekillendirmektedir.



Görsel 21- Giant Soft Fan (Dev Yumuşak Vantilatör), Sanatçı: Claes Oldenburg,

<https://www.scholarsresource.com/browse/artist/2142560253>

Oyunculuk eğitmeni Jacques Lecoq, öğrencileri ile yürüttüğü alıştırılarda malzeme ve nesnenin birbirinden farklı şeyler olduğunun altını çizmektedir. Malzemesi ne olursa olsun top hep yuvarlanacaktır. Dolayısıyla elastik malzemelerin esneyerek şekil değiştirmesi ve eski haline dönmesi, kağıtların ise buruştuktan sonra eski halini almasının zor olması, camın ise kırıldıktan sonra onarılamaması gibi malzemenin nitelikleri nesnesinden soyutlanarak araştırılmalıdır. Lecoq, özellikle malzemelerin öz niteliklerinden ortaya çıkan dinamiğin dramatik olarak ilgi çekici olduğuna vurgu yapmıştır (Lecoq, 2015: 102). Malzemenin dinamiği Lecoq'un gözlemlediği ve deneyimlediği biçimde oyunculuk yöntemi açısından bir dil oluşturmaktadır. Oyunculuk eğitimi yönünden ilginç görünen bu bulgu, kukla tiyatrosu için dramaturjik bir gereklilik taşımaktadır. Çağlar boyunca toplumlarca deneyimlenmiş malzeme ve ihtiva ettiği doku, bu şekilde kolektif hafızaya yerleşmiş kullanım deneyimi temelli bir anlam çağrışımında bulunmaktadır. Bu genel çağrışımlara ek olarak öznel yaşantı deneyimlerinin ve anıların eklenmesi malzeme ile kurulan ilişkiyi belirlemektedir. Yine de tasarımcılar için malzemenin işlevsel değeri bir yana genel anlamsal temsili de o malzemenin seçiminde etkili olmaktadır.

1.3.4. Renk

“Kırmızıdan yeşile, sarıdan mora, maviden turuncuya değişen karşıt renkler: Her biri içerik dünyasının bir alt-dünyası. Ya da: Renk çemberinin parçaları üzerinde değişen renkler, gri alana dokunmayan ama sıcak ya da soğuk grilerle buluşan. Yukarıda bahsedilen karşıtlarda, ne zor algılanan çeşitlilik!” (Klee, Paul Klee, 2013)

Renk, cisimler tarafından yansılan ışığın gözde oluşturduğu duyumdur (Türk Dil Kurumu, 2017). Bir başka şekilde, kırmızı, yeşil, mavi vb. olarak adlandırılan farklı dalga uzunluklarının görsel karşılığı olarak tanımlanabilir (Ocvirk, vd, 2015: 183). Rengin karakteri, ışık, göz ve beyin aracılığı ile kavranmaktadır. Algılanma biçimi bakımından fizik bilimi ile ilgili olsa da uyandırdığı etki ve anlam gücünden ötürü görsel sanatların önemli bir öğesidir (Yılmaz, 2010: 31).

Doğal ya da suni olsun renk, ışıkla başlar ve türer. “Sadece ışık, renk oluşturur” (Holtzschue, 2009: 11). Işığın azlığı ya da çokluğu renklerin algılanışını değiştirmektedir.

Güçlü ışık altında renklerin de en güçlü halleri görülmektedir. Işık ışınları bir camın içinden farklı açılarda geçerken bükülür ya da kırılır ve farklı renkler olarak beyaz kâğıda yansır. Tayf (spektrum) denilen ince şerit üzerinde görülen renkler kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, mavi-mor (indigo) ve mordur (Ocvirk, vd, 2015: 184-185).

Göz, ışığı almak için uyarlanmış bir duyu organıdır. Gözün retina kısmı enerji sinyallerini alır ve rengin tanımlandığı beyne iletir. Işık kaynakları, bu görülebilir enerjii, dalgalar biçiminde çıkarır. Kırmızı, görülebilen en uzun dalga boyudur (720 nanometre), onu sırasıyla turuncu, sarı, yeşil, mavi, indigo ve mor takip etmektedir (Holtzschue, 2009: 11-12).

Işık alan cisimlerin rengi üç şekilde tanımlanır; öz (lokal) renk yani objenin asıl rengi, ışığa göre değişen (tonal) renk yani ışıkla gölgenin etkisi sonucu değişen renk ve yansıma renk yani çevredeki objelerden yansıyan renkler. Bu üç faktörü de ışığın rengi, yoğunluğu ve bakan göz ile nesne arasındaki mesafe etkilemektedir (Parramon, 1991: 26-29). Renk fenomeninin gerçekleşmesini Aristoteles Meteorologika eserinde dört elementle ilişkilendirmiş; buna göre ışıklı ateş, nesnelere maddesi toprak, göz sıvısı su ve optik aracının modülatörü rolünü oynayan havadır (Pastoureau, 2013: 32).

Kırmızı, mavi ve yeşil ışık rengi olarak da bilinen toplamsal ana renklerdir. Bu renklerin diğer karışımlardan elde edilemezler ancak birleştiklerinde toplamsal ikincil renkleri; morumsu kırmızı (magenta), sarı ve camgöbeği (cyan) oluştururlar. Yüzeyi kaplayan bir rengin pigmentinin görülebilmesi sadece o rengin dalga boylarının izleyiciye geri yansması ile mümkündür. Diğer renklerin dalga boylarının, bu pigment tarafından eksiltilmesi ya da emilmesi sonucunda, belirgin rengin duyusu deneyimlenmektedir. Dışa yansıtıkları ışık miktarı bakımından ayrılan siyah beyaz ve gri gibi akromatik renkler gözle görülebilir renkleri içermeyen pigmentler olarak adlandırılmaktadırlar. (Ocvirk, vd, 2015: 185-190).

Ana renk olarak anılan kırmızı, sarı ve mavi karıştırılarak bulunmayan renklerdir. Bu renklerin birbirine karıştırılmasıyla diğer tüm renkleri elde edilmektedir. İki ana renk birbiriyle karıştırıldığında ikincil renkleri ya da ara renkleri denilen turuncu, yeşil ve mor elde edilir. Üçüncül renkleri ise bir ana renk ile renk çemberinde onun

komşusu olan bir ara rengin karıştırılması ile bulunmaktadır.



Görsel 22- Renk Çemberi, (Ocvirk, vd, 2015: 189).

Sir Isaac Newton 1660 civarında rengin fiziksel doğasını incelemiş, tayf içinde rengi ayırarak-kırmızı üstte mor tabanda olmak üzere- onu bir renk çemberi olarak kavrayan ilk kişi olmuştur. Newton bir doğru çizgi tayfını bükerek uçlarını birleştirmiş ve kırmızıdan mora doğru evrilen kırmızı-moru da tayfa eklemiştir (Ocvirk, vd, 2015: 215). Ana renkleri ilk tanımlayan ise 1731 civarında J.C. Le Blon olmuştur ve onun keşfi pigment renk teorisinin temelini oluşturmaktadır (Ocvirk, vd, 2015: 216).

Pastoureau (2013: 12): “rengi ‘oluşturan’, ona tanımını ve anlamını veren, kodlarını ve değerlerini meydana getiren, pratiklerini düzenleyen ve önemini belirleyen toplumdur. Sanatçı ya da bilim insanı değil; insanın biyolojik aygıtı ya da doğanın görünümü hiç değil” diyerek rengin kültüre özgü anlamı olduğunu savunmaktadır ve elbette bazı dönemlerde bazı coğrafyalarda renklere farklı anlamlar yüklenmiştir. Buna karşılık, rengi algılamanın biyolojik süreçlerinin ortaklığı, rengin doğadaki karşılığı ve yarattığı etki ile rengin boyar madde olarak elde edilişindeki ekonomik politik süreçler onun anlamını etkileyecektir. Zira tüm bu etkiler toplum yaşantısının da bir parçasıdır; öyle olmadığını düşünmek de bu fenomenin eksik biçimde değerlendirilmesine sebep olacaktır. Dolayısıyla bu başlık altında tüm bu etkenler değerlendirilerek renklerin kültürler ötesindeki ortak karşılıklarına vurgu yapılmaya çalışılacaktır.

Yalnızca görme duyusuyla algılanabilen bir fenomen olan renk (Albayrak, 2010: 2) herhangi bir cismin taşıyıcılığına ihtiyaç duymadan, olduğu haliyle bir iletişim aracıdır. Elbette nasıl ve nerede görüldüğüne bağlı olarak değişik farkındalık seviyelerine göre de deneyimlenmektedir. Renk, biçim, ışık ya da etrafı saran bir şey olarak algılanmaktadır. Renk, çevreye nüfuz ederken kelimeler olmaksızın iletişime izin vermektedir (Holtzschue, 2009: 2). Bu iletişim biçimi bilinçli ya da bilinçdışı olarak gerçekleşebilmektedir. Çünkü renk kodları algılanmalarından itibaren çok küçük yaşlarda yerleşmeye başlamaktadırlar.

“Duygularımızı doğrudan etkiledikleri için renk en ifadesel öğelerden biridir. Bir sanat eserini incelediğimizde rengi hakkında duygularımızı akla uygun hale getirmek zorunda değiliz; aksine, renge karşı biz hemen duygusal bir tepki gösteririz” (Ocvirk, vd, 2015: 184).

Renge gösterilen bilinçdışı tepki ve dolayısıyla etkilenen algı ve anlamlandırma süreci fizyolojik temellere de dayanmaktadır. İnsan bedeni, genetik olarak tüm renkleri içinde barındıran güneş ışığına normal seviyede tepki verecek şekilde uyum sağlamıştır. Renk uyarısının gücündeki bir değişim vücutta da değişime sebep olmaktadır. Yüksek seviyede kırmızı dalga boyuna sahip uyarılara maruz kalındığında hormon üretimi ve kan basıncı artmakta; yüksek seviyede mavi dalga boyu ise kan basıncının düşmesine ve hormonal salgıların azalmasına sebep olmaktadır (Holtzschue, 2009: 38). Bir renkteki farklı değer ve yoğunluklar fizyolojik etki kadar duygusal etkiyi de yönlendirmektedir. Mavilerin soyluluk, üzüntü ya da dinginlik ifade ederken; kırmızılarının genellikle neşeli ve heyecan verici olarak düşünölmeleri bu sebeptedir. Birbiriyle yakın ilişkideki değerler benzer etki yaratmakta; örneğin düşük yoğunluklar incelik, sakinlik ve sükûnet hissettirmektedir (Ocvirk, vd, 2015: 203). Renklerin yarattığı fiziksel tepkilerin, bu renklere yüklenen anlamlarla da bağlantılı olduğu bir gerçektir. Kırmızı iştah açar, heyecanlandırır, coşkuyu artırır; bir yandan da kanın rengidir, dolayısıyla öfke ve şiddeti de çağrıştırmaktadır. Mavi ise sakinlik, sonsuzluk, sessizlik ve durağanlığı çağrıştırmaktadır. Dolayısıyla bu iki rengin kan basıncına olan etkilerinin onlarla kurulan anlam bağıyla da eşleştiği açıktır.

“Renk sembolizmi de insan deneyiminin anlık malzemesinden kaynak almaktadır Kan kırmızıdır ve kırmızı kanı anıştırır, kan da ortak insan

deneyimleri olan yaşam ve ölümle ilintilidir” (Ancient Israel and Its Literature, 2014: 98-99).

Renk etkisine maruz kalan bedenin hormonal dengesi değiştiğinden davranış değişiklikleri görülebilmektedir. Restoran tasarımcısı iştah arttırmak amacı ile kırmızı rengi tercih ederken; duygusal etkiyi en aza indirmek anlamında cenaze levazimatçılarında donuk renkler kullanılmaktadır (Holtzschue, 2009: 38). Kişilerin Baker-Miller (sakız pembesi) pembesine maruz kalındığında saldırgan davranışlarda azalma olduğu gözlenmiştir. Etkiler maruz kalındıktan kısa bir süre sonra başlar ve yarım saat kadar sürer (Holtzschue, 2009: 38).

Günlük hayatta sürekli olarak rengin duygusal gücünün uygulanışına maruz kalınmaktadır. Bazı iş ortamlarında parlak yoğun renkler çalışanların üretkenliğini teşvik ederken, bazılarında ise nötr ya da daha açık renklerin çalışma gücünü yavaşlattığı gözlenmiştir. Marka çalışmalarında da renkler son derece önemlidir. Mısır gevreği kutularında parlak sarı ve turuncu harfler kullanılmaktadır (Ocvirk, vd, 2015: 205).

Özellikle fast food restoranlarında iştah açıcı kırmızı ve turuncunun, hızlı tüketimi vurgulamak için sarının çoğunlukla tercih edildiği bir gerçektir. McDonald’s, Wendy’s, Arby’s, Pizza Hut ve Burger King restoran zincirlerinin yalnızca mekan tasarımlarında değil marka logolarında da bu renkleri ağırlıklı olarak kullandıkları görülebilir. Özetle bilinçli tercihler alımlayıcının duygusal tepkilerini hedef doğrultusunda yönlendirebilmektedir. Sanatın diğer dallarında olduğu gibi özellikle sahne sanatlarında bu yönlendirme sahnenin etkisini arttırmak adına son derece önemlidir.

Mahnke, **Color in Man Made Environments** adlı kitabında rengi anlamlandırmanın altı ana başlıkla ilintili olduğunu vurgulamıştır. Kişisel ilişki, moda, tarz ve eğilimlerin etkisi, kültürel etkiler, bilinçli sembolizm, kolektif bilinçsizlik ve renk uyarılarına verilen bilinçsiz tepkiler ona göre renklerle kurulan anlam bağlantılarını etkilemektedir (Mahnke ve Mahnke, 1982: 11). Kolektif bilinçsizlik ile renk uyarılarına verilen bilinçsiz tepkiler kültürden bağımsız, renklere karşı daha çok fizyolojik olan genel geçer tepkilerin tümünü içermektedir.

“Temsili sanatta renk, objeleri tanımlar ve boşluk yanılsaması yaratır. Temsili olmayan sanatta ise rengin kullanımı bir kavram, fikir ve duygusal deneyim iletir” (Ocvirk, vd, 2015: 184). 20 ve 21. yüzyıllarda çağdaş sanatçılar renge önceki dönemlerde verilmediği kadar önem vermişlerdir; öyle ki sanatçılar konudan uzaklaşarak yalnızca rengi, resmin konusu yapabilmışlerdir(Yılmaz, 2010: 31). Amerikalı ressam Mark Rothko’nun tabloları yalnızca renkleri ve tonlarını birer leke şeklinde ihtiva etmektedir.



Görsel 23- Mark Rothko-No.3 (1953).

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/490220>

Renk görsel bir dil olarak uyarmak, ikaz etmek, bir durumu açığa çıkarmak ya da bir duyguyu dışavurmak için kullanılabilir. Aynı zamanda tanımlayıcıdır, objelerin benzer ya da kendine has biçim ve ölçüleri arasındaki farklılıkları vurgulayabilir. “Rengin boşluk ve anlam oluşturmadaki belirleyiciliği, çizgi, değer, şekil ve doku kullanımıyla zenginleşir” (Ocvirk, vd, 2015: 200). Düzenleme yaparken kırmızı dosya ödenmemiş faturalar , yeşil dosya ödenmiş faturalar için kullanılabilir. Renkler uzay algısını değiştirerek, boyut yanılsaması yaratabilmekte, bir bölgeyi diğerinden ayırabilmektedir. Vücut üzerindeki fizyolojik etkileri ile duygusal bir tepki oluşturmak için kullanılabilirler. Eski telefon rehberlerinin sarı yapraklarında olduğu gibi birleştirici ve gruplayıcı nitelikleri vardır. Bir ürün, kurum ya da ulusu temsil edebilecek sembolik

niteliktedir. Renkler tasarımdaki birbirinden ayrı parçalar arasındaki devamlılık duygusunu yaratmakta, odak ve vurgu oluşturmada kullanılır (Holtzschue, 2009: 3-4). Spor müsabakalarında takımların ayırt edilmesi için farklı formlar giymeleri gibi, sahne ve görüntü sanatlarında iki karşıt grubu görsel olarak seyircinin ayırt etmesini kolaylaştırmak için de farklı renk paletleri üzerinden giydirilmeleri söz konusu olmaktadır. Baz Luhrmann'ın Romeo ve Juliet sinema uyarlamasında Montegue ve Capulet'ler giysilerinde farklı stillerin ötesinde farklı renkleri taşımaktadırlar. Yine bir Romeo ve Juliet uyarlaması olan Batı Yakasının Hikayesi müzikalinin Zorlu Center'da da sahnelenen 2016-2017 sezonu gösterisinde de Porto Rikolu çete The Sharks ve Amerikalı çete The Jets'in New York sokaklarındaki rekabeti giysilerindeki stil ve renk farklılığıyla vurgulanmıştır. Elbette karşıtlık ilk etapta renk üzerinden okunmaktadır.



Görsel 24- Montegueiler



Görsel 25- Capuletler

Görsel 24- Montegueiler (Romeo ve Juliet, 1996),

<http://www.moviestillsdb.com/movies/romeo-and-juliet-i117509/UQ2KQ5>

Görsel 25- Capuletler (Romeo ve Juliet, 1996),

<http://www.moviestillsdb.com/movies/romeo-and-juliet-i117509/59b40acd>



Görsel 26- The Sharks ve The Jets (Batı Yakasının Hikayesi, 2016-2017),
http://newsanat.com/isDosyalar/2016/10/09/galeri_west-side-story-zor_mTtWhu_3ht.jpg

Renkler en temelde soğuk ve sıcak olarak ikiye ayrılırlar. Bu ayrımı belirleyen doğadaki görünümünün yarattığı çağrışımlardır. Sarı güneşin, kırmızı da alevin rengi olarak sıcak renk grubunda anılırlar. Onların karışımı olan turuncu ve bu renklerin tüm tonları yine sıcak renklerdir. Mavi denizin ve buzulların taşıdığı (daha çok gökyüzünün yansmasıyla) soğuk renk olarak anılmaktadır. Yeşil sarı ile, mor da kırmızı ile oluşmuş olsa da yine de soğuk renk grubunda yer almaktadırlar.

Renklerin sıcaklık değerleri onların özdeşleştikleri elementler kadar ışık olgusu olarak açığa çıkardıkları ısıyla da ilgilidir (Bkz. Holtzschue, 2009:15-16). Sıcak renkler kırmızı, turuncu ve sarıdır, ancak sıcak kelimesinin tam karşılığını kırmızı vermektedir. Sıcak etki, dışa dönük, agresif ve dikkat çekicidir. Ilık etki, turuncu ve sarıların birlikteliğinden oluşan tonların birlikteliği ile ağlanmaktadır ve sıcak etkiden farklı olarak rahatlatıcı, spontan ve kucaklayıcıdır. Soğuk etki ise kontrollü ve güçlüdür; aynı zamanda metabolizmayı yavaşlatıcı etkiye sahip olduğundan sakinleştiricidir. Serin etki ise, yeşil, yeşil-sarı ve yeşil-mavi renklerin birlikte kullanımıyla elde edilmekte; doğada hissettirdikleri gibi baharı çağrıştırarak ve tazelenme hissi vermektedir. Sakinleştirici ve rahatlatıcı etkileriyle bir derinlik hissi de vermektedirler. Renklerin değerleri yani açıklık ve koyuluk oranları onlara yüklenen anlamları da etkilemektedir. Soluk pastel tonları gibi renkler, genişlik, akışkanlık, dinlenme çağrışımı yapmaktadırlar. Koyu renkler ise alanı daha dar hissettirmekte, rengin yoğun ve konsantre olmasından ötürü daha ciddi bir izlenim yaratmaktadır. Fildişi, açık mavi ya da açık pembe gibi soluk etki veren renkler,

nezaketi temsil etmekte, yumuşak, sakinleştirici ve romantik çağrışımlar yapmaktadır. Parlak etki ise rengin doygunluğu ile ilgili olup, palyaço burnu ya da rengarenk balon demeti gibi canlı ve dikkat çekicidir (Marks, vd, 2009: 14-21).

“Renk çemberinde renkler birbirine ne kadar yakında görüntüyorsa aralarındaki ilişki de o kadar yakındır. Renkler ne kadar uzaksa, renklerin karakterleri birbirinden o kadar uzak ve benzeşmeyen niteliktedir. En büyük zıtlığı çemberde birbirinin tam karşısında olan renkler gösterir. Bu renkler tamamlayıcı renkler olarak bilinir” (Ocvirk, vd, 2015: 189).

“Genelde, sıcak renkler öne çıkar ve soğuk renkler uzaklaşır” (Ocvirk, vd, 2015: 199). Bu sıcak ve soğuk renklerle anlamsal düzeyde kurulan ilişkiyi de etkiler. Zira sıcaklığa yakın olmak istenir, sıcak kanlı tabir edilen insanların ‘yakın’ davranması beklenir; soğuk bulunan insanlar ise mesafelidir.

“Renklere verilen tepkiler, kişinin düşüncelerinden çok duygularına bağlıdır. İnsanlar renklere genellikle zekalarıyla tepki vermezler” (Sharpe, 1974: X).

Renk, duygu durumu yaratmak, fikirleri sembolize etmek ve duyguları ifade etmek için kullanılabilir. Renk, tek başına bir nesneyi anımsatamazken, bir duyum ya da hissi ifade edebilmektedir. Renkler, kişisel olan ve gündelik deneyimler tarafından pekiştirilmiş duyguları uyandırır. Diğer yandan renkler kültürel çağrışımları da taşıyabilmektedir. Dilin kendisi, mosmor olmak, kızarmak, sararıp solmak, albenili ve yüzü karaya çalan ifadelerindeki gibi soyut nitelikleri çağrıştıran tabirlerle doludur. Bazı durumlarda, bu duygular evrensel gibi görünürler çünkü paylaşılan deneyimler üzerine kuruludurlar. Her kültür ateşin tehlikesini (kırmızı) ve sonsuzluk, gizem ile göklerin ve denizlerin uyumunu bilir. Maviler güvenilirlik, vefa, sadakat ve dürüstlüğü çağrıştırırken, kırmızılar tehlike, cesaret, günah, tutku ya da mor ile ölümü akla getirirler. Yine de her renk her kültürde aynı anlamı ifade etmemektedir (Ocvirk, vd, 2015: 203-204). Avrupa kültüründe gelin beyaz giyerken, Hindistan’da kırmızı giymektedir; Batı’da siyah yas rengi iken Hindistan’da yas rengi beyazdır. Katolik rahipleri siyah, Tibet lamaları safran sarısı giyinmektedirler (Holtzschue, 2009: 4). Seçilmiş renklerde farklılık olsa da seçim sebebi temsiliyetle ilişkili olarak rengin diğer anlamına vurgu yapmaktadır.

“Renk simbolizminin genel olarak şu üç kaynaktan türemiş olduğu kabul edilmektedir:

1. Her rengin doğal olarak sahip olduğu, bir gerçeklik olarak sezgisel biçimde algılanan durum.

2. Renk ile geleneksel dünya görüşünün ona yüklediği anlam arasındaki bağlantı

3. Primitif düşünce tarzının renkler hakkındaki algılama biçimi”
(Albayrak, 2010: 14)

Her rengin doğal olarak sahip olduğu ve gerçekliğinden ötürü bilinç dışında algılanan durumu rengin doğadaki durumuyla ilintilidir. Örneğin mavi ve yeşillerin deniz yada gökyüzü çağrışımı, sarıların ise çölü anımsatması gibi renkler ham halleriyle doğadaki karşılıklarını çağrıştırabilirler (Holtzschue, 2009: 3-4). Renklerin, doğal görünümünün yarattığı duygusal etkileri de çağrıştırmaları mümkündür. Nitekim deniz, okyanus ya da gökyüzünün yarattığı sonsuzluk, sakinlik, ve ululuk hissi mavi renge de sirayet etmektedir. Renk ile geleneksel dünya görüşünün ona yüklediği anlam kültürlerin etkisi altındadır. Kırmızının kan, beyazın ışık, siyahın da karanlıkla bağının olması gibi, primitif düşünce tarzı da renk ile direkt kurulan anlam bağıyla alakalıdır.

İnsan gözü ışığın en çok sarı yeşil alanına hassastır. Bu genetik ön eğilim, en taze yeşil sebzeleri bulabilmek için yiyecek toplama ihtiyacının bir adaptasyonu olabilir. Her bir dalga boyu için aynı enerji harcanırken göz kırmızı ve mavi ışığı daha karanlık, yeşil ve sarıyı daha parlak algılamaktadır (Holtzschue, 2009: 16). Günlük hayatta da kimi uyarı tabelalarının, trafik işaretlerinin ve taksilerin renginin sarı olması da bununla ilintilidir. Zira “yüksek etkili renkler acil, anlık dikkat çekicilikler için kullanılır [...] yangın ekipmanları için kırmızı ya da okul otobüsleri için sarı [...] kullanmıştır” (Holtzschue, 2009: 102).

Sarının, mora göre daha fazla ışık yansıttığı için doğal olarak açık bir renk olması haricinde, genel olarak renkler kendilerine eklenen beyaz ve siyah miktarına göre açık ve koyu karakter kazanmaktadırlar. Rengin koyuluk ve açıklık değerinin, aynı zamanda soluk ya da parlak oluşunun tarihsel toplumsal gelişmelerle de ilintili anlam çağrışımları söz konusudur.

“Rönesans Avrupası’nda gri ve bej fakirliğin rengiydi: yalnızca en fakirler, düşmüş rahipler, keşişler ve rahibeler bu ayrıt edilemez giysileri giyerdi.

Biraz daha refaha kavuşmuş, çiftçiler, zanaatkarlar ve diğer orta sınıf ucuz yerli boyalarla renklendirilmiş yumuşak giysiler giyerlerdi. Bu boyalar bazen güçlü maviler, sarılar, turuncu ve yeşiller ortaya çıkarsa da giyen kişi açık havada çalışıyorsa hızla solardı. En parlak, doygun ve kalıcı renkler, yalnızca zenginlerin karşılayabildiği ithal boyarmaddelerden geliyordu. Parlak giysiler dolayısıyla yüksek statünün bir işaretiydi, okuma yazma bilmeyenin bile bir bakışta okuyabileceği bir kod” (Greenfield, 2009: 9).

Esasen bugün bile doygun renkler ile soluk renkler arasında benzer bir anlam karşılığı bulunmaktadır. Soluk renkler eskiliği göstermekte, eskiyen giysilerin ya da mobilyaların rengi solmakta ve bunları kullanmak yenilemeye maddi gücün yetmediğine işaret etmektedir. Dolayısıyla bugün sosyal sınıfların giyimini belirleyen kurallar olmasa da soluk renkler ve doygun renklerin anlam çağrışımları halen aynıdır. Bu bir yandan, anlamın, kolektif hafızaya ortak yaşantı sonucu yerleşmesinden ileri gelmektedir.

İnsanoğlu renkleri, temelde doğayı deneyimleyerek öğrenmiş ve anlamlandırmıştır. Akşam güneşin batmasıyla, dünyanın önce mavileşmesi ve kararmasıyla insanlarda sakinlik, dinlenme ve uyuma hisleri doğurmaktadır (Bkz. Dumont ve Beaulieu, 2007), bir nev’i ölüm taklididir. Pek çok kavimde ve kültürde siyah rengin ölüm ve matem rengi olması buna bağlanabilir. Diğer yandan insan, sabahın gelmesi ve güneşin doğmasıyla, renklerin ortaya çıkmasına şahit olmuş, onların enerjisiyle hayata yönelmiştir (Albayrak, 2010: 3). Beyaz ve siyaha biçilmiş anlamların neredeyse genlere işlenmiş kökleri primitif dönemlere, hayatta kalma dürtüsünün en önde olduğu zamanlara dayanıyor olmalıdır. İnsanlar güneşin hayat kaynağı olduğunu daha ilkel dönemlerde hissetmiş olmalılar. Beyaz olarak kabul edilen ışık, gizemleri ortadan kaldırmakta, ekinleri büyütmekte ve ısıtmaktadır; siyah olan karanlık ise tüm yırtıcıların kolaylıkla avlanmasına olanak vermekte pek çok bilinmeyeni içinde taşımaktadır. İnsan gözü belli bir ışık yokluğunda çevresini göremediğinden karanlık pek çok tehlike içermektedir. Gök dinlerinde meleklerin beyaz renkle şeytanın siyahla anılması da primitif deneyime bağlı olabilir.

Yiyeceklerin renginden tatlılık oranı ile ilgili öğrenilmiş bir çıkarım yapılabilmektedir. Araştırmalar yiyeceklerin görünüşlerinin tatlılık algısı ile ilişkili olduğunu ortaya koymuştur. Dolayısıyla kırmızı daha tatlı olana işaret etmekte; sarılar ekşi, yeşil meyveler ise olgunlaşmamış olanı temsil etmektedir. Denekler içlerindeki

şeker oranları aynı olan, saydam, mavi, sarı, kırmızı ve yeşil içeceklerden, kırmızılarının daha tatlı yeşillerin ise diğerlerine göre daha az tatlı olduklarını belirtmişlerdir. (Alley ve Alley, 1998: 565-566) Yalnızca kırmızı, sarı ve yeşil elmaların tatları düşünüldüğünde bile bu araştırmanın sonuçlarını karşıladığı görülmektedir. Özetle denilebilir ki doğadan öğrenme renkler üzerindeki yargıları etkilemektedir.

Tablo1- Birren'in Renk Tablosu (Birren, 1961: 143).

Renk	Zihinsel Bağlantı	Direkt Bağlantı	Nesnel İzlenim	Öznel İzlenim
Kırmızı	Sıcak, ateş, kan	Tehlike, Noel	Tutkulu, heyecan verici	Öfke, şiddet
Turuncu	Ilık, sonbahar	Cadılar bayramı, şükran günü	Canlı, enerjik	Coşkunluk
Sarı	Güneş	İkaz	Neşeli, ilham verici	Heyecanlı, korkak
Yeşil	Serin, doğa	St. Patrick Günü	Ferahlatıcı, huzurlu	Hastalık, pişmanlık
Mavi	Soğuk, gökyüzü, su, buz	Hizmet, bayrak	Yatıştırıcı, melankoli	Mutsuzluk
Mor	Gizem, gölge	Yas, Paskalya	Ağırbaşlı, mistik	Yalnızlık
Beyaz	Serin, kar	Temizlik, bayrak	Saf, temiz	Ruhun parlaklığı
Siyah	Gece, boşluk	Yas	Ölüm, depresyon	Ruhun eksikliği

Hindu'lar renkleri çakra adını verdikleri insan bedenindeki güç merkezleri ile ilişkilendirmişlerdir. Bunu yaparken renkleri doğadaki çağrışımlarıyla ne kadar ilişkilendirdikleri bilinmemekle birlikte, binlerce yıl önceye ait bir öğretilerde renklere yüklenen anlamların evrenselliği şaşırtıcıdır. Kırmızı kök çakrada hayatta kalmayı, turuncu kuyruk sokumunda yaratıcılığı, sarı karın boşluğunda neşeyi, yeşil kalpte uyumu, mavi boğazda iletişimi, çivit altında içgüdüyü ve mor başın üstünde aydınlanmayı temsil etmektedir (Stein, 2004: 31). Kırmızı kan rengi olarak hayatta kalmayı, sarının titreşimi ve güneş ışığı enerjisiyle neşeyi, yeşilin doğada en çok karşılaşılan renk olarak uyumu, morun ruhani çağrışımlarıyla aydınlanmayı işaret etmesi belki de kaçınılmazdır.

Birren'in renk tablosunda (Tablo 1) direkt bağlantı sütununda, Noel, Cadılar Bayramı ve St. Patrick Günü gibi Amerikan kültürüne özgü bağlantıların ağırlıklı olduğu görülse de zihinsel bağlantı sütunu renklerin doğadaki karşılıkları ile ilgilidir ve insan doğa ilişkisinin benzer olduğu pek çok coğrafyada da ortak olacaktır. Tarih öncesi çağlarda hemen hemen tüm toplumlar için boyar madde bağlamında ilk renkler siyah beyaz ve kırmızı olmuştur. Eski inanışlarda iyilik ve kötülük tanrısı ikiliği beyaz ve siyahla karşılanmış, kırmızı kan rengi olması dolayısıyla hayat ve ölümle ilintili olarak kullanılmıştır (Albayrak, 2010: 21-25). Bu renklerin kolay temini ve kullanıma hazır maddeler olmaları da yaygın kullanımlarında etkili olmuştur; siyah kömürden beyaz tebeşir ya da kireçten kırmızı da topraktan gelmektedir. Bu bağlamda renkler tek tek ele alınırken, insanlar için en temel renkler olan siyah, beyaz ve kırmızıdan başlanacaktır.

“Kömür ateş olan her yerde bulunabilir” (Finlay, 2007: 83). Dolayısıyla siyah boyar maddelerin ilk renklerinden olmuş olmalıdır. Bilimsel olarak ışık renklerinden biri olmayan siyah aslında karanlıktır yani ışığın olmama durumudur ve yüzey üzerinde tüm ışık dalgalarının emilmesi sonucu görünür olmaktadır. Bu gerçekler siyahla kurulan anlam bağını da etkilemektedir. Karanlık, bilinmeyi, gizemi, kötülüğü dolayısıyla olumsuzluğu çağırır. “Batı toplumunda siyah genellikle ölümü simgeler. Siyahlık, ne de olsa bütün ışık emildiğinde ve geriye hiç ışık yansıtılmadığında oluşur, dolayısıyla ölümden dönüş olmadığı düşünüldüğünde siyah” (Finlay, 2007: 99) bunu karşılayan doğru bir simgedir.

Batıda siyah aynı zamanda ciddiyet işaretidir; 16. yüzyılda Venedik’te, bütün gondolların partilerin sona erdiğini göstermek için siyah boyanmasını emreden bir yasa çıkarılmıştır. 17. yüzyılda Püritanların dünyevi heyecanlardan uzak öğretileri doğrultusunda da siyah giyinmek benimsenmiştir (Finlay, 2007: 99). Siyahın bugüne yansıyan ciddiyeti, siyah takım elbisenin resmiyet işareti olması, siyah kuşağın uzakdoğu dövüş sporlarında profesyonelliği göstermesi şeklinde ortaya çıkmaktadır.

Rönesans İngiltere’sinde siyah, sadakat ve kederin olduğu kadar, kötü niyet, saldırganlık ve yaşamın karanlık yüzü gibi farklı anlamları da ifade etmektedir. Shakespeare’in *Aşkın Emeği Boşa Gitti* oyununda Kral “Siyah cehennemin işaretidir. Zindanların rengi, gecenin okuludur” (Perde III Sahne III) (Shakespeare, 2007: 230. Akt. Yerdelen, 2014: 104-105) diyerek siyah algısının toplumdaki yansımaları ifade etmektedir.

Beyaz giyilen bazı Asya ülkeleri hariç birçok ülkede siyah yas rengidir. Siyahla beyaz ışık ve karanlık vurgusuyla mutlaklığı temsil ediyor gibidir; dünyayı terk ederken ya ışık tamamen yutulmakta ya da yeniden doğuş inancına bağlı olarak, parlaklık haline dönüşte ışık tamamıyla yansıtılmaktadır (Finlay, 2007: 317). Hristiyan Avrupa kültürü ile kolonileşmeye kadar karşılaşmamış olan Navaho Kızılderilileri için de siyah yas ve umutsuzluk sembolü olmuştur (James, 1920: 60).

Antik Yunan ve Roma’da da acı ve matem rengi olan siyah; Ortaçağ’da ölümlerin hayaletleri tarafından siyah giyenleri göremeyeceği ve dolayısıyla koruma sağlayacağı inancıyla da Hristiyan dünyasında siyahın matem rengi olarak benimsenip kalıcı olmasını sağlamış olabilir. Diğer yandan siyah kıyafet kimin yas tuttuğunu toplumda görünür hale getiren bir sembol olarak işlevseldir ki Akdeniz ülkelerinde dul kadınların ölene kadar siyah giymesi geleneği söz konusudur (Howarth, 2003: 190). Ortaçağ’da Avrupa’yı saran vebanın İngilizce’de kara ölüm (black death) olarak adlandırılması batı dünyasında siyahın ölümlerle çağrışımını kuşkusuz pekiştirmiştir.

Pis olan, kir ve lekelerin siyah olması ya da zamanla siyaha dönmesi de insanların siyah/kara olanı pislikle özdeşleştirmesine, doğal çağrışımla kötü olanla eşdeğer tutmasına sebep olmaktadır. Albayrak’ın (2010: 5) Luther’dan aktardığı üzere

“Ressamlar, şeytanı, kapkara ve pis kokulu bir yaratık olarak resmederler”miş. Bu da siyahın kir ve pislikle özdeşleştirildiğine bir örnektir. Çinliler ve Orta Asya Türkleri’nde de siyah benzer anlamlar taşır, şiddet, güç, kötü, olumsuz, yas, ölüm (Çoruhlu, 2011: 209), Moğollar ve Hindistan’da da genel olarak iyi olanın karşıtı ile özdeşleşmektedir (Albayrak, 2010).

Beyaz da siyah gibi ilk boyar maddelerdendir. Doğada, tebeşir, çinko, baryum, kireç, kuartz ve kurşun gibi farklı malzemelerden elde edilebilmektedir. Batı kültüründe özellikle bir kadının beyaz giyinmesi saflığı temsil etmekte iken; Çin ve Japonya’da bu renk genellikle ölümü, hastalığı özellikle de cenazeyi temsil etmektedir (Finlay, 2007: 119-110). Zehirli olan kurşun beyazı düşünüldüğünde ölümle olan sembolik bağlantı doğal bir çıkarım gibi görünmektedir. Ancak Albayrak’ın (Albayrak, 2010: 25) **Dinlerin Rengi Renklerin Dili** adlı kitabında aktardığı Avustralya yerli kabilelerinde de bir ruha dönüştüklerine inandıkları için bedenlerini de beyaza boyamaktadırlar. Direkt bir bağlantı olmasa da ruhun ışık olması düşüncesiyle bağlantılı olabileceği gibi Uzak Doğu’da kimi ülkelerde beyaz’ın yas rengi olması insan düşünce sisteminin bu sonuca varabileceğini göstermektedir.

Antik Yunan’da klasik dönemde ölü beden yıkandıktan sonra genellikle beyaz bir kumaşa sarılmıştır (Karaflogka,2003:215). Bu kefen geleneği direkt olarak olmasa da Avrupa’da da görülebilmektedir. Nitekim beyaz genellikle Hristiyan Batı ülkelerinde, masumiyet ve bekaret sembolü olarak çocuk ve genç kadınların cenazelerinde kullanılmıştır. Aynı zamanda saflık ve asalet çağrışımlarıyla Avrupa kraliçelerinin geleneksel tercihi olmuştur. Kral öldüğünde İskoç Kraliçesi Mary beyaz yas giysileri giymiştir. Beyaz yas giysisi orta ve doğu Avrupa köylü topluluklarında ve yas tutan Hintli kadınlarda görülmüştür (Howarth, 2003: 190).

“Beyaz renk mutlak gerçeğin sembolü olmalıdır. Havariler ilahi olanı kar gibi beyaz bir manto içinde saf yün gibi beyaz sakallı halde görmüştür. Tanrı evreni sevgisi ile yaratmış ve bilgeliği ile düzenlemiştir” (Portal, 1845:12). Görülmektedir ki beyaz yalnızca ilahi olanla ve ışıkla özdeşleşmemekte aynı zamanda ak sakal ve beyaz giysiyle bilgelikle de eşdeğer tutulmaktadır. Bu görünüm Jung’un (Bkz.?? Fordham, 2015: 77)

yaşlı bilge adam arketipine uyduğu gibi kökü Orta Asya Türk kültürüne dayanan ‘ak sakallı dede’ olgusu ile de örtüşmektedir. Nitekim ak yani beyaz Türkler’de ululuk, arılık, yüceliktir ve ataların ak olması, ulu soyluluk ifade etmektedir (Çoruhlu, 2011: 216). Navaho Kızılderilileri için de beyaz, masumiyet, saflık ve uzun kışların kara umutsuzluğunu gizleyecek bir örtüyü simgelemektedir (James, 1920: 61).

Yunan mitolojisinde beyazla özdeşleşen Jupiter tanrı ve insanların babası kabul edilmiştir, Romalılar da Jupiteri ışığın tanrısı olarak uyarlamışlardır. Tibet’te beyaz birlik Hindistan’da ilahi bilgelikle özdeşleşen ayın simgesi, Persler’de olduğu gibi Çin’de de iyi ve kötü ışık ve karanlık ikiliği mevcuttur (Portal, 1845:14). Hindistan’da da siyaha karşı beyaz renk bu ikiliği göstermektedir. Ni Made Suciarmi’nin Cin kralı Ravana’nın güzel Sita’yı kaçırdığı ve kocası Rama’nın maymunlar kralıyla onu kurtarmaya geldiği ünlü Ramayana destanının resminde iyiler kötülerini yenmekte, ışık karanlığa üstün gelmektedir (Finlay, 2007: 128). Hristiyan inancında da beyaz renk önce ilahi birliğin daha sonra şeytani olanla savaşan iyiliğin sembolü olarak benimsenmiştir (Portal, 1845:15). Beyaz renk, kimi Afrika kabilelerinde barış ve kozmik dengenin rengidir ki bazı dinsel ayinlerde kabile üyeleri vücutlarını beyaz kil ile boyamaktadırlar. Gök ve atalarla ilintili olarak bazı ayin giysileri beyazdır, cenaze törenlerinde kimi kabilelerde vücudu ve yüzü beyaza boyamak yaygındır (Albayrak, 2010: 33)

“Beyaz renk, Ortaçağ’dan beri kilisenin gözündeki en saygın renk olarak masumiyet, saflık ve bakireliğin rengidir” (Yerdelen, 2014: 112) Beyaz ten, yani esasen daha açık ten rengi Avrupa’dan Asya’ya asaletin de bir simgesi sayılmıştır zira çalışan teba güneş altında kararmakta, güneş görmeyen asiller doğal olarak daha açık renk tene sahip olmaktadır. Kadınlar için ise el değmemişliğin ve bekaretin dolayısıyla da güzelliğin bir sembolü olmuş; bunu vurgulamak için Avrupa’da pudra ve Japonya’da beyaz boya kullanılmıştır. Güzellik ve beyazlık analojisi İngilizce’de dile de yansımıştır. Fair kelimesinin karşılıklarından biri koyu olmayan, açıktır ve açık ten rengini de karşılamaktadır (Merriam-Webster, 2017). Güzeli tanımlarken kullanılan fairest (en açık tenli) aslında en güzele de işaret etmektedir. Grimm masallarından, kar beyazı teniyle ünlü Pamuk Prenses’in masalında, Kötü Kraliçe aynaya şöyle sormaktadır “Mirror mirror on the wall, who in this land fairest of all?” (University of Pittsburg, 2017) (Ayna

ayna söyle bana, kim en güzel bu diyarda) diyerek en açık tenlinin en güzel olacağı fikrinin altını çizmektedir.



Görsel 27- Bayan Russell-John Smart



Görsel 28- Makyaj yapan Gejša

Görsel 27- Bayan Russell-John Smart,

<http://possessionsofalady.blogspot.com.tr/2013/04/some-more-favourite-18th-century.html>

Görsel 28- Makyaj yapan Gejša,

http://www.printsofjapan.com/Publisher_seals_we_have_not_offered3.htm

Beyaz renk, Çin’de açıklık, temizlik, saflık ve bencil olmama; Japonya’da saflık, uyum, canlılık, güzellik, temizlik, nezaket ve kibarlıkla; Hindistan’da temizliğin, barışın, ve bilginin rengidir (Bkz. Albayrak, 2010) Orta Asya Türkleri’nde mavi gibi beyaz da Gök Tanrı rengi kabul edilir, bu renkle iyilik, temizlik, arılık, ruhun soyluluğu ve ululuk temsil edilmektedir (Çoruhlu, 2011: 215-216).

Ana renklerden biri olan kırmızı, doğada kızıl toprağın ilk boyar maddelerden olması sebebiyle duvar resimlerinde en çok rastlanan renklere dendir. Kırmızı dünyanın büyük kısmında, tehlike, cesaret, devrim, savaş, şiddet, günah, tutku, arzu ve hayatın kendisi gibi, insan olana dair olay ve duyguları temsil etmiştir (Greenfield, 2009: 2). Bir çok kültürde kırmızı hem ölüm hem yaşam demektir. Modern sembolizm dilinde, kadim

renk kodlayıcılarında da karşılığını bulan şekilde kırmızı öfke, ateş, arzular, aşk, savaş tanrısı ve iktidar anlamına gelmektedir (Finlay, 2007: 139). Budizm’de kırmızı ateşin ve kutsal şeylerin rengi olup; Çin’de benzer biçimde güç ve kutsallığı temsil eder, Hindistan’da ve Orta Asya Türkleri’nde kırmızı, canlılık, aşk, enerji ve hayat kaynağıdır, evlilik ve doğumla ilintilidir. İslam inancında da, temelde hayat, sağlık ve kanla bağlantılı; kötü güçlere karşı koruyucudur ki ateş ve kırmızı gül ilahi görkeme işaret etmektedir (Bkz. Albayrak, 2010). Görülmektedir ki kırmızı rengin primitif kökleri temelde ortak olup kültürlere göre anlam bağı çeşitlenmekte ve zenginleşmektedir.

Kırmızı başka kaynakları olsa da koşnil ve kermes adlı böceklerin en iyi kırmızı pigmentini vermesi dolayısıyla-sentetik boyaların bulunmasına kadar- yüzyıllar boyu ekonomik ve politik mücadelelere sebep olmuştur (Finlay, 2007: 141-153). Kırmızıyı elde etmenin zorluğu onun Antik çağlardan itibaren güç ve iktidarla da özdeşleşmesini sağlamış; dolayısıyla yönetimi elinde bulunduranların giydiği başat renklerden olmuştur. Antik Yunan ve özellikle Roma’da konsüllerin, Katolik kilisesinde ruhban sınıfın rengi olmuştur. Bugün de kırmızı halıya yüklenen anlamın sebebi de binyıllarca kırmızının imtiyazla özdeşleştirilmesindedir.

“Yunan ve Romalıların renklere yükledikleri anlamlar, İncil yolu ile ve Rönesans’ın klasik dünyaya duyduğu ilgi nedeniyle, toplumsal hayata, dinsel simgelere, oradan da sanata aktarılmıştır. Resimlerde kırmızı renk ilahi olanı temsil ettiği gibi, dinsel içerikli resimlerin dışında, günlük yaşamda da kırmızıyı tercih eden aristokratların ve saraydaki soyluların giysilerinde ihtişamın simgesi olarak gösterilir” (Greenfield, 2008: 77. Akt: Yerdelen: 2014: 102) .

Özünde renkler güçlü sınıflama araçlarıdır, dolayısıyla insanoğlu için doğa, fiziksel dürtü ya da kültür tarafından yüklenen anlamların ötesinde renklerin işlevsel değeri de söz konusudur. Okyanusun diğer ucunda Güney Amerika’da İnka habercileri yerleşimler arası haberleşme için quipu adı verilen kodlanmış şeritleri taşımışlardır. Tepesinde düğümler bağlanmış kırmızı şerit büyük savaş olarak anlamlandırılmış, kan rengi düğümler kaç kişinin öldüğünü göstermiştir (Finlay, 2007: 140). İnka örneğinde kırmızı dünyanın diğer yerlerindeki gibi kan ile özdeşleşerek anlam taşıyıcısı olmuştur.

Kırmızının kan, ölüm, şiddet ve savaşla olan anlam bağı görülmektedir ki kültür ve zaman sınırlarını aşan ortak bir anlamı içermektedir. Nitekim “Tudor İngiltere’inde

ve Avrupa’da kırmızı; şehitlik, cesaret ve krallık soyuna ait kanın rengiydi” (Greenfield, 2008: 88. Akt. Yerdelen: 2014: 103) . İnkalar’dan, Afrika Ndembu ve Vodun kabileleri ile Kızılderili kabilelerden, Antik uygarlıklara (Albayrak, 2010) kırmızı kan rengi olması sebebiyle kana dair olan çağrışımları beraberinde getirmiştir ki bu çağrışımlar pek çok kültürde şiddet ve öfkeyle olduğu kadar yaşamla da ilintili olmuştur.

Kırmızının kan basıncını arttırmasının yanında, yanakların kızarması, utanma duygusunun fizyolojik karşılığıdır. Bu fiziksel tepki, insan cinsine özgü olup, bu kodun okunma biçimi doğal olarak ortaktır. Stone ve English’in (1998: 182-183) araştırmalarında iş yerinde renk ve performans ilişkisiyle ilgili araştırmalarında kırmızı çalışma alanının çok daha motive edici olduğu, dikkat yükseltip, daha az hataya sebep olduğu, gerginlik ve enerji verdiği dolayısıyla performansın arttığı kanıtlanmıştır.

Kırmızının uyarıcı ve ilgi çekici etkisinin yanı sıra tehlike çağrışımı, trafik işaretlerinde özellikle de trafik ışıklarında kullanılmasının nedenidir. Diğer yandan trafikte durmayı öğütleyen kırmızı, günlük hayatta sürekli karşılaşılan bu biçimin bu kodlamayla öğrenilmesini de sağlamaktadır. Dolayısıyla başka alanlarda da aynı rengin benzer amaçlarla kullanımı, önceki öğrenilmiş bilgiye dayanarak kişilerin yeni veriyi ve çözümlemesine anahtar teşkil etmektedir.

Kırmızı sözcüğü Fransızca, Almanca ve İngilizce’de zenginlik, güç, saygınlık, güzellik, aşk, ölüm kan ateş düşüncelerini çağrıştıran sözcükleri çevirmek için kullanılmıştır (Pastoureau, 2013: 21). Pek çok dilde kırmızı, ateş ve kanın rengi olması sebebiyle en eski renk isimlerinden biridir ve çoğu kültürde kutsal olarak anılmıştır. Neandertaller ölülerini kırmızı okra ile gömmüşlerdir.

Çin’de kırmızı refah ve sağlık sembolü olmanın yanı sıra şanslı kabul edilirken; Arap dünyasında ilahi bir lütuf olarak yorumlanır, bazen de lanetlenmişlerin işareti ancak herşeyin ötesinde sıcaklık ve canlılığın sembolü olmuştur. Sahra’nın güneyinde yüksek statü sembolü, Antik Mısır’da tehlike alameti, ölüm tanrısı Seth’in kutsal rengi, Romalılar için kırmızı ışık ilahi ateş olmuştur (Greenfield, 2009: 2).

Doğal ya da yapay olsun, kasıtlı ya da kasıtsız, boya, diğer malzemelerle birlikte, davranışsal ve içerik ipuçları vermektedir. Gözlemcinin baktığı adam ya da kadın, kırmızılı ise savaşçı olduğunu göstermektedir (Ancient Israel and Its Literature, 2014: 103). Orta Asya Türkleri için kırmızı güneşin, ateşin, savaşın, zaferin; eril hareketin, hükümdarlığın simgesi olmakla birlikte aynı zamanda aşk, gelin ve evlilik çağrışımı da yapar (Çoruhlu, 2011: 212). Kırmızı, İran’da memnuniyet ve mutluluk, Hindistan’da ise namus ve hakikati temsil etmektedir (Sözen, 2003:76).

Kırmızının beyazla karıştırılarak elde edilen bir açık tonu olan pembe, diğer renklerin açık tonlarıyla kıyaslandığında ana rengi olan kırmızıdan başka anlamlar barındırmaktadır. Sakinleştirici ve yatıştırıcı etkisi olan pembe, şevkat ve anaçlıkla ilişkilendirilmesi sebebiyle en kadınsı renk olarak düşünülmektedir. Kırmızının daha güçlü var olduğu koyu pembe enerjik ve eğlenceli, beyazın daha çok olduğu toz pembe ise daha masum ve romantik etkiler taşımaktadır (Marks, vd, 2009: 399).

Diğer bir ana renk sarı; kişinin zihinsel faaliyetlerini her yönüyle harekete geçirmektedir (Albayrak, 2010: 15) Sarı yaydığı titreşimlerle uyarıcı ve enerji vericidir, güneş ışığıyla özdeşleşmesi ve ışığın hızı sarıda da hız çağrışımı yaratmaktadır. Bu hız bir geçici olma durumunu da beraberinde getirmekte; fast food restoranlarında hızla yiyip gitme etkisi için dekorasyonda, taksilerde ve trafik lambalarının kısa bekleme ışığında sarı kullanılması da bu sebeple tesadüf değildir.

Hint zamkı, su kabağı, cehri, ham ananas, sarı karabuğday kökü ve sarı süsen gibi sarı titreşime uyan maddelerin ortak bir özelliği sindirim sistemini harekete geçirmeleridir. Hint Vedic geleneğinde sarının, bağırsağın hemen üstündeki göbeğe yani üçüncü çakraya yerleştirilmesi bu sebeple olabilir (Finlay, 2007: 206).

“Hiçbir renk böyle açık, net simgeselliğe sahip değildir; sarı hepsinin içinde en karışık mesajları verir. Çarpıcı yaşamın-mısır ve altının ve melek halelerinin- rengidir ve aynı zamanda safranın, kükürtlü yeniden doğumla şeytanın rengidir. Hayvan yaşamında sarı, özellikle siyahla karıştığında, uyarıcıdır. Yaklaşma diye emreder, yoksa sokulursun, zehirlenirsin, genel anlamda sıkıntıya girersin. Asya’da sarı iktidarın rengidir- Çin imparatorları tek güneş rengi elbise giymeye hakkı olan kişilerdi. Ama aynı zamanda sönen

iktidarın rengidir. Hastalıkla solgun bir renk gelir; sonbaharda sarı yapraklar, yalnız ölümü simgelemezler; onu gösterirler de” (Finlay, 2007: 191).

Orta Asya Türkleri için sarı, güneş rengi olarak, akıl, zihin, idrak, sezgi, iman çağrışımı yapmakla birlikte dünya şemasında merkez olan toprağın rengidir, yaşanan ülkeyi temsil etmektedir. Koyu tonları, hırs, vefasızlık, imansızlık, ketumluk çağrışımı da yapmaktadır. Dilde sarılık kelimesinin bir hastalık adı olması gibi sarı renk de hastalıkla ilintilidir, dolayısıyla Türk kültüründe kötülük felaket gibi olumsuz çağrışımları da vardır. Hükümdarlık ve hakimiyetle ilgili anlam bağı Çin’de MS. 6 yüzyılda imparatorluk rengi olarak kabulüyle yaygınlaşmış, imparator harici sarı giymek yasaklanmıştır (Çoruhlu, 2011: 219).

Ana renklerin sonuncusu mavi, diğer renkleri gibi hem olumlu hem de olumsuz anlamlar içermektedir. İngilizce’de blues müzik türüne de etki eder biçimde hüznün, hayal kırıklığı anlatmanın yanı sıra, en kutsal olanı da ifade eder, onunla tam bir karşıtlık içinde pornografinin de rengidir (Finlay, 2007: 259). Oxford İngilizce sözlüğünde mavi müstehcen olarak da tanımlanmıştır (Hornby, 2000: 123). Çalışma alanı renk ilişkisiyle ilgili bir araştırmada mavinin sakinleştirici etkisiyle depresif ruh hali geliştirdiği kanıtlanmış, mekanda daha serin bir etki yarattığı da ortaya konmuştur (Stone & English, 1998: 183). Bu araştırmanın belki de en önemli bulgusu insan ruh halinin renklerle etkilenebilir oluşudur.

Renklerin insanların ruh durumunu ve duygularını etkilemesinin yanı sıra tedavi edici olduklarına yönelik savlar da ortaya atılmıştır. Birren (1961: 63) renklerin tedavi edici yönlerine değinerek özellikle mavinin astım için, biraz sarıyla boğaz ve göğüse, bronşitte iltihaplı bölgenin yatıştırılması için, kan basıncının düşürülmesi için maruz bırakılması gerektiğini belirtmiştir.

Mavi evrenselliği, göğün ve okyanusların genişliğini temsil etmektedir (Bkz. Albayrak, 2010). Dolayısıyla doğadaki karşılığı deniz ve gökyüzünden ötürü sonsuzluk çağrışımı yapmaktadır. “Ressamlar resimlerinde uzamı onunla yaratırlar... mavi olağan yaşam dışındaki yeri temsil eder, yalnız denizler ötesini değil ufkun kendisini” (Finlay, 2007: 259). Özellikle deniz ve gökyüzünün ufukta birleştiği manzaralar resamlara ilham

vermiş olmalıdır. Hıristiyan inancında mavinin Meryem’le özdeşleşmesi de sonsuzluk fikrinin ilahi olanla örtüşmesinden ileri gelebilir.

“Bakire Meryem’e, Rus ikonlarında daha çok kırmızı, 7. yüzyıl Bizans resimlerinde ise daha çok mor giydirilmiştir... Kırmızı doğum, mor gizem için olabilir, mavi göklerin kraliçesinin rengiyken, beyaz masumiyettir... Meryem’in rengini seçerken ressamlar ona neyin onur vereceğine önem vermişler ve çoğunlukla bunu maliyet ve az bulunurluğa göre kararlaştırmışlardır” (Finlay, 2007: 259).

Diğer renklerde olduğu gibi tarihsel toplumsal kontekst rengin anlamlandırılma biçimini etkilemiştir. Mavi Roma İmparatorluğu’nda, düşmanlarını korkutmak için bedenlerini maviye boyayan barbar Kelt ve Germenlerin rengi olarak kabul edilmiş bu sebeple de sevilmeyen bir renk olmuştur. Genel olarak garip kabul edilmiştir ve yasla ilişkilendirilmiştir (Pastoureau, 2013: 29).

Hindu inancında mavi genellikle talih rengi, dans edip eğlence ve aşkla dünyayı dolaşan Krişna’nın rengidir. Cava adasında bir gölge tiyatrosu kahramanının soylu bir karakteri canlandırıp canlandırmadığını mavi ya da siyah yüzünden anlamak mümkündür (Finlay, 2007: 305). Mavi aynı zamanda budizmde sükunet sonsuzluk, yükselme ve saflık, Çin’de ise gökyüzü tapınağı ile ilişkilendirilmektedir yani kutsallık içermektedir. Mavinin koyu tonu lacivert Müslümanlıkta kanaatkarlık ve matemle ilişkilendirilmiştir. (Albayrak, 2010: 98)

Orta Asya Türkleri için mavi gökyüzünün rengi olduğundan ve Gök Tanrı ile ilişkilendirildiğinden olumlu anlamlar taşımaktadır ancak Dede Korkut metinlerindeki ifadelerden yas rengi olarak da kullanılmıştır. Türk minyatür sanatı örneklerinde mor ve siyah yanında mavi de yas rengi olarak sunulmuştur. Çin’de de mavi olumsuz anlamlar barındırmış; resimlerinde mavi yüzlü adamlar kötü kişiler ya da hayalet olarak betimlenmişlerdir (Çoruhlu, 2011: 214).

Mavi, bugün nazar boncuğunda olduğu gibi; Yakın Doğu ile Orta Doğu’nun diğer halkları için olduğu gibi Mısırlılar için de kötü güçleri uzaklaştıran yararlı bir renk olarak kabul görmüştür. Ölüyü öbür dünyada korumak amacıyla cenaze törenleriyle ve ölümlle ilişkilendirilmiştir (Pastoureau, 2013: 25). Mavinin ölümlle ilişkilendirilmesi

ölümden sonra insan teninin mavimsi mora dönmesi sebebiyle olabilir. Bu maviye yüklenen olumsuz anlamların kaynağını açıklayabilecek insan fizyolojisine ait doğal bir gerçektir.

Bir rengin başka bir renkle karışması rengin değerini değiştirir, bu noktada rengin yine çağrışım evreni de değişim gösterecektir. Kırmızı ve sarının karışımı olan turuncu iki rengin özelliklerinden de almış; kırmızının enerji ve canlılığı ile sarının neşeli arkadaş canlısı özellikleri turuncuda biraraya gelmiştir. Dolayısıyla turuncu doygun tonları ile atılgan, enerjik, eğlenceli ve spontan çağrışımları olan bir renk olup taze ve sağlıklı olanı da anımsatmaktadır. Parlak olmayan boz tonları ise sonbaharı ve onun ılıkliğini çağrıştırır. Bu tonlar aynı zamanda kullanıldığı yere göre etnik çağrışımlar içermektedir. Turuncu beynin oksijen kullanımını arttırarak yaratıcılığı arttırmakta ve iştah açmaktadır. (Marks, vd, 2009: 390-391). Turuncu, aynı zamanda sosyalleşmeyi arttırır (Albayrak, 2010: 15).

Ünlü Avusturyalı şair Rilke **Orpheus’a Soneler**’inden birinci kitabın 15’inci sonesinde portakalın lezzetiyle dünyevi hazlar arasında bir analogi kurmakta olsa da son dizesinde portakalı mutlu bir meyve olarak tanımlar-“Saf yasaklayıcı dış kabuğuyla, bu mutlu meyveyi dolduran suyu arasında bağ kur” (Rilke, 2014: 35)- ki bunun portakalın turuncu renginin anlamsal çağrışımıyla bağı kaçınılmazdır.

Yeşil mavi ve sarının karışım rengi olarak, mavinin sakinleştiriciliği ve sarının canlılığını birleştirerek tazeleyici ve yenileyici bir çağrışıma sahiptir. Ancak bunun daha temel sebebi yeşilin yeryüzünü kaplayan hayatın rengi olmasıdır. “Yeşil yalnızca hayatı ve büyümeyi temsil etmemekte, aynı zamanda spektrumun en rahatlatıcı ve sakinleştirici rengidir de. Bunun nedeni fizyolojiktir. Diğer renklerin aksine, yeşil, gözler için görülmeyi daha da kolaylaştırarak, kırılmaya uğramadan direkt retinaya odaklanır” (Marks, vd, 2009: 392). Bu belki de yeşilin binyıllardır insanların doğal çevrelerinde gördüğü renk olmasındandır. Bir diğer neden, ilk çağlarda daha da büyük bir önemde, insanların beslenme düzeninin ana öğelerinden biri olması ile ilgili olabilir.

Sakinleştirici özelliğinin yanında enerjiyi dengeler ve şevkat duygularını geliştiren (Albayrak, 2010: 15) yeşil, Müslümanlar için Peygamberin rengi olmasının

yanı sıra, her zaman cennetle, olumlu ve manevi şeylerle bağlantılı olmuştur. Yeşil giyenler melekler, veliler ya da şehitlerdir (Albayrak, 2010: 98). Orta Asya Türkleri'nde yeşil, anlamını doğadan almakta, rengin dünyadaki diğer anlamlarına benzerlik göstermektedir. Bu bağlamda gençlik, umut, yeniden doğuş, cennet, ilkbahar'da bitkilerin çoğalması, bolluk, mutluluk çağrışımları yapmaktadır (Çoruhlu, 2011: 218).

Suluk yeşiller daha sakinleştirici etkilere sahiplerdir, hastane duvarlarında açık yeşil kullanılması ile televizyon stüdyolarının yeşil odalara (green rooms) sahip olması gösteri öncesi gerginliği azaltmak içindir. Yeşil aynı zamanda güvende olmayı ifade etmektedir. Londra'da Blackfriars Köprüsü otoritelerce yeşile boyanmış ve intihar oranlarının düştüğü gözlenmiştir. Trafikte de yeşil ışık güvenle geçebilirsiniz ifadesi taşımaktadır. Genel çağrışımı gençlik ve tazelik olsa da yeşilin koyu tonları süreklilik ve büyümeyi ifade etmekte dolayısıyla güven vermektedir. Bazı olumsuz çağrışımları ise kıskançlık ile özdeşleştirilmesi ve sarıya dönük tonunun (chartreuse) bulantıyı anımsatmasındandır (Marks, vd, 2009: 392-393).

Son ara renk kırmızı ve mavinin karışımından elde edilen mordur. Lila, menekşe gibi isimler altında farklı ton ve değerleri vardır. Menekşe rengi gökkuşağının son rengidir ve hem bilinenin sonu hem de bilinmeyenin başlangıcını simgelemektedir (Finlay, 2007: 317). Bu sebeple mor gizem çağrışımına sebep olmakta; bu çağrışım pek çok görsel uygulamada büyü ve büyücülükle de ilişkilendirilerek kullanılmaktadır.

Gizem çağrışımıyla bağlantılı olarak mor, cinsellikle de ilintili bir renktir. Yunan tanrısı Dionysos/Bacchus'ün bu renkle olan bağı şarap renginden ileri geliyor denilebilir. "Dünya nimetlerinin en güzeli olan üzümün kızı, erguvan renkli şarap, o kadar esrarlı, o kadar kuvvetli bir şeydi ki bir dilenci onu içince kral olacak" (Can, 1994: 154). Baküs'ün Antik Yunan mitolojisinde temsil ettiği coşkunluk, haz gibi kavramlarla morun bu bağlamdaki temsilinin örtüştüğü görülmektedir. Fiziksel ve ruhsal dünyanın enerjileri arasında sağlıklı bir denge kurulmasını kolaylaştırır (Albayrak, 2010: 16).

Morun ruhani çağrışımları onu kilise cüppelerinin ve Musevi dua şallarının rengi yapmış, koyu tonları cenaze ve matem rengi olarak da kullanılmıştır. Gizem ve sihir

çağrışımı yaparken kraliyet moru soylu geçmişe ve statüye gönderme yapmaktadır (Marks, vd, 2009: 396).

“Persler ve yahudiler moru çok seviyorlardı, ama renk gerçek ününü Romalılar ve daha sonra Bizanslılar onu sahiplendiğinde kazandı- imparatorlar ardı ardına bu renk giysiler giydiğinde [...] Formel iktidar anlamında, mor kraliyetin veya ruhban sınıfının en üst düzeyinin giysisiydi ve genellikle hala da öyle” (Finlay, 2007: 320-323).

Antik çağlarda mor rengi elde etmek çok pahalı bir girişim olmuştur. Murex brandaris ya da Murex trunculus adlı deniz yumuşakçalarının binlercesi, yapışkan mukozaları kurutulup, ezilip, üç gün tuzlanıp on gün kaynatılarak ancak bir elbiseyi morun açık tonuna boyayabilecek kadar renk verebilmektedir (Garfield, 2013: 13).

Finlay (2007: 323) cinsellik ve iktidar kavramlarının mor renk ile kalıcı bağlantısının; Sezar ve Kleopatra'nın İ.Ö. 49'da Kleopatra'nın mor renk ağırlıklı döşendiği söylenen sarayındaki zafer kutlaması sonucu olduğunu iddia etmektedir. Sezar'ın Roma'ya döndükten sonra mor, deniz kabuğuyla boyanmış, tam boy bir toga giydiğini kaynaklardan aktarmıştır. Sezar'ın bir moda yaratması olası görülebilir, ancak elde etmesi ve işlemesi zor aynı zamanda pahalı olan mor rengin yalnızca zenginlerin ulaşabileceği elit bir renge dönüşmesi kaçınılmazdır.

Japonya'da menekşe rengi ya da mor geleneksel olarak zaferin ve yarışmanın rengi olmuş, Şinto rahipleri tapınakta en değerli nesleri (hocam ana kaynakta da yok) sarmak için kullandıkları renk ve en iyi sumo hakemlerinin kıyafet ve püskülleri de yine bu renktedir. (Finlay, 2007: 338). Dolayısıyla, deniz kabuklularından güçlkle elde edilen boyar maddenin, çeşitli kültürlerde kendisi gibi hep zor bulunan şeylerle- para, başarı ve kutsal emanetler- özdeşleşmesi tesadüf değildir.

Kırmızı ve mavinin karışım rengi olarak mor sıcak ve soğuk olan olduğu kadar dişil ve eril olanı da kendi içinde dengelemektedir. İçinde daha çok kırmızı barındırdığında daha enerjik, daha çok mavi barındırdığında ise daha hayalperest ve romantik çağrışımlara sebep olmaktadır.

Kahverenginin renk hiyerarşisinde yeri belli değildir. Siyah ve beyazdan daha fazla bir renk olmasına rağmen pembe gibi renk tayfında yeri yoktur. Kahverengi daha çok toprak ve bağlılıkla ilgili nitelikler taşımaktadır. Kahverengi giymek, bir yere bağlı olma ve gelecek için sağlam ilişkiler kurma isteğini göstermektedir (Albayrak, 2010: 16).

18. yüzyıldan itibaren kahverengi mürekkep, çoğunlukla mürekkep balığının korkunca saldıđı koyu sıvı olan sepyadan yapılmıştır. Ama geleneksel kahverengilerin çođu topraktan gelmiştir. Ombra dilbilimsel olarak Latince'deki gölge anlamına gelen umbra'dan ya da Toscana şehri Sienna'da olduđu gibi İtalya'nın Umbria şehrinden adını almış bir aşı boyasıdır (Finlay, 2007: 104-105).

Kahverengi toprak ve ağaç gövdelerinin rengi olarak rahatlatıcı, güven verici bir etki taşımaktadır. Yüzyıllar boyunca parlak renklerin aristokratlara özgü olması sebebiyle, daha çok köylülerin rengi olarak kalmış kahverengi, mütevazilik çağrışımı yapmaktadır. Açık tonları sadelik ve dinginlik hissi verirken, koyu tonları, güven ve konforu çağrıştırır (Marks, vd, 2009: 400).

Gri siyahla beyazın karışımı olarak, siyaha ya da beyaza yaklaştıkça bu renklerin anlamlarına da yaklaşırsa esasen, nötr olanı temsil etmektedir. "Gri tarafsız, resmi ve onurludur. Gri aynı zamanda sıcaklıktan yoksundur, bu da onun uzak ve yalnız görünmesine sebep olur" (Marks, vd, 2009: 402). Çin'de gri renk ümitsizlik, cesaretsizlik ve kötümserlik gibi olumsuzluklarla özdeşleştirilmiştir (Albayrak, 2010: 80).

İnsanların, diđer renklerle onların doğadaki karşılıkları arasında kurdukları anlam bađı gibi grinin de doğal çağrışimleri vardır. Grinin olgunluk ve bilgelik çağrışımı, insanların hayatla ilgili daha deneyimli oldukları ileri yaşlarında saçlarının grileşmesiyle ilintilidir. Bunun yanı sıra bugünün dünyasında metalik gri bilimsel- teknolojik gelişmeler ve hızla ilişkilendirilir (Marks, vd, 2009: 402).

Rönesans'da savurganlığı önlemek, ülkedeki yerleşik düzenin, toplumsal ahlak kurallarının ve geleneklerin korunması için soylular ve alt tabakadakilerin karıştırılmaması gerekmektedir (Yerdelen, 2014: 101). Haliyle toplumun üst tabakaları ve kraliyet tebadan ayrılmak için farklı renkler giymek üzere kanuni düzenlemeler de

yapmışlardır. “İngiltere’de Kral I. Richard tarafından 1197’de Elbise Muhakemesi denilen, özellikle aşağı sınıfları sıradan gri giyimle sınırlayan katı düzenlemeler getirilmişti” (Finlay, 2007: 325). Ancak modern dünyada grinin duygusallıktan uzak doğası onun güç ve zenginlikle bağdaştırılmasına sebep olmaktadır. İş hayatında takım elbise rengi olarak seçkin, otoriter ve resmi bir imaj sağlamaktadır (Marks, vd, 2009: 402). Bu grinin tarafsızlığı kelimenin tam anlamıyla renk vermemesinden ileri gelmektedir.

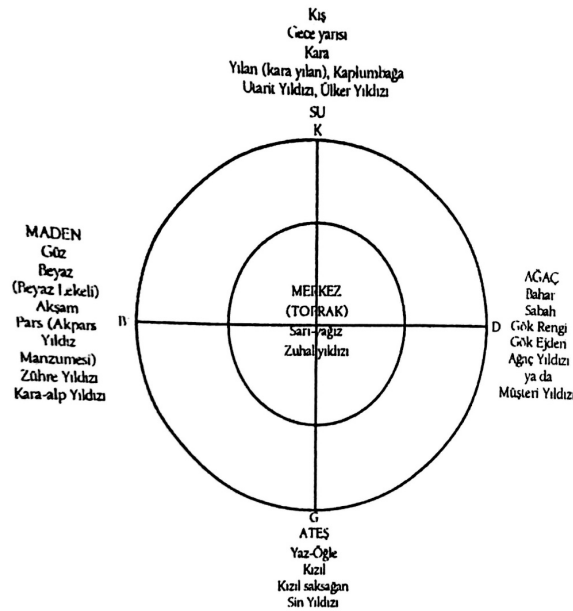
Renkler binyıllar öncesinden toplumlar için dünyayı anlamak için birer sınıflama aracı olarak kullanılmışlardır. Renkler ortak bilinçaltının bir yansıması olarak toplumsal ölçekte anlam boyutu kazanmaktadır. Ortak bilinçaltı, sembolik bir yapı içinde oluşturulan renk anlamlarını toplumun uzun süren deneyimleriyle elde edilmiş birikimlerin sonucunda oluşturmaktadır. Renk anlamlarının toplumsal kullanımındaki bu ortaklık doğaldır ki renklerin ortak psikolojisini de belirlemektedir. Renkler bir toplumda benzer biçimde algılanmakta, aynı duyguları uyandırmakta ve belleklerde benzer çağrışımlar yapmaktadır (Sözen, 2003: 11).

“Çin’de beş element bulunduğu, beş tat, beş müzik notası ve beş renk-siyah, beyaz, kırmızı, sarı ve mavi- olduğuna inanılmaktadır” (Finlay, 2007: 303). Hemen hemen bütün dinlerde inanç geleneklerinde güneş ve yeryüzü sarı, gök ve denizler mavi ile temsil edilmektedir (Albayrak, 2010: 91). Renklerle yönlerin ilişkilendirilmesi de bu bağlamda farklı kültürlerde benzerlik gösterir. Çinliler, Türkler, Moğollar, Yahudiler, Hintliler, Kuzey Meksika Kızılderilileri, Mayalar, Eski Mısırlılar, Yunan ve Romalılar gibi çok farklı kültürler dünyayı dört yöne ayırıp renklerle sınıflamıştır (Bkz. Albayrak, 2010: 26-28).

Navaho Kızılderilileri için kuzey siyahla sembolize edilmiş ve kuzeyden gelen sert rüzgar ve zorlu arazi sebebiyle erkeksi niteliklerle özdeşleştirilmiştir. Doğu her sabah görünen beyaz ışık sebebiyle beyaz, batı gün batımının rengi sarı, genellikle bulutsuz olan gökyüzü görüntüsü sebebiyle güney mavi ile sembolize edilmiştir (James, 1920, 61). Görülmektedir ki bu insan gözünün doğal çevreyi algılayış biçiminin benzer olmasından ileri gelmektedir. İnsanların güneşin doğduğu doğu yönünü güneşin rengi ve ışınlarının

görüntüsü olan beyaz, sarı ve kırmızı ile nitelenmesi kadar; doğunun güneşin batarken aldığı sarı renk ve batmasıyla kararan gökyüzü sebebiyle siyahla özdeşleştirilmesi de doğaldır.

Orta Asya Türkleri, Moğollar ve Çinliler aynı yön-renk eşleşmesine sahiptir. Bu eşleşmeye doğa fenomenleri ve elementler de eşlik etmektedir. Merkez toprak sarı, doğu ağaç, gök rengi, yeşil, batı, maden, beyaz, güney kırmızı ateş, kuzey su, gece yarısı, siyahla eşleşmektedir (Çoruhlu, 2011: 98). Görülmektedir ki renk sembolleri yine doğadaki karşılıklarını temsil etmektedir.



Görsel 29- Dört Ana Yöne Göre Temel Alınmış Beş Temel Unsur İle Bunlara Bağlı Mevsim, Zaman, Renk, Hayvan Ve Yıldızlar, (Çoruhlu, 2011: 98).

Renklerin sınıflamada kullanıldığı bir toplumsal örnek de Hindistan'daki kast sistemidir. Varna kelimesi Sanskritçe'de kast olduğu kadar renk anlamına da gelmekte dolayısıyla toplum renklerle de sınıflandırılmaktadır. Beyaz renk en üst kast olan eğitimli elit Brahmanları, kırmızı soylu savaşçılar Kshatriyaları, sarı tüccar, işadamı, ve çiftçiler gibi orta tabaka Vaishyaları ve siyah bu üç kasta hizmet etmekle yükümlü Sudraları temsil etmektedir (Laungani, 2003:79). Bilgiyle aydınlanmış en üst tabaka Brahmanların ışığın temsili beyazla; toplumun belki de marjinal kesimi olan en alt tabakanın genel olarak

bilinmez ve kötü ile ilişkilendirilen siyahla sembolize edilmesi tesadüften ziyade bilinçli bir tercih görülmektedir. Zira savaşçı kesimin kan rengi kırmızı ve çalışan kesimin de enerjik bir renk olan sarı ile sembolize edilmesi de belli bir uyumun göstergesidir.

14. yüzyılda İtalyan hukuk adamı Sassoferrato'lu Bartolo beş renk olduğunu söyleyerek onları önemlerine göre sıralamıştır. Ona göre altın sarısı ışığı temsil ettiği için en soylu olandır, onu takip eden kırmızı, ateşi elementlerin en soylusunu temsil etmektedir. Mavi şeffaf ve geçirgen gövdesiyle havayı temsil eder ki ışığı göstermektedir. Beyaz hafifliği sebebiyle soyludur, siyah ise beyazın karşıtı olduğu için daha az soyludur (Gage, 1999: 89). Görülmektedir ki siyah beyazın karşıtı olarak olumlunun da olumsuz karşılığı olarak konumlandırılmış, mavi gökyüzü ile, kırmızı ateşle, sarı ise ışıkla yani önceki örneklerde olduğu gibi doğal fenomenlerle eşleştirilmişlerdir.

Paul Klee, renklerin sesler ve geometrik şekillerle ilişkisini incelediği araştırmasında, Kandinsky gibi (Eroğlu ve Yurdun, 2017:65), mavinin daire ve denge, sarının üçgen ve hız, kırmızının kare ve güçle ilişkisini ortaya koymuştur. Johannes Itten de köşeler ve düz kenarlarla karenin madde yerçekimi ve sınırlayıcılıkla kırmızıyı; diyagonal çizgilerle, hareketli ve kavgacı üçgeni ağırlıksız sarı ile, keskin bir köşeye sahip olmayan merkezden genişleyen sakin ve dingin hareketiyle daireyi mavi ile eşleştirmiştir (Itten, 2003:75). Kandinsky ayrıca yatay çizgileri siyah ya da mavi; dikey çizgileri beyaz ya da sarı; diyagonal çizgileri ile gri, yeşil ya da kırmızı ile eşleştirmiştir (Eroğlu ve Yurdun, 2017:65). Kandinsky, daha da ötesi, sarı dairenin dışarıya doğru büyüdüğünü ve bakan kişiye yaklaştığını, mavi dairenin ise içe doğru küçülerek bakan kişiden uzaklaştığını deneylerle gözlemlemiştir (Albayrak, 2010: 15). Bu, sıcak renklerin yakın, soğuk renklerin uzak hissettirdiği bilgisini desteklemektedir.

Rengin anlam iletim gücü sanatçılarca etkin biçimde kullanılmaktadır. Mustafa Sözen **Sinemada Renk** (2003:106-108) adlı kitabında görüntüye dair anlam okumalarının sembollere yaslandığını belirterek, rengin sinemada anlam yaratıcı ve anlatımı destekleyici olması gerektiğinin altını çizmektedir. Yönetmenler rengi özgürce kullanarak kültürce belirlenmiş anlamı dışında belirli anlamların altını çizmek için kullanmaktadırlar. Bu bağlamda gösteren ve gösterilen ilişkisi yeni bir anlama kavuşsa

da renk hala güçlü bir sembol olarak filmlerde kullanılmaktadır; ki yazarın verdiği Antonini örneğinde kırmızının kahramanın dönüm noktasını niteler biçimde kullanılışı kırmızının barındırdığı güçle direkt bağlantılı görünmektedir. Benzer şekilde Hitchcock'un Topaz filmindeki mavi-gri atmosfer komünist yaşamın monotonluğu ve sıkıcılığı ile ilintilidir. Eisenstein **Staroye ı Novoye** (Eski ile Yeni [1929]) filminde siyahı gericilik ve suçla beyazı ise yaşam ve mutlulukla ilişkilendirerek renklerin genel çağrışımlarının içinde kalmıştır. **Alexander Nevsky** (1938) filminde ise beyaz rengi zulüm ve baskı, siyah rengi ise kahramanlık ve vatanperverlikle ilişkilendirerek; bu renkleri belirli göstergeler sistemi içinde yeniden ele almış ve alışılmış anlamlarının dışında kullanmıştır (Sözen, 2003: 142). Yönetmen burada renk kullanımlarını filmin içinde gerekçelendirerek seyircinin yeni kodları okumasını sağlamış, beklenmeyi yaptığı için estetik değeri ve ilginçlik ögesini arttırmıştır.

Özetle renkler toplumdaki farklı anlamlar yüklenseler de her toplumda ve her çağda doğadaki karşılıklarıyla bağlantılı ve ortak olan anlamlar da taşımaktadırlar. Ayrıca küreselleşen dünyada iletişim teknolojilerinin yaygınlığı ve maruz kalınan görsel uyarıcıların ülke sınırlarını aşacak şekilde ortak olması bugün renk algısının da genişlemesine sebep olmaktadır.

“Renk etkisi ‘küreselleşiyordu’. Müşteri tercihleri, pop kültür, filmler, müze organizasyonları, seyahatler ve internet iletişimi kadar teknoloji ve endüstrideki yeni yönelimler gibi kaynaklar yığılından da ortaya çıkıyordu. Bu etkiler, önde gelen her bir yeni renk döngüsü eğilimi başlatıyordu. Döngüler artık daha dar ve ömürsüzdü” (Holtzschue, 2009: 126).

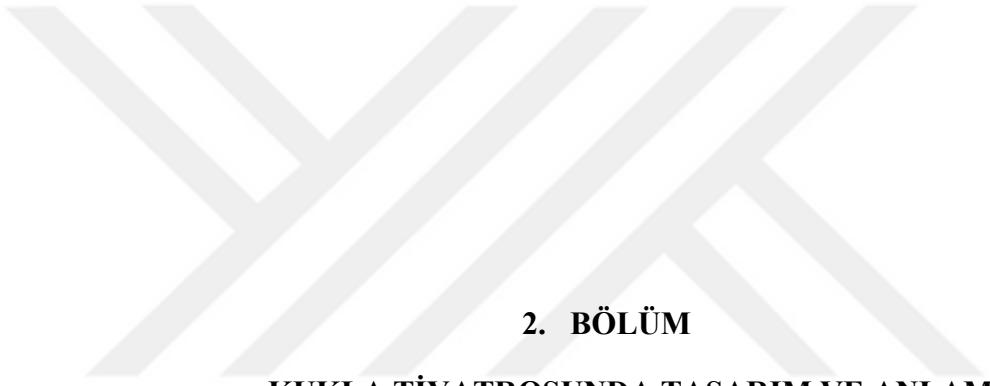
Küreselleşmenin birleştirdiği anlam bağı bir yandan binlerce yıllık ortak yaşantılarla da hali hazırda kurulmuş durumdadır. Renk anlamlandırmalarını doğal olgularla bağdaştırarak gerçekleştiren kültürlerde benzerlikler olduğu yukarıdaki örneklerden de anlaşılmaktadır.

“En eski uygarlıkların ulusları aynı renk sembollerine sahiptir; bu benzerlik, insanlığın ilk dönemlerine uzanan ortak bir kaynağa işaret etmektedir ve en yüksek enerjisini Pers dini içinde geliştirmiştir, siyah beyaz ikiliği, iyilik ve kötülük olarak adlandırılan ikili prensibin sembolleri olmaktadır. Kadim olanlar diğer renklerin iki ilkel renk olan siyah ve beyazdan türemesi gibi Pagan inancının ilahelerinin de iyi de kötü prensibinden oluştuğunu kabul

etmektedirler” (Portal, 1845: 1).

Yalnızca siyah ve beyaz değil diğer tüm renkler için doğal olay ve olgular, insanın renk algısına etki eden fizyolojik süreçleri ve boyar maddelerin sosyo-ekonomik hayatta kazandıkları değer anlamı belirleyen öğelerdir. Bu öğeler pek çok örnekte göstermiştir ki birbirinden mesafe olarak da son derece uzak kültürler renkleri benzer biçimde anlamlandırmışlardır. Daha çok dinle, kısmi olarak da coğrafi çevre ile ilintili olarak kültürler kimi renklerle farklı anlam bağları kurmuşlardır. Ancak bu anlam bağları da yine doğal olgularla eşgüdümlü olarak kurulmuştur.

İkinci bölümde, temel tasarım öğeleri ile kukla plastiği arasında anlam oluşturmaya ilişkin bağlantılar üzerinde durularak bu bağlamda anlamın genel-geçer temelleri irdelenecektir. Kukla, yüz ifadesi, el, ayak ile gövde duruşlarının biçiminden kaynaklanan anlam çözümlemesi, temel tasarımla olan ilişki bağlamında örnekler çerçevesinde irdelenecektir. Yine bu bölümde kuklanın, sahnede oyuncuyla birlikte hareketi de değerlendirilmektedir.



2. BÖLÜM

KUKLA TİYATROSUNDA TASARIM VE ANLAM

2. BÖLÜM

KUKLA TİYATROSUNDA TASARIM VE ANLAM

2.1. Kukla Plastikinde Biçim-Anlam İlişkisi

Çizgi, biçim, doku, renk ve tondan oluşan görsel etki elemanları (Gökaydın, 2002: 72) sanatsal üretimin farklı alanlarında olduğu gibi kukla için de önemlidir. Bu görsel etki elemanları tekstilden, seramiğe, heykel ve resme sanat ve tasarımı meydana getiren ana unsurlardır. Çizgiler, onların birleşimi ile oluşan biçimler, kullanılan malzemenin getirdiği doku ve kullanılan renk herhangi bir sanat eserinin ya da tasarım nesnesinin alımlayıcısı tarafından arzulanmasının sebebidir ve salt beğeni sağlamanın ötesinde sanatta anlam üretiminin de kaynağıdır. Dolayısıyla tasarımı meydana getiren prensipler ve öğelerin tiyatro sanatının bir parçası olan kuklanın anlam üretimi ile de direkt bağlantısı vardır. Görsel etki bu noktada baskın bir yere sahiptir ki daha ilk görme anı izleyici zihninde gördüğünü anlamlandırma sürecini başlatmaktadır.

Roger Ailes'in **Mesaj Sizensiz** adlı kitabındaki araştırmalara göre, diğer insanlar hakkında karar vermeye, onlarla karşılaşılan ilk yedi saniye içinde başlanmaktadır (Ailes, 1996: 5. Akt. Tayfun, 2012: 23). Kukla da sahnede görüldüğü an izleyicisinde bir izlenim yaratmaktadır. İnsan oyuncudan farklı olarak, kuklanın ilk görünümü, değişmeyen yüz ifadesi ve kostümüyle onun daimî görünümüdür. Kuklanın temsil ettiği kişi ya da karakteri en iyi ortaya koyan görsel biçim oyun boyunca korunmaktadır. Dolayısıyla izleyici için yegâne referans; kuklanın görsel bütünlüğünü oluşturan, çizgi, renk, malzeme, doku ve formun, orantılı ya da orantısız, uyumlu ya da uyumsuz, dengeli ya da dengesiz birleşimidir. Zira uyum kadar uyumsuzluk, orantı kadar orantısızlık ve dengeli olduğu kadar dengesiz bir araya gelişler de anlam oluşturmaktadır. Bu anlamın oluşmasındaki ilk veriler de duyu organları ile alınmaktadır.

İlk izlenimler yanlış varsayımlara ve önyargılara dayansa da gerçekleşen, bilinçaltı bir süreçtir (James, 2013: 15). Kolektif hafızanın da bir getirisi olarak bilinç

dışında insan karşılaştığı her şeyle ilgili bir yargı geliştirir. Sahne üzerinde gördüğü kukla karakteri ile ilgili de onu meydana getiren tüm tasarımsal öğelerin toplamından bir yargı oluşturur. Yüzdeki ifadenin sert ya da yumuşak çizgiler taşıması, renkler, giyimi ve malzemesi hepsi birden kuklanın sahnede temsil edeceği karakterin özelliklerini taşıyacak biçimde seçilebilir ve seyirci o kompozisyonu tanır.

Duyuları vasıtasıyla çevresini doğumdan itibaren anlayan, algılayan ve anlamlandıran insan türü için hayatta kalmanın da bir gereği olarak görsel veriler ya da imgelerin etkileme gücü yüksektir. “İmgeler, belirli bir kültürün bir unsurundan kaynaklanan çeşitli bilişsel ve düz anlamlara sahip olabilir” (Ambrose ve Harris, 2013: 67). Doğumdan itibaren öğrenilen imgeler de günlük hayatta olan bitenin hızlıca anlaşılmasına yardımcı olmaktadır. Sanat alanında da bu imgeler, sanatçının kullanım amacı öznel bile olsa, izleyicinin kendi imge ve görsel kütüphanesinde kurduğu anlam bağı çerçevesinde eserin anlamlandırılmasını sağlamaktadır.

“Çünkü gerçek bir algı bir nesnenin insan bilincindeki yansımasıdır. Örneğin masa algısı: gerçek bir masa algısı ise, renk, sertlik vs. gibi duyulardan oluşan duyuşsal bir masa algısı olarak vardır. Önemli olan masanın fiziksel gerçeği ile yani objektif gerçekçilik ile kişideki subjektif duyunun arasındaki ilgi sorunudur. Yani bilincin dış dünyayı yansıtmaya işlevi vardır. Bu nesnel gerçekçiliği insan beynindeki yansıma olarak tanımlayabiliriz” (Gökaydın, 2002: 87).

İmgelerin nesnelereyle kurdukları direkt anlam bağlarının yanı sıra, fizyolojik, kültürel ve kişisel deneyimlere dayanan öznel anlam bağları da vardır. Bu öznel ve yan anlam bağları, genellikle duygu düzeyinde gerçekleşmektedir. “Özne, imgenin görüldüğü şekli, imgenin sunulduğu bağlamı, imgeyi çevreleyen nesnelere ve onun nasıl anlamlandırılacağı ve yorumlanacağını etkiler. [...] Bir ev [...] yaşadığımız yeri belirtir fakat [...] aile, güvenlik, sevgi gibi yan anlamları da vardır” (Ambrose ve Harris, 2013: 70). Yukarıdaki örnekte olduğu gibi ev ve yuva arasında dilde olduğu kadar görsel çağrışımda direkt ve yan anlam bağı kurulur. Barınma işlevi olan ve tüm insanlığın, korunma ile ilgili ana ihtiyaçlarından birine gönderme yapan ev ve onun imgesi (hatta yalnızca çatısının görüntüsü bile) esasen tüm kültürler için ortaktır. Bağlantılı olarak çağrıştırdığı aile, yuva, sıcaklık vb. de dolayısıyla ortaktır. Öznel deneyimlerden ileri gelen farklı ve olumsuz çağrışımlar söz konusu olduğu kadar, oyunun içinde de yeni bir

anlam bağı kurulabilir. Ancak bu seyirciye oyunun başlarında sunulur ve tanıtılır; dolayısıyla oyunun devamında bu kod, o imge her sunulduğunda, seyircide aynı çağrışımı yapar.

“Tasarımcılar çoğu zaman bilinçli bir şekilde simgesel içeriği tasarıma dahil ederek, onun üstü kapalı bir şekilde iletişim kurmasını sağlarlar. İletiyi izleyiciye aktarabilmek için imgelerin genellikle kısa bir zamanı vardır bu nedenle anlamı daha hızlı ve etkin bir biçimde iletmek için çeşitli araçlar kullanılır. İmgeler belirli bir anlamı belirli bir grup insana aktarabilmeleri için dikkatlice seçilir ve sunulur. Bu, sembolizm, metafor, benzetme, tipogram ya da başka birtakım yöntemler kullanılarak gerçekleştirilebilir” (Ambrose ve Harris, 2013: 67).

Anlam, insanların dıştan gelen uyarıcıya verdikleri içsel tepkidir ve sözcükler ya da şeyler tek başına bir anlam taşımamakta, insanlar onlara anlam yüklemektedir. Esasen iletişim şemasına göre iletilebilen anlam değil sadece mesajdır ve anlam da mesajın içinde değil, mesajı kullananlarda gizlidir (Tayfun, 2012: 51). Anlamaları kesin olarak tanımlanmış işaretler yani semboller (Tayfun,2012: 123), sözsüz kukla oyunlarında anlam iletimini kolaylaştırmak için sıkça kullanılmaktadır. Sembollerle sağlanan görsel analogi, benzer olmayan şeyler arasında görsel bir benzerlik sağlar. İmge burada tamamen farklı bir düşünce ya da kavramı açıklamak için kullanılmaktadır (Ambrose ve Harris, 2013: 80). Özellikle uzun yıllar boyunca yaygın olarak ve sıklıkla kullanılmalarından ötürü, barışı sembolize eden beyaz güvercin gibi bazı imgeler iletişim araçlarının da çeşitlenmesi ve yaygınlaşmalarından ötürü dünyanın hemen hemen her yerinde tanınmaktadır. Dolayısıyla bu sembol ya da imgelerin sahne üzerinde kullanımı onların izleyici tarafından hemen tanınmasına olanak vermektedir. Örneğin beyaz bayrak sallamak teslim olmanın bir ifadesi olarak, çizgi filmlerden, filmlere pek çok yerde yaygın kullanımından ötürü doğrudan tanınabilen bir imgedir. 2014’de Hollanda’da sahnelenmiş Le Boustrophédon adlı Fransız sirk ve kukla kumpanyasının **Court-Miracles** adlı oyunda böylesi bir simge kullanılmıştır. Halen devam etmekte olan bir savaştan kurtulan, bir hemşire, bir yaralı asker ve bir muhafız arasında geçen oyunda savaş yaklaştığında beyaz bayrak teslim ifadesi olarak kullanılmaktadır.



Görsel 30- Le Boustrophédon Kumpanyasının Court-Miracles Adlı Oyunundan Bir Sahne, <http://www.leboustrophedon.fr/node/18?language=en>

Sahne üzerinde semboller, kimi objeler ve imgeler anlam bağının kurulmasına ve sözsüz anlatımda iletinin daha kolay biçimde aktarılmasına yardımcı olmaktadır. Dilbilimde, aynı amaçla kullanılan sinekdok (synecdoche), metonim (metonymy), metalepsis ve metafor (metaphore) gibi birbirleriyle bağlantılı kavramlar, görsel veriler için de kullanılmaktadır. A, B yerine kullanıldığında *metafor*; A, B'nin bir parçası ya da B, A'nın bir parçası olduğunda *sinekdok*; A genellikle B ile ilişkilendirilen bir şey olup ancak onunla direkt bir bağı yoksa *metonim*dir. Benzer şekilde *metalepsis* yeni bir bağlam içinde kullanılan mecazdır. Burada yeni mecaz eskisine gönderme yapmaktadır. (Bloom, 2003: 74-94). '10 kafa saydım' dediğinde bu *sinekdok*tur çünkü kafa (A) gönderme yaptığı insanların (B) bir parçasıdır. Bunun yanı sıra 'Tacın yeni bir varisi var' ifadesinde *metonim* vardır, çünkü taç ve temsil ettiği kişinin herhangi bir fiziksel bağı yoktur. Hamlet oyununun (Perde III Sahne I) (Shakespeare, 2007: 688) ünlü cümlesi "Olmak ya da olmamak işte soru bu"da olmak fiili başka bir fiil ile değiştirilip "uyumak ya da uymamak işte tüm sorun bu" dediğinde tanınan bir anlatım yeni bir bağlam içinde kullanılmakta yani *metalepsis* söz konusu olmaktadır. Uyumak varoluşsal bir sorunmuş gibi sunulmakta bir yandan da Hamlet'e gönderme yapılmaktadır. Sahne pratiğinde, özellikle kukla tiyatrosunda da bu dilbilimsel kavramların karşılığını bulmak

mümkündür. Zira sözsüz kukla oyunlarında imgeler birer temsil nesnesidir bu anlamda anlatım aracı olarak kullanılmaktadırlar.

Bir temsil, temsil edilenin herkesçe bilindiği ya da anlaşıldığı zaman işler hale gelmektedir. Kodların, imge ve sembollerin ortak belleğe işlenmiş olması, herkesçe tanınması için zorunludur. *Görsel sinekdok*, tasarımcının bir nesne grubuna ya da sınıfına görsel bir araçla dikkati çekmesini, bir düşünceyi temiz ve kısıtlanmamış bir şekilde iletmesini sağlamaktadır (Ambrose ve Harris, 2013: 75). Saat Kulesi'nin resmi, İzmir yerine kullanıldığında *görsel sinekdok* olacaktır. Çünkü saat kulesi şehrin bir parçasıdır ve direkt olarak şehirle ilişkilendirilmektedir. Yine taç resmi her nerede olursa olsun kraliyetle ilişkilendirileceğinden görsel *metonim*dir. Görsel *metalepsis* konusunda Karin Kukkonen (Kukkonen, 2011: 221-222) Fransız kuramcı Gérard Genette'in *metalepsis* kavramının yeniden tanımlanması gerektiğine işaret eder. Ona göre öykünün anlatıldığı yer ile geçtiği yer arasındaki sınırın kırılması görsel *metalepsis* yaratmaktadır. Örneğin Donald Duck'ın uzay canavarından kurtulmak için çizim karesini bir kitabın sayfası gibi çevirmesi görsel *metalepsis*tir. Kukkonen, birer çizgi karakter olduklarını esasen bilmeyen figürlerin bu şekilde çizerle konuşması ve kareden çıkıp örneğin konuşma balonundaki harfleri dağıtmasını da *metalepsis* olarak örneklemiştir. Tiyatroda bunun karşılığı daha çok açık biçim sahnelemelerde illüzyonu kıran eylemlerdir. Kukla tiyatrosunda kuklanın dramatik illüzyonu kırarak kuklacı ve seyirciyle iletişime geçtiği örnekler çoktur. Kuklacının oyunun çoğunda nötr kaldığı oyunlarda bile kimi zaman kuklanın kuklacının varlığından sanki hep haberdarım gibi dönüp bakması ve onay istemesi söz konusudur. Bu farkındalık tüm sahenin algılanışını değiştirmektedir. Kuklacı Brice Coupey'nin 2002'de kurduğu Fransız kumpanya Compagnie l'Alinéa, 2007 tarihli **Petites Histoires Sans Paroles** (Sözsüz Kısa Öyküler) adlı oyunlarında, el kuklası, oyuncu ve kabin ilişkisini yorumlamaktadır. Pierre Blaise'in yönettiği **La Main ou la Petit Sisyphe** (El ya da Küçük Sisipus), kuklanın, kendisini canlandıran kuklacının eli ile yüzleşmesini anlatmaktadır. Kuklanın kuklacısını fark etmesi ve onu hareket ettiren güç olduğunu anlaması sahnede kuklacıyı oyuncu konumundan varoluşsal bir güç dengesinin aktörü konumuna getirmektedir. Kukkonen'in olduğu kadar Thoss'un (2015) da karikatür ve çizgi filmlerdeki *metalepsis*

analizi bu bağlamda kukla tiyatrosuna da uymaktadır. Anlatımda *metafor*, *metonim*, *sinek dok* ya da *metalepsisten* yararlanmak alımlayıcı için anlamı katmanlı hale getirecektir. Söylenmek ya da gösterilmek istenenin çağrışım yolu ile ifadesi, zihinde bir çeşit gizem çözme egzersizine dönüşecek ve bilinmeyeni anlamlandırma yoluna gidecektir.

Georges Braque “Sanatta değerli tek bir şey vardır: Açıklayamadığımız şey” demiştir (Öndin, 2009: 29). Duyuları vasıtasıyla topladığı ve zihin süreçlerine dahil ettiği verileri sürekli olarak anlama çabası içindeki insan; sınıflama ve önceki verilerle karşılaştırma yolu ile her yeni veri girişini anlamlandırmaya çalışır. Sanatta açıklanamayan şey, sanatçının izleyici/alımlayıcısının yorumuna bıraktığı kısımdır, ki hangi sanat dalı olursa olsun eseri ilginç kılacak ve merak uyandıracaktır. Çünkü insan zihni, anlaşılır olmayı, umutsuzca anlamlandırma çabasına girmektedir ve eğer farklı anlamlar eş zamanlı oluşuyorsa bu izleğin ilginçliğini ve değerini izleyicinin gözünde arttırmaktadır. İroni kavramı da esasen bununla ilgilidir. Friedrich Schlegel’e göre (1971: 247. Akt: Hamerski, 2016: 11), ironi, kelimeleri ve şeyleri arzu edilen olasılık üretici pozisyona getirmeye hizmet etmekte ve izleyiciyi aktif bir duruma getirmektedir. Schlegel okuyucuyu diyalogla ilişkilendirmeye çalışmış; okuyucuyu olaya katılması için zorlamıştır (Hamerski, 2016: 11-14). Böylelikle izleyici anlamı oluşturan aktif bir öge olacaktır. Paul de Man (1996:167) Schlegel’in ironinin anlaşılmağı üzerinde durduğunu savunarak; ironinin anlamının imkansızlığına dayandığını belirtmektedir. Esasen izleyene tat veren ve izleği zengin bir deneyime dönüştüren de budur. Zira seyirci anlamlandırma ihtiyacının sonucu olarak, bir bulmacayı çözer gibi kendisini yaratıcı sürece dahil olmuş hissedecek ve aktif konuma geçerek bundan estetik bir haz alacak ve Georges Brague’un dediği gibi onun için değerli bir deneyim olacaktır. Sözsüz kukla oyunlarında sahnede görülen kukla ve kuklacının kendisi de dahil olmak üzere tüm imgeler, seyircinin bütünü anlama ve anlamlandırma süreçleri için birer ipucudur.

İroni ve alegorinin ortak zeminini oluşturan gösterge ve anlam arasındaki süreklilik (Schulte-Sasse ve Horne, 1997: 5), bağlantılı olarak da her gösterge, çağrışım alanının içindeki anlamları beraberinde taşımakta, gözlemcinin sahneyi takibinde bu

anlam ya da anlamlar kullanılmaktadır. Platon'un idealar kuramında, gerçek dünya idealar dünyasının bir yansımasıdır, aslolan ideadır. İmge ve ileti arasındaki ilişkide de aslolan iletidir. Çünkü anlamı getiren odur; ancak Platon'un ideasının aksine, imge iletinin çağrıştıracığı anlama öncüdür. İmge, anlamı tetikleyen bir uyarıcıdır. İdea dünyası ve gerçek dünya ayırımına benzer biçimde gösterge görevi gören imge/nesne/kukla ve anlamı ya da çağrıştırdıkları da birbirleriyle tamamen ayrı olabilir. Bir yandan da sürekli bir bağa sahiplerdir. Zira bir kez herhangi bir nesne ya da imgeyle ilgili anlam bağı kuruldu mu, o nesneyle her karşılaşma bu anlam bağının anımsanmasına ve yeniden kurulmasına sebep olacaktır. Esasen anlamlandırma süreci basit bir elektrik devresi gibi işlemektedir. Elektrik akımını ileten bir kablo, bir ampul ve bir elektrik anahtarı vardır. İletiyi taşıyan herhangi bir iletişim aracı kablo, iletinin kendisi elektrik akımı; anlamlandırma ampul, insanın anlamak dürtüsü ise elektrik anahtarıdır. Elektrik anahtarı açıldığında devre tamamlanır ve ampul yanar. İleti ancak anlamlandırıldığında devre kapanır. Sanatın her dalı için alımlayıcı, aynı günlük hayatta olduğu gibi bilinç dışında gerçekleşen anlamlandırma dürtüsüne cevap vermek için algı kütüphanesini tarar ve önceden kaydedilmiş verilerle bir bağ kurmaya çalışır. Aynı süreç, herhangi bir sanat dalına ait eseri oluşturan sanatçı için de geçerlidir.

“Kavram ve hayal gücü her zaman sanatsal ifadenin bir parçası olmuştur. Bu genellikle şekillerini seçmek ve yaratmak için sanatçıların ne kadarının kendi hayal güçlerini ne kadarının da kendi algısal vizyonunu kullanmayı seçtiğinin ölçütüdür” (Ocvirk, vd, 2015: 143).

Düzenlenmiş olana karşıt olarak, genellikle geometrik şekillerin yalın doğası akıcı *biyomorfik* şekil niteliğindedir. *Biyomorfik* terimi 20. yüzyılın başında devreye girmiştir ve bu tip şekiller yaşayan organizmalar ya da doğal etkileri gösteren yuvarlatılmış, eğilmiş bazen de dalgalı şekillerden oluşmaktadır. Bu düzensiz şekilleri, taşlar, yapraklar, su birikintileri, bitkiler ve bulutlarda olduğu kadar insan formunda da görmek mümkündür (Ocvirk, vd, 2015: 124). 1972'de Paris'te çalışmalarına başlamış Mummenshanz Kukla Tiyatrosu, sahnede çoğunlukla *biyomorfik* biçimler kullanmaktadır. Farklı malzemeler ile Görsel 31'de de görülen bakır renkli balon figür ve kırmızı balonla oynayan sarı boru gibi sahnede soyut biçimler oluşturan, sahnede dönüşen nesnelere ile deneysel uygulamalar yapmaktadırlar. Bu tiyatronun sözsüz tiyatro

dili, müzik ve dekordan uzak; siyah fon önünde sadece nesne, nesne-beden ve maske-nesne kullanımıyla herkesçe anlaşılabilir neşeli bir sözsüz-dil (paralanguage) oluşturmaktadır (Mummenschanz, 2017). Paralanguage/sözsüz-dil, iletişimde kullanılan konuşma dilinden ayrı, sesler, beden dili ve yüz ifadelerinin birlikte oluşturduğu bir dildir (Dictionary, 2017). Dünyanın farklı ülkelerinde gösteriler sahneleyen Mummenschanz'ın mim ve mask tiyatrosu ile yakın ilişkisi vardır; bu nedenle de sözsüz oyunlarında anlaşılacak için kültür ve coğrafyanın farklılaştırdığı konuşma dilinden ayrı bu sözsüz dili ve temel kodları kullanırlar. Bunu yaparken sahne üzerindeki karakterlerinin hiçbirinde gerçekçi yüz tasviri yapmazlar, çoğunlukla sadece yüzü anıştıracak bir görüntü vardır. İzleyici bu ima edilen görüntüyü yüz olarak tanıma becerisine sahiptir.



Görsel 31- Mummenschanz Kuklları, <https://www.mummenschanz.com/en/gallery/gallery-40-years-mummenschanz/>

Hermann Rorschach'ın mürekkep testi insanların şekillere karşı duygusal hassasiyeti üzerine kuruludur ve şekillerin kişiden kişiye değişen biçimde yarattığı duygusal tepkileri göstermektedir. Dolayısıyla sanatçılar alımlayıcıda uyandırmayı hedefledikleri bir duygusal tepki için, bilinçli olarak soyut ya da temsili şekilleri

kullanabilmektedir. (Ocvirk, vd, 2015: 138). Çağdaş kukla oyunlarında da form bozma bilinçli yapılabildiği gibi, doğrudan hazır yani buluntu bir malzeme de kukla olarak kullanılabilir. Kuklacının kendisi o malzemede nasıl bir yüz ya da gövde gördüyse, seyircinin de aynı şekilde göreceğine inanırlar. Sandglass Theater'ın **Never Been Anywhere** (1997) oyunundaki at birbirine bağlı olmayan ağaç parçalarından oluşmaktadır (Görsel 33). Yedi kişinin oynattığı kukla yalnızca belli bir kompozisyon ile at şeklinde görünmektedir. Çek kuklacı Tomáš Běhal'ın **Pověsti České** (Çek Efsaneleri) adlı oyununda karakterlerin başlarını ağaçların yere düşmüş yüz anıştıran parçalarını kullanarak oluşturmuştur. Cansız nesnelere insan ya da hayvan yüzü görme olgusu bu anlamda kuklacılar için karakter oluşturmada bir opsiyon sunmaktadır.



Görsel 32- Tomáš Běhal'ın **Pověsti České** Oyunundan Bir Kukla,

<https://www.facebook.com/vysehradpurkrabstvi/photos/a.295385843828371.82336.294971860536436/1322733787760233/?type=3&theater>



Görsel 33- Sandglass Theater-**Never Been Anywhere** (1997), (Periale, 2006).

Herhangi bir nesnenin üzerinde bir yüz ya da hayvan başı görme durumunu ifade eden pareidolia (sanrı) kavramı, 1885 yılında Rus psikolog Victor Kandinsky tarafından ortaya atılmıştır. Yunanca para (benzeme) ve eidos (görüntü) sözcüklerinin birleşiminden meydana gelmektedir (Lewis, 2015: 89). Bu tasarımı yaparken tasarımcıya bir biçimi ya da ifadeyi anıştırma olanağını tanımaktadır. Dolayısıyla kukla bir hayvanı, belli bir karakterdeki ya da duygudaki insanı ya da bir nesneyi görsel olarak birebir taklit etmeden yalnızca anımsatsa da izleyici onu tanıyabilmektedir. Zira gözün ve zihnin tamamlama becerisi buna olanak vermektedir. Hareket ile de birleştiğinde, zihinde kuklaya dair tüm uyarılar toplanır ve o kuklanın temsil ettiği karaktere ait tüm veriler birleşerek kuklayı tanımlamaya yardımcı yargı meydana gelir.

Diğer sanat öğeleri ve organizasyon ilkelerine tabi olarak doku kullanımı bir kompozisyonu, armoni, varyasyon, ilgi yaratarak etkileyebilir. Göz ya da dikkat, bir sanat eserinin yüzeyi üzerinde, yüzeyin çeşitli alanlarına yapılan vurguların derecesi tarafından yönlendirilerek sürekli hareket eder. Gözlerin hareketi bir cazip bölgeden diğerine dinlenme alanları (vurgusu azaltılan bölgeler) üzerinden atlayarak ya da duraklayarak yönlendirilir. (Ocvirk, vd, 2015: 176). İzleyicinin gözü sahneyi de benzer biçimde tarar ve tasarımda bu düzenleme bilgisi kullanılır. Gösteri sanatlarında hem plastik anlamında hem de oyun kurgusunda, vurgu alan yerler kadar gözün dinlenmesini sağlayacak ve izleyicinin gördüklerini anlamlandırmasına yarayacak boşluklara da ihtiyaç vardır. Kukla tiyatrosunda oyuncu- kuklacı- kukla hem sahne plastiğini oluşturur hem de oyun karakterleri olur. Yani yeri geldiğinde kukla ya da kuklacı boş sahnede dekor yerine de geçebilir. Fransız oyuncu-kuklacı Nicolas Goussef (Pam Portail des Arts de la Marionnette, 2017), dekor-beden (le corps castelet) nosyonunu ortaya attığı 1995 yılından itibaren bu konuda eğitimler vermiştir. **Vous Qui Habitez le Temps** adlı el kuklalarının kullanıldığı oyununda insan bedenlerini farklı pozisyonlarda dinamik ve dönüşen birer dekor olarak kullanmıştır. Genellikle kukla oyunlarında sahnede vurguyu hareketli bir figür olduğu için kukla almaktadır. Kuklacı sahnede kendini nötrale edip vurgu almaz iken, kuklacı bedeninin dekor olduğu örnekte kuklacı da kukla kadar vurgu almaktadır.



Görsel 34- Vous Qui Habitez le Temps, <https://a1-images.myspacecdn.com/images02/150/b701355b70b34aef806b1539fee69b14/300x300.png>

Vurgu olarak dikkati çeken uyarıcı özelliklerden biri de büyüklüktür. Uyarıcının büyüklüğü kadar, renk, ses gibi diğer niteliklerinin şiddeti de dikkati etkilemektedir. Renklerin parlaklığı, sesin yüksekliği, kokunun kuvveti dikkati odaklamaktadır. Renkli uyarıcılar renksiz uyarıcılardan daha etkilidir ve renkler arasında da saf renkler karışık renklere göre daha çok dikkat çekmektedir (Cüceloğlu, 1997: 122). Büyüklük ve renkle ortaya konan farklar sahnede örneğin karşılıklı duran iki karakterin birbirine göre önemini ve aralarındaki hiyerarşiyi ortaya koymaktadır. Özellikle kukla tiyatrosunda, günlük hayattaki gerçekliğin ötesinde uygulamalar yapılabileceği için; iki karakter arasında boyut ve yükseklik farkı rahatlıkla ortaya konarak aralarındaki hiyerarşi belirlenebilir. Bu noktada yükseklik büyüklükle ilintilidir, zira sahnede bir nesne-beden-karakterin yukarı yükseltilerek büyütülmesi ona anıtsal bir nitelik verecektir. 2013 yılında Charleville Mezieres’de sahnelenmiş **Double Exposure** adlı Sungsoo Ahn Pick-up Group (Güney Kore) ve WHS (Finlandiya) ortaklığında gerçekleşmiş estetik ameliyat bağımlılığına iten ideal beden arzusunun eleştirisi olan gösteride, altına kumaş bağlanmış manken bedeni sofitadan yukarı çekilmiş; bedenün yüceltilmesi böylece vurgulanmıştır. Renklerin seçiminde başka dinamikler işlese de, ana karakteri özellikle dekordan ayırmak için daha farklı bir renk paleti kullanarak boyamak ve giydirmek genellikle kullanılan bir yöntemdir. Bu tiyatro tasarımında da dekor ve kostümün birbirini perdelememesi için yapılan bir uygulamadır. Bununla

birlikte, doku da elbette onu ortaya koyacak malzeme ve onun çağrışım alanı bağlamında anlamı etkileyen önemli unsurlardandır.



Görsel 35- Double Exposure- WHS ve Sungsoo Ahn Pick-up Group,

<https://www.youtube.com/watch?v=bw5dhsUP2Wk>

“Tarihsel olarak gerçek doku üç boyutlu sanatın doğal bir parçası olagelmiştir; örneğin ahşap, cam ve elyaf, sanat yapıtına dahil edilen doğal dokulara sahiptirler (bu dokular manipüle edilebilmesine rağmen) Birçok sanat yapıtı seramik, takı tasarım ve bunların yanı sıra özellikle de tekstil sanatlarında tasarım ağırlıklı olarak gerçek dokuya bağlıdır” (Ocvirk, vd, 2015: 169).

Kukla sanatında, gerçek dokunun niteliği bağlamında kukla sanatçısı tasarımı gerçekleştirir. Kuklanın inşası sırasında ortaya çıkacak karakterin oyunun dramaturgisi açısından önemi de malzemeyi belirleyen bir etkindir. Yukarıda bahsedilen Sandglass Theater’ın ağaçtan oluşturulan atı, çiftlikte geçen oyunun bütünlüğüne organik olarak uymaktadır. Ancak özellikle çağdaş uygulamalarda; kuklacının malzeme seçimi, dokunma duygusu üzerinden daha duysal ve duygusal düzeyde bir yönelişi de kapsamaktadır. Geleneksel pek çok örneğinde deriden imal edilen gölge figürlerinin Hindistan ve Güneydoğu Asya’da canlı hatta kutsal sayılması söz konusudur (Bkz. Ersan, 2011: 27). Bugün çağdaş sanatçılar içinse kuklanın malzemesi oyunun dramaturgisi kadar bireysel tercihlerle de bağlantılıdır. Hollanda kökenli T’Magisch Teaterje’nin kurucularından Charlotte Puijk-Joolen, tekstil eğitimi almış bir kuklacıdır

ve tercihi tamamen doğal lif içeren malzemelerdir. Ölüm, yaşam ve bu ikisinin sürekli döngüsü oyunlarının ana eksenini oluştururken daha çok doğada da dönüşebilen kumaş ve kağıtla çalışmayı tercih etmektedir. Görsel 36'da 't Magisch Theatertje'nin ödüllü oyunu **Panta Rhei II**'den iki kukla görülmektedir. Soldaki kuklanın yüzü tamamen kağıttan yapılmış, başında ağaç dalları vardır.



Görsel 36- 't Magisch Theatertje- Panta Rhei II, <http://www.magisch-theatertje.nl/site/performances/shows-for-adult-audience/panta-rhei-ii/?lang=en>

Biçim anlık anlam vermede temel unsurdur. Ancak kukla tiyatrosunda izlenen bir resim ya da heykel gibi statik bir eser olmadığından, anlamı bütünleyen beden dili ve yüz ifadeleridir. Bir oyun karakteri ancak o hareket ettiğinde özünü tam anlamıyla ortaya koyabilmektedir.

“Kişilerarası iletişim süreci bakışlarla başlamaktadır. Öncelikle göz teması sağlanarak hedefe bakılır, ardından baş çevrilerek devam edilir, iletişimin niteliğine bağlı olarak gövde aynı istikamete yönelir, destekleyen diğer etkenler ve karşıdan gelen iletişim sinyallerine göre adım atılarak sürece hareketlilik kazandırılır” (Tayfun, 2012: 144).

İnsanlar hakkında ilk izlenim denen anlık varsayımlar da yüz ifadeleri, postür, beden dili ve giyim kuşamın birlikte yarattığı etki sonucu oluşmaktadır. Oyuncu tiyatrosunda oyuncuların canlandırdıkları karakterlerle ilgili de izleyici ilk izlenimi günlük hayat pratiği gibi aynı verilere dayalıdır. Kukla tiyatrosunda da oyuncunun yerini alan kukla için yine yüz ifadesi, postür, beden dili ve giyim kuşam karakterle ilgili yargıları oluşturmaktadır. Tek fark kuklaların genellikle değişmeyen bir yüz

ifadesine sahip olması ve bu sebeple seçilecek ifadenin o karakteri en iyi yansıttacak biçimde sabitlenmesidir.

2.1.1. Yüz/İfade

“İnsanın hayati önem taşıyan ve yaşamı anlamlandırdığı organlarının da bulunduğu baş bölgesi, iletişim açısından en önemli bölgedir. Görme, işitme, konuşma gibi en can alıcı işlemlerin gerçekleştiği organlarımız ve merkez organımız beyin baş bölgesinde bulunmaktadır” (Tayfun, 2012: 140).

Sosyal bir tür olan insan, fiziksel çevre koşullarının yanı sıra bin yıllardır süren toplu yaşamının da etkisiyle, fizyolojik, sosyolojik, psikolojik adaptasyon ve gelişim süreçlerini sürdürmektedir. Toplumsal yaşamın sağlanması ve sağlıklı sürdürülebilmesi için diğerini anlamak büyük önem taşımaktadır. Maymun türleri, yunuslar, arılar ve karıncalar gibi büyük gruplar halinde yaşayan ve sosyal canlı türleri kendilerine özgü bir iletişim biçimi, bir dil geliştirmişlerdir. Tarih öncesi çağlarda insan türü için de bu dil, temelde beden dili olarak var olmuş olmalıdır. Yüz ifadelerini okumak da bu anlamda hayatta kalmanın bir gereği olarak bilinç dışında öğrenilen bir beceri olarak iletişim için gereklidir. Zira avcılık yapan ilkel toplumlar av hayvanını ürkütmemek için beden dili ve yüz ifadelerini de içine alan sessiz bir dil ile anlaşmak durumundadır. Konuşma dilinin anlaşmayı pek çok açıdan kolaylaştırmış ve boyutlandırmış olmasının, yüz ifadelerinin önemini azaltmış olabileceği düşünülebilir. Ancak temelde yüz ifadeleri hala önemini korumaktadır. Ebeveynler ve henüz konuşamayan bebek arasındaki ilişkide, iletişim için tek yol-farkında olarak ya da olmayarak- birbirlerinin ifadelerini okumaktır. Yüzdeki kas hareketleri ve bu hareketlerin kombinasyonları etkili ve anlamlı mesajlar verebilmektedir.

Mimikler insanlararası ilişkilerde geçerli tek iletişim aracı değildir. Yine de oluşma biçimi içsel ya da dışsal kaynaklı olsun, yüz ifadeleri sosyal ilişkilerin kurulmasında önemli rolü olan iletişim yardımcılarıdır. Duygu ve düşünceler, yüzde belli ifadelerin direkt olarak oluşmasını sağlamaktadır. Pierre Gratiolet de **De La Physionomie et des Movement D'Expression** (1865) adlı eserinde, düşünce ve hayal gücünün direkt olarak sembolik ve metaforik biçimde kas hareketine etki ettiğini belirtmiştir (Darwin, 1890: 6). Fiziognomi (pysiognomy) adı verilen inceleme dalı

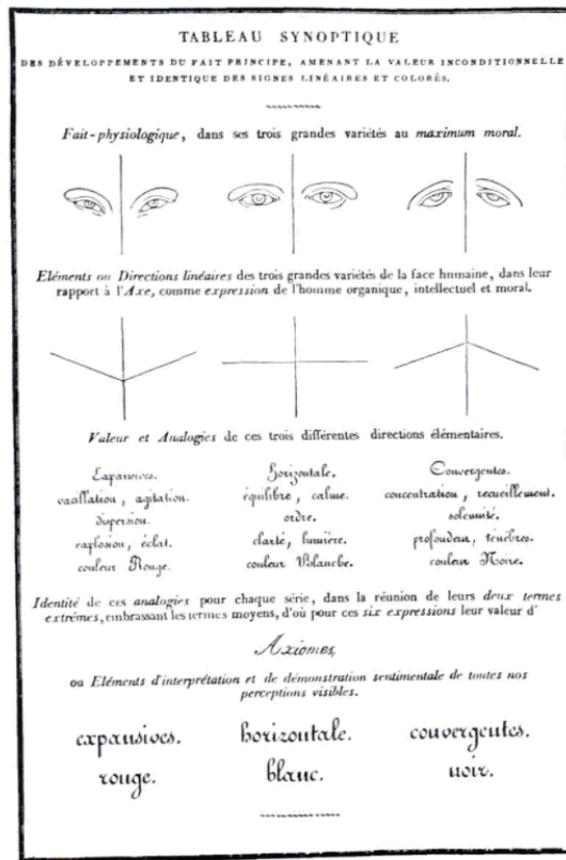
kişilerin karakter özelliklerinin yüz okuması ile belirlenmesi anlamında kullanılmış; 15. ve 16. yüzyıllarda, yüz ifadelerine ve onların nasıl kullanıldığına karşı bir merakla ortaya çıkmıştır. 17. yüzyıl engizisyon mahkemeleri de buna dayanarak yüz ve beden yapısını gerçekliği tespit etme amacıyla birer kanıt olarak sunmuştur (Tayfun, 2012: 134). Kolonyel emperyalizmin ürünü olarak, ırkçı bilim çalışmalarına kaynaklık etse de yüz ifadeleri konusunda sistematik bir teoridir. Charles Darwin'in yüz ifadeleri üzerine çalışmasında (1890) aktardığına göre, Dr. Piderit'nin ifade üzerine 1859, Duchenne'ın 1862 ve Gratiolet'in 1865 tarihli çalışmaları bilimsel yüz ifadesi ve beden dili çalışmalarının öncülleridir. G. B. Duchenne (1990), kas ve sinirleri elektrik ile uyararak, yüz ifadelerinin nasıl duygu aktardığına ilişkin devrim niteliğinde çalışmalar yapmıştır. Darwin de gözlemleriyle, kendisine öncül olan bilimsel çalışmaları birleştirerek duygulardan kaynaklı yüz ifadeleri üzerine yazmıştır. 19. yüzyılda gerçekleşen bu çalışmalar anatomik kas ve sinir yapısına bağlı yüz ifadelerinin nasıl oluştuğunu incelemiş ve yüz ifadelerinin evrenselliği üzerine yapılacak gelecekteki araştırmalara kaynaklık etmişlerdir.

60'lerden bu yana yüz ifadeleri ve duygular üzerine çalışan Profesör Paul Ekman, konu üzerinde kendisinden önce araştırma yapan araştırmacıların teorilerini değerlendirek altı temel duygu olduğunu ortaya koymuştur. Şaşkınlık, korku, öfke, tiksinti, üzüntü ve mutluluk (Ekman ve Friesen, 2003: 22); yüzde, alın, kaş, göz kapağı, yanak, burun, dudak ve çenede gerçekleşen kas hareketlerine bağlı değişikliklerle ifade edilmektedir.

“Duygular öncelikli olarak yüzde gösterilir, bedende değil. Beden daha çok insanların duygu ile nasıl başa çıktıklarını gösterir. Kızgınlık ya da korkuyu gösteren özel bir beden hareket kalıbı yoktur, ama her duyguya özgü yüz kalıpları vardır. Eğer biri kızgınsa, bedeni kızgınlıkla nasıl başa çıktığını gösteriyor olabilir. Gergin ve kasılmış olabilir (kol ve bacaklarda sıkı kas gerginliği, katı duruş). Geri çekiliyor olabilir (Kısmi bir geri çekilme duruşu). Sözlü bir saldırı (kelimelere eşlik eden bir takım el hareketleri) ya da fiziksel bir saldırı olabilir (duruş, yönelim, el hareketleri). Yine de bu hareketlerin herhangi biri kişi korktuğu ya da öfkelenildiği zaman da kendini gösterebilmektedir” (Ekman ve Friesen, 2003: 7).

Ekman ve Friesen'in belirttiği üzere, beden dili tek başına yanıltıcı olabilirken, yüz ifadeleri duygulara ilişkin daha doğru ve evrensel bilgiler vermektedir. Yüzdeki

ifadeler, 19 yüzyılda yapılmış araştırmalardan günümüze, yazılı anlatımda, görsel verilerle eşgüdümlü olarak, düz, kavisli ve eğimli çizgi tanımlamaları ile aktarılmıştır. Kasların çizgisel yapısı göz önüne alınır, duygu aktaran yüz ifadeleri, kas hareketleri ile doğru orantılı olarak çizgilere indirgenebilir. Bunun en net örneği çizgi karakterlerde görülmektedir. Karikatür, çizgi roman ve çizgi film, çizer ve yapımcıları, yüz ifadelerini oluştururken temel çizgi dilinden faydalanmaktadırlar. Bu bağlamda ilk çalışmalardan biri 19. yüzyılın ilk yarısında gerçekleşmiştir.



Görsel 37- D.P.G. Humbert de Superville'in Sinoptik Tablo'su- 1827. (Gage, 1999: 90) , John (1999).

Hollandalı ressam David Pierre Giottino Humbert de Superville, 1827 tarihli çalışmasında renk ve çizgiler arasındaki bağlantı üzerinde durmuş; dolayısıyla çizgi yönleri ve renklerin etkileşiminin ana hatlarını belirlemiştir (Gage, 1999: 90). Superville, insan psikolojisini üç duygu durumuna indirgemmiştir. İnsan yüzünün bu üç ana

görüntüsünün çizgisel karşılıklarını değerlendirmiş, çizgi yönlerinin renklerle ilişkisini, değer ve bağlantılarını incelemiştir. Onun ortaya attığı özellikle yüz ifadesi ve salt çizginin anlam bağı, kas yapısı açısından doğrudur. Çizgiler yukarı doğru ise, coşkunculuk, yatay ise nötr ve sakin, aşağı doğru ise karamsar bir ifade taşımaktadır.

Tablo 2- Superville'in Sinoptik Tablosu'nda Üç Duygu Durumu İle İlişkilendirdiği Renk Ve Anlam Örüntüleri.

Expansives/Coşkun	Horizontal/Yatay	Couvergeules/Karamsar
Kararsızlık	Denge sakinlik	Konsantrasyon,
Gerginlik/kışkırtma	Düzen	Dalgınlık/düşüncelilik
İhtişam	Açıklık	Ciddiyet-ağırbaşlılık, derin
Galeyan	Aydınlık	Anlaşılmazlık
Kırmızı	Beyaz	Siyah

Fizyognomi fiziksel antropoloji gibi koloniyel ırkçılığın bir ürünü olup ırkçı bilimsel çalışmaların temelini oluşturmakta ve gerçek bir bilim sayılmamaktadır. Yine de ilginçtir ki; Humbert de Superville antik ya da yabancı kaynaklı heykel ve anıtların fizyognomisinin ortak somatik tepkiler oluşturduğunu söyleyerek, yüz ifadelerinin evrensel olarak tanınabileceğini iddia etmiştir. İnsanlar belli çizgi ve renklere tepki verirler çünkü ilkel anılardaki dehşet, mutluluk ve huzurun bugüne sirayet etmiş kalıntıları kolektif bilinçaltına yerleşmiştir (Stafford, 1997: 118).

Dr. Duchanne, Darwin ve Ekman'ın birbirine eklemlenen çalışmaları; insanlar için ortak olan biyolojik yapının, belli koşullarda belli sinirsel, duygusal ya da fiziksel

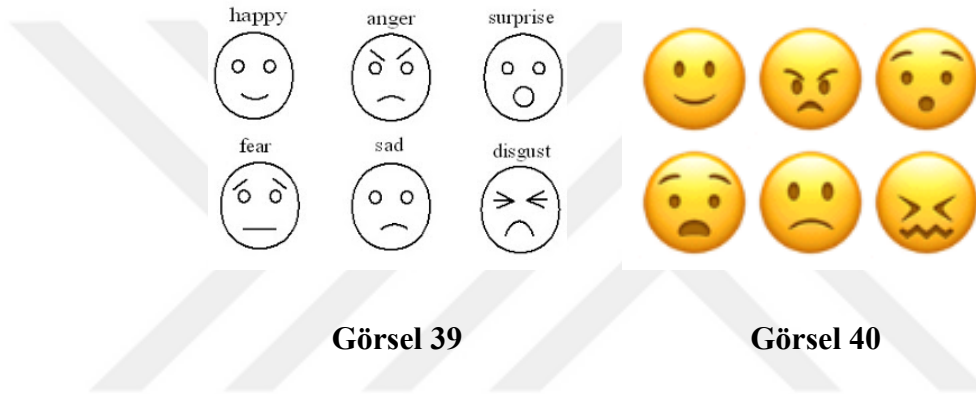
uyaranlara aynı kas hareketleri ile tepki verilmesine sebep olduğunu göstermektedir. Özellikle Ekman kültür ötesinde okunabilen duyguların ifadelerine odaklanmıştır. Bu bağlamda Ekman'ın altını çizdiği altı temel duygu, şaşkınlık, korku, öfke, tiksinti, üzüntü ve mutluluğun yüz kaslarının çizgisel yapısı ve buna bağlı hareketi ile çizgisel biçimde oluşmaktadır. Bu çizgiler, stilize edilerek çizgi karakterlerin yüzlerindeki duygu ifadelerine dönüşmektedir. İnsanlar, kendilerinin ve çevrelerindeki insanların yüzlerinden okumaya alışık oldukları mimik ve ifadeleri, aynı çizgi şemasını takip etmeleri sebebiyle iki boyutlu karakterlerin yüzlerinde de kolaylıkla tanımaktadırlar.



Görsel 38- Altı Temel Duygu İfadesi, (McCloud, Scott, 2006: 83).

Bugün sosyal ağlar üzerinde gerçekleşen mesajlaşmalarda, özellikle de sanal ortamda mesajlaşma başladığından beri *emoji* (emoticon) denilen basitleştirilmiş ifadeler yaygın biçimde yazılı haberleşmede duygu iletimi için kullanılmaktadır. Nitekim yalnızca yazılı haberleşme, ses tonu, vurgu ve mimiklerden okunabilecek niyetleri ve duyguları iletmeye yetersiz kaldığından iletişimde yanlış anlaşmalar söz konusu olabilmektedir. *Smiley* denen gülen surat, zaman içinde gelişmiştir ve bugün pek çok alternatif yüz ifadesini temsil edebilmektedir. *Smiley*'nin en basit ifadesi “:)” iki

nokta üst üste ve bir kapalı parantezdir bu “ ☺ ” *smiley*’nin gülen yüzde yalnızca ağız hareketi ile neşe duygusunu temsil edebileceğini göstermektedir. Aşağıdaki Görsel 39 ve 40’da görüldüğü üzere tikslenme hariç diğer tüm ifadelerde göz hep aynıdır. Sadece ağız değişir, kızgınlık ve korkuda ise kaş ile duygu ifadesi desteklenmektedir. Ancak burada dikkate alınması gereken, asıl önemli olan nokta uluslararası pazarda milyonlarca kullanıcısı olan bir uygulama içindeki emojiilerin tanınabilirliğidir. Görülmektedir ki en sade halleriyle çizgiler duygu taşıyan yüz ifadelerini temsil edebilmektedir.

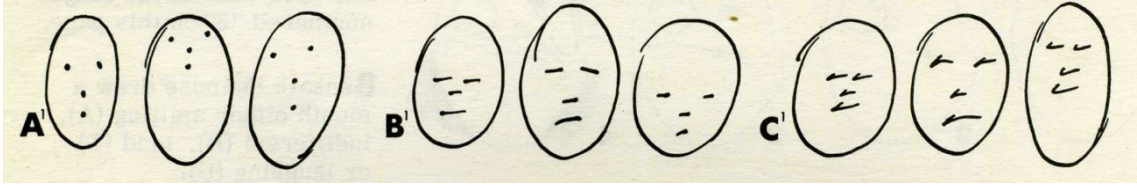


Görsel 39- Çizgisel Olarak Altı Temel Duygu

<http://richardbellush.blogspot.com/2016/05/the-rodney-dangerfield-of-six-core.html>

Görsel 40- Whatsapp Telefon Uygulamasındaki Altı Temel Duyguya Karşılık Gelen Emojiiler, WhatsApp uygulaması

Çizgisel bir resimde en çok bilgi aktaran, açılar ve keskin kıvrımlardır. Açılar, beynin bir çizimi saklamak ve tanımak için kullandığı ana özelliklerdir (Barba ve Savarese, 2017: 215). Temel bir düzeyde çizgi yönü anlam ifade eder. Öyle ki, **Cartooning** adlı kitabında Jack Hamm de (1982: 2), nokta, tire işareti ve tamam işaretinin basit bir çember ya da oval içinde görüntüsünün yüzü anırttığını belirtmiştir. Öyle ki göz, burun ve ağız temsil eden nokta ve çizgiler; yüzü temsil eden çember içindeki konumlanışlarına göre farklı yüz ifadelerini oluşturmaktadır. Hamm’in kitabında örneklediği yüzden fazla göz, burun ve ağız biçimleri ile en sade çizgilerin bile en sıradışı ifadeleri oluşturduğunu kanıtlamaktadır.



Görsel 41- Sade Çizgilerle Yüz İfadesi. (Hamm, 1982: 2).

Altı temel duygu, fizyolojik temelleri ve kolektif hafıza yolu ile oluşma biçimleri bağlamında teker teker incelenmelidir. Böylelikle çizgiye indirgenme dolayısıyla da rahatlıkla tanınabilirlik durumları somut olarak ortaya konabilir.

Şaşkınlık, kalkmış kaşlar, alında çizgiler, büyümüş gözler ve irisin üzerinde görünür olan göz akları ile açılmış bir ağzın kombinasyonu ile tanınmaktadır (Ekman ve Friesen, 2003: 37). Gözler ve ağzın büyükçe açılması evrensel olarak tanınabilen bir şaşırma ve hayrete düşme ifadesine sebep olmaktadır. Kaşların kalkması gözlerin hızlı ve çok açılması için gerekli bir kas hareketidir ve bu hareket alında yatay kırışıklıklar oluşmasına sebep olmaktadır (Darwin, 1890: 293- 296). Duchenne de (1990), kaşları kaldırma hareketinin, bedensel olarak genellikle çevrede olan biteni hızlıca iyi görebilmek için kullanılmakta olduğunu ifade etmiştir. Bu hareketi tetikleyen, görsel olduğu kadar, ani bir ses ya da fikir de olabilir. Darwin'in (1890: 304) aktardığına göre Professor Gomperz 1873 tarihli mektubunda modern hayattan tamamen izole doğada yaşayan bir insanın hayatında şaşırma olayının çoğunlukla sessizlik anında bir hayvanın aniden gelen sesi ya da görüntüsü sırasında oluştuğunu aktarmıştır. Eli ağzın üzerine götürmek özünde diğerlerine sessiz olmalarını işaret etmek içindir ki daha sonra sessizlik bir ihtiyaç olmaktan çıktığında da şaşırma duygusuyla ilişkilendirilmeye devam etmiştir. Darwin (1890) bunun Avustralya, Batı Afrika ve Amerikan yerlilerinde olduğu gibi pek çok farklı insan ırkında görülmekte olduğunu belirterek, doğal bir kaynağı olması gerektiğine işaret etmiştir. Dolayısıyla doğal yaşamdaki bir deneyimin kalıntısı olarak kimi zaman el ile ağzın kapatılması ya da elin başa götürülmesi, şaşkınlık ifadesini bütünleyen bir jest olarak yerleşmiştir. Belli noktalarda bazı duygu ifadeleri birbirine benzerlik göstermektedir.

“Korku şaşırmadan üç önemli noktada ayrılır. Korku korkunç bir deneyimdir ama şaşırma değildir. Şaşırma özellikle iyi ya da kötü değildir,

ancak korku kötüdür. Güçlü korku-dehşet- ihtimaldir ki tüm duyguların en toksik ve travmatik olanıdır. [...] Korkunun şaşırmadan ayrıldığı ikinci nokta, ne olacağını kesin bileceğiniz tanıdık bir şeyden de korkabilecek olmanızdır.[...] Üçüncü nokta ise süredir. Şaşırma duyguların en kısasıdır, ama ne yazık ki korku değildir ” (Ekman & Friesen, 2003: 48-49).

Şaşırma hali gerçek hayatta kısa sürede olup bitse de kukla karakteri-eğer şaşkınlık o kukla karakterinin öne çıkan kişilik özelliği ise- şaşkın bir ifadeyi oyun boyunca taşıyabilir. Korku duygusu da yine şaşırma gibi kukla karakterinin sürekli yüzünde taşıdığı bir ifade olarak oyun boyunca korunabilir.

Korku hissedildiğinde, kaşlar kalkar ve birbirine yaklaşır, alındaki kırışıklıklar daha çok ortada toplanmıştır (Ekman & Friesen, 2003: 63). Korkan bir kişinin gözleri göz akları tamamen görünecek şekilde açılmış bir görünümdeydir. Çene şaşırma sonucu açılmış değil, aksine gergindir ve yatay çizgide geriye çekilmiş gibidir (Glass, 2012: 71). Korku, uzun süreli hissedilebileceği gibi, aynı zamanda bedenin verdiği ani bir tepki de olabilir. Korku aniden hissedildiğinde bedende istemsizce tepkiler oluşmaktadır.



Görsel 42- Korku İfadesi

Görsel 43- Roma Tragedya Maskesi

Görsel 42- Korku İfadesi, (Ekman ve Friesen, 2003: 62).

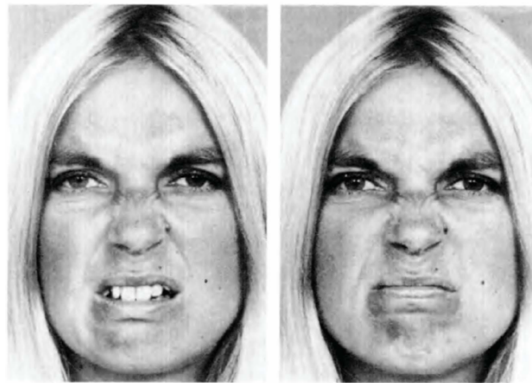
Görsel 43- Roma Tragedya Maskesi, (Faigin, 2012).

“Kalp hızlı ve kuvvetli çarpmaya başlar, bedenin her yerine hızla kan pompalanır ki bu bayılma hissi yaratabileceği gibi cilt renginin hızla solmasına sebep olmaktadır. Büyük korkudan bu kadar etkilenen ciltte terleme de başlar.

Esasen ter bezleri yüzey ısındığında harekete geçmekte iken, cilt yüzeyi kanın bedenine başka yerlerine pompalanması sebebiyle soğuktur dolayısıyla soğuk ter tanımı buradan gelmektedir. Kıllar da dikleşir ve yüzeydeki kaslar seyirir. Kalp atışlarının etkisiyle, nefes alışverişler de hızlanır. Tükürük bezleri düzensiz çalışır, ağız kurur ve sıklıkla açılıp kapanır” (Darwin, 1890: 307).

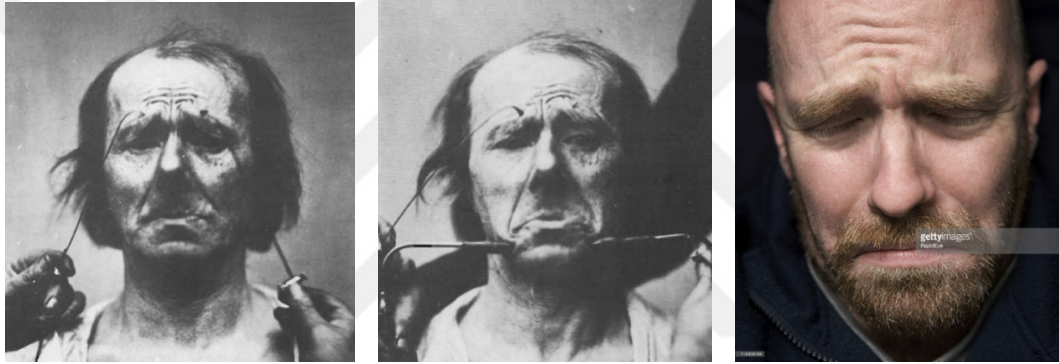
Darwin’in korkunun bedenine fizyolojisine olan etkisi üzerine açıklaması sonuçta yaşanan deneyimin sürecini ortaya koymaktadır. Korkan bir kişinin yüzünün solgunlaşması, dildeki karşılığı ile yüzünün kireç gibi olması aslında söz konusu duygu karşısında bedenine verdiği otomatik tepkinin sonucudur. Darwin’in altını çizdiği bu fizyolojik tepkinin insanlığın aynı biyolojik yapıya sahip olması sebebiyle ortak olduğu söylenebilir. Nitekim Görsel 43’de görülen Roma tragedya maskesi taşıdığı dehşet ifadesi ile yaklaşık 2000 yıl önce bile insanların korkuyu aynı şekilde algıladıklarını göstermektedir.

Tiksinme durumunda üst dudak yükselir, eşzamanlı olarak alt dudak yükselebilir ve açılabilir, burun kırışır, yanaklar ve alt göz kapakları yukarı, kaşlarsa aşağı hareket eder. Yani tiksinme ile ilgili en önemli ipuçları ağız ve burundan daha sonra göz kapağı ve kaşlardan alınmaktadır (Ekman ve Friesen, 2003: 68). Görülmektedir ki tiksinti temel olarak yüzün alt kısmında ifade edilmektedir. Tiksindirici bulunan tatlar, kokular, ve dokunmayla alınan hisler kültürden kültüre değişebilir. Ancak Ekman ve Friesen’in araştırmasının da gösterdiği gibi tiksinmenin kaynağı değişse de, onun yol açtığı yüz ifadesi değişmemektedir.



Görsel 44- Tiksinme. (Ekman ve Friesen, 2003: 70).

Yas ya da üzülmeye durumunda kaşların iç köşelerinin kalkması ve ağzın köşelerinin aşağı sarkması söz konusudur. Kişi derin üzüntü ya da endişe halindeyken kaşlar genellikle eğik durumdadır (Darwin, 1890: 188). Kaşların iç köşeleri yukarı kalkar, kaşın altındaki göz kapağı üçgen bir görünüm alır (Ekman & Friesen, 2003: 126). Duchenne'in 1800'lerde pek etik olmasa da, sinirleri elektrikle uyararak elde ettiği yüz ifadelerinin kasların belli hareketiyle nasıl oluştuğu gözlemlenebilir. Görsel 45'deki ifadeyi acı kasının oluşturduğunu belirtirken, Duchenne(1990) Görsel 46'da görülen ifadenin üzüntü kası ile oluştuğunu ifade etmiştir. Acı fiziksel olabildiği kadar manevi bir acı da olabileceğinden iki ifade birbirine yakındır.



Görsel 45- Acı İfadesi. **Görsel 46-** Üzüntü İfadesi. **Görsel 47-** Yas Ve Umutsuzluk

Görsel 45- Acı İfadesi. (Duchenne, 1990: 162)

Görsel 46- Üzüntü İfadesi. (Duchenne, 1990: 171)

Görsel 47- Yas Ve Umutsuzluk.

http://www.gettyimages.com/detail/photo/grief-despair-royalty-free-image/114308154?esource=SEO_GIS_CDN_Redirect

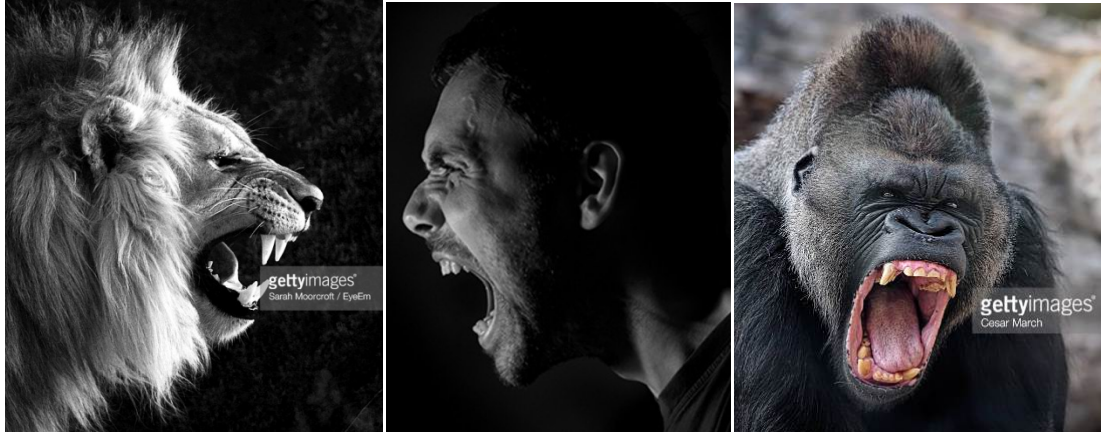
Üzüntü, şiddetli hissedildiğinde ağlamayı getirebilmektedir. Bebeklerin ilk iletişim yöntemi olan ağlama, insan türünün her koşulda tanıyacağı bir koddur. Her insanın bebeklikten beri deneyimlediği, ağlama ile bilinç dışında ihtiyaçların giderileceği bilgisi oldukça derinlere yerleşmiştir. Darwin'e (1890: 161) göre de hiçbir ifade ağlamadan daha çok tanınıp, güçlü biçimde algılanamaz. Bu alışkanlık bir kere bebek tarafından gerçekleştirildiğinde ömür boyu beyne kazınan bir öğreti olur. Kimi zaman korku ve öfke duyguları da eşlik etse; ağlama, beden ya da ruhta acı çekmenin,

özünde yoksunluğun en açık ifadesi olur.

“Yaşlandıkça [...] kaşlar arasında bir çizgi oluşur, yüz aşağı doğru sarkar, mimik çizgileri hüzünlü bir ifadeyi dışa vurur” (James, 2013: 76). Bu alıntıdan anlaşıldığı gibi derinleşen ve aşağı doğru gelişen çizgilerle yüz ifadesi hüzün ve üzüntüye işaret etmektedir. Bu anlamda üzüntü, yüz çizgilerinin yukarı doğru olduğu neşenin karşıtıdır. Daha önce bahsedildiği gibi Superville’in çizgi yönleriyle ifade ettiği bulgusu da buna işaret etmektedir. Sinoptik tablosuna tekrar bakılırsa bu iki duygunun karşıtlığı net biçimde görülebilir. Üzgün ve mutlu yüz emojilerinde de bu karşıtlık izlenebilir. Gözler iki nokta ile temsil edilirken, yalnızca yüzün alt kısmında konumlanmış yayın aşağı ya da yukarı bakması ile duygu değişmektedir. Üzgün yüz emojisinde aşağı doğru bükülmüş bir yayla temsil edilen ağız, mutsuz ya da üzgün bir duygu durumunu ifade etmek için yeterli olmaktadır. Yayın yukarı bakması durumunda ise mutlu gülen bir yüz elde edilmektedir.

Mutluluk gülme ya da gülümseme eyleminin gerçekleşmesini sağlar. Gülümseme, yukarı hareket eden yanaklar ve üst dudak, hafifçe yukarı ve geriye çekilir biçimde açılan ağız ve kenarlarında beliren çizgilerden ötürü kısıyormuş gibi görünen burun ile kırışan derisi ile tanınmaktadır (Darwin, 1890: 215). Ayrıca göz kenarlarında kaz ayağı denen çizgiler oluşmakta, burun deliklerinin kenarından dudak kenarlarına doğru çizgiler belirginleşmektedir (Ekman & Friesen, 2003: 112).

Paul Ekman’ın (2003) da araştırmasında kanıtladığı üzere insan türünün tüm ırklarında iyi hissetmenin ifadesi aynıdır ve kolayca tanınır. Ekman’dan neredeyse yüz yıl önce Darwin (1890: 223) bilgi alışverişinde bulunduğu araştırmacıların, eski ve yeni dünyada, Hintliler, Malezyalılar ve Yeni Zelandalılar’dan daha detaylı olmak üzere, bu savı destekleyecek veriler sağladığını belirtmiştir. Öfke ve ona bağlı gelişen saldırganlık da daha ilkel dürtüsel temellere dayanmaktadır ve bu sebeple yalnızca insanlar arası iletişimde değil hayvanlarda da kolayca tanınmaktadır.



Görsel 48-Aslan

Görsel 49-Öfkeli İnsan

Görsel 50-Goril

Görsel 48- Aslan, <http://www.gettyimages.com/detail/photo/close-up-of-angry-lion-at-forest-royalty-free-image/615320837>

Görsel 49- Öfkeli insan,
http://assets3.bigthink.com/system/idea_thumbnail/54978/size_1024/bt-anger-catalyst.jpg?1398978051

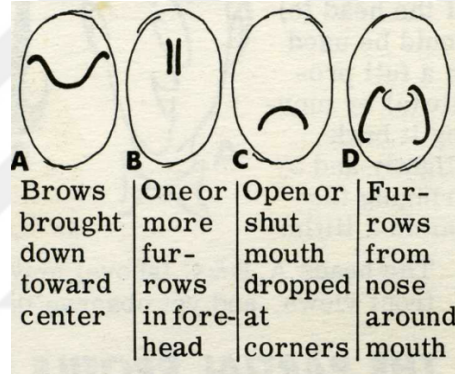
Görsel 50- Goril, http://www.gettyimages.com/detail/photo/gorilla-high-res-stock-photography/124937709?esource=SEO_GIS_CDN_Redirect



Görsel 51- Kızgın Ve Şüpheli Yüz İfadesi, (Glass, 2012: 72).

Öfke durumunda kalp ve dolaşım her zaman etkilenmekte, alın ve boyunda genişleyen damarlarla, yüz kızarmakta ya da morarmaktadır. Dişler gıcırdatılır ya da sıkılır iken, dudaklar genellikle gerilmiştir. Dişler görünür durumdaysa, öyle bir niyet

olmasa da düşmanı ısırarak ya da parçalayacak gibi görünmektedir (Darwin, 1890: 250-253). Zira etnolog Irenaus Eibl-Eibesfeldt, hayvan ve insanda doğuştan var olan belli bazı yetiler üzerine yaptığı araştırma kapsamında, diş gösterme hareketinin hem insanda hem de antropomorf sınıflandırmasına giren canlılarda bulunduğuna dikkat çekmiştir. (Barba ve Savarese, 2017: 227) Görsel 48 ve 50'deki örneklerde görüldüğü gibi hayvanlarda koruma, korunma ya da avlanma anında ortaya çıkan öfkeye işaret eden yüz ifadeleri vardır. İnsanlar öfkelenildiğinde, yüz ifadesi gerginleşip diğer kişiye gözünü ayırmadan bakmaktadır. Bu karşı tarafı rahatsız etmek, üstünlük kurmak ve tehdit etmek içindir (Glass, 2012: 72). Hayvanlarda da böylesi bir motivasyon gözlemlenmektedir; dolayısıyla, söz konusu içgüdüsel tepkinin ilkel ve hayvani bir dürtünün ürünü olduğu söylenebilir.

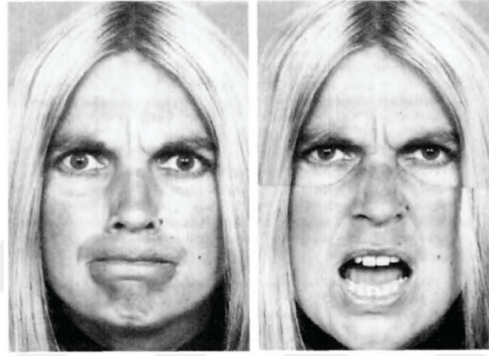


Görsel 52- Yüzde öfke ifadesini oluşturan çizgiler, (Hamm, 1982: 10)¹.

Öfke hissedildiğinde, kaşlar aşağı doğru çekilmekte ve birbirine yaklaşmakta, alında kaşların ortasında dikey çizgiler belirmektedir. Alt göz kapağı gerilir, kaşın hareketine göre üst göz kısılabılır. Burun delikleri genişleyip, gözler irileşmiş olabilir ve gözlerde sert bir bakış vardır. Dudaklar ya köşeleri aşağı sarkacak biçimde sıkıca birbirine kenetlenmiştir, ya da gergin ve bağırır gibi açıktır (Ekman & Friesen, 2003: 97). Benzer yüz ifadesinin Görsel 48 ve 50'de görülebileceği gibi hayvanlarda da oluştuğunu gözlemlemek mümkündür. Bu ilkel duygu çizgi ile de son derece basit şekilde ifade edilebilir. Görsel 54'de görülen adamın öfkesinin şiddeti kulaklarından ve başının tepesinden çıkan duman ifade eden çizgilerden okunabilmektedir. Kelimenin

¹ Jack Hamm'in görsel altı açıklamalarının çevirisi. [A.Ortadan aşağıya inen kaşlar. B. Alında bir ya da iki kırışıklık. C. Köşeleri aşağıya bakan açık ya da kapalı ağız. D. Burundan ağıza doğru kırışıklıklar.]

tam anlamıyla tepesi atmış bu adamın da gözleri irileşmiş, kaşları çatık ve sert bir ifadeyle dişlerini göstermektedir. Görsel 55’deki Tepegöz öfke ifadesi için iki gözün şart olmadığını, öfkenin temel göstergelerinin yüzde okunmasının yeterli olduğunu kanıtlamaktadır. Nitekim Görsel 56’daki Japon No tiyatrosuna ait öfkeli maske de Doğu kültürünün bir ürünü olmasına rağmen öfkeli olma durumuna ait çatık kaş, dik bakış ve gergin ağız özelliklerini taşıyarak bu duygu ifadesini okunabilir kılmaktadır.



Görsel 53- Öfke, (Ekman ve Friesen, 2003: 97).



Görsel 54- Öfkeli Adam, https://www.gettyimages.com/detail/illustration/angry-man-blowing-his-top-royalty-free-illustration/132076217?esource=SEO_GIS_CDN_Redirect

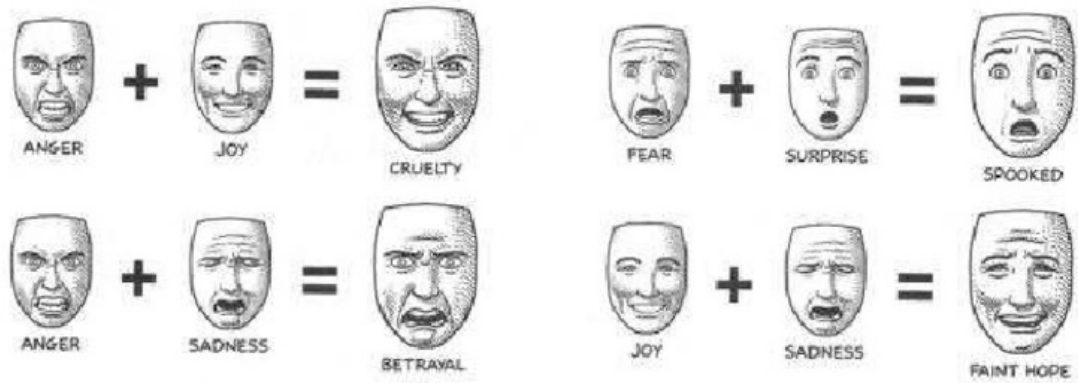
Görsel 55- Ray Harry-Hausen’in Tepegöz’ü. (Faigin, 2012: 167).

Görsel 56- Japon No Tiyatrosu Maskı. (Faigin, 2012: 167).

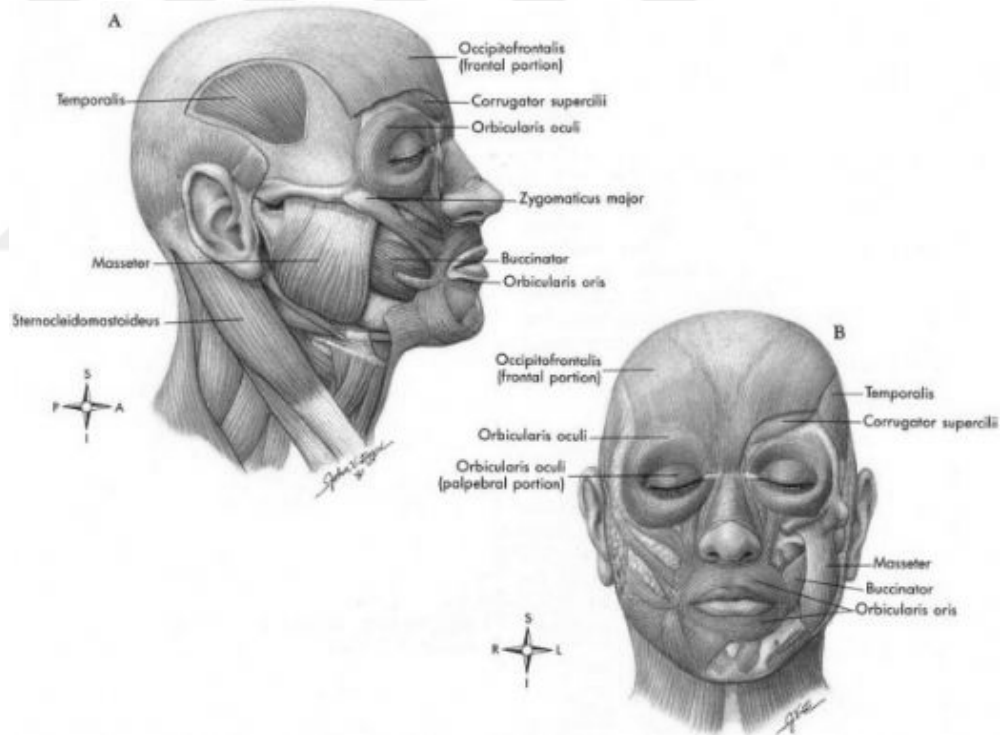
Altı temel duygu dışında elbette pek çok farklı insani duygu durumu vardır ve bunların herbiri yüze yansımaktadır. Derinin altında insanların sahip olduğu aynı kas

grupları çeşitli kombinasyonlarla farklı duygu ifadelerini oluşturmaktadır. McCloud (2006: 85) tüm diğer duygu durumlarının birbirlerinin birleşiminden oluştuğunu belirtir ve bu kombinasyonları çizgilerle ifade etmiştir. Onun çizgisel anlatımında öfke ve neşe duygu durumlarını yüzde ifade eden kas hareketi bireşimi gaddarlık, öfke ve üzüntü, ihanet; üzüntü ve endişe, hayalkırıklığı ifadelerini oluşturmaktadır. Üzüntü, öfke ve makul neşe gibi üç duygu durumunun yüzde yakın birinin kaybına ilişkin bir ifadeye sebep olabileceği, başka duygu bireşimlerinin başka ifadeler oluşturacağını açıklamıştır. Dolayısıyla insan gözü kas hareketlerinden tanıdığı temel duyguların kombinasyonunu da tanımaktadır. Bu her bir duygu için yüz kaslarının farklı kombinasyonlarda birlikte hareket etmesi demektir.

Mimikler yüz kasları vasıtasıyla oluştuğundan, duygu taşıyan yüz ifadeleri anatomi bilgisi göz ardı edilerek incelenemez. Darwin, 19. yüzyılda Dr. Duchenne'nin çalışmasına da atıfta bulunarak, gözlerin kısılma refleksinin, insanlarda ağlarken ve güneşe bakarken olduğu gibi birbirine bağlı bulunan kaslar sebebiyle üst dudağı da istemsizce araladığını belirtmiştir. Bu kaslar aynı zamanda burun deliklerini açarak yanaklara ve ağza da belli bir şekil vermektedir (Darwin, 1890: 157). Anlaşılacağı gibi kompleks yüz ifadeleri aslında kasların birbirleri ile olan bağları sonucu ortaya çıkmakta ve duygulardan kaynaklı her yüz ifadesi benzer şekilde oluşmaktadır. Özünde, kasların hareketi üstteki deri dokusunun katlanarak, tanıdık duygu ifadelerinin yüzde oluşmasını sağlamaktadır. Duchenne da alanda çığır açan çalışmasında önce anatomik bir inceleme yapmıştır ve kaslara temsil ettikleri duygu ve his durumuna göre isim vermiştir (Görsel 59). McCloud'un, ressam Gary Faigin'in yüz ifadelerinin nasıl çizileceğini anlattığı kitabından (Görsel 60) tekrar resmederek aktardığı kasları oluşturdukları yüz ifadelerine göre isimlendirmiştir.



Görsel 57- Yüz İfadelerinin Bireşimi, (McCloud, 2006: 85).



Görsel 58- Yüz Anatomisi, <http://www.anatomi.gen.tr/yuz-anatomisi.html>

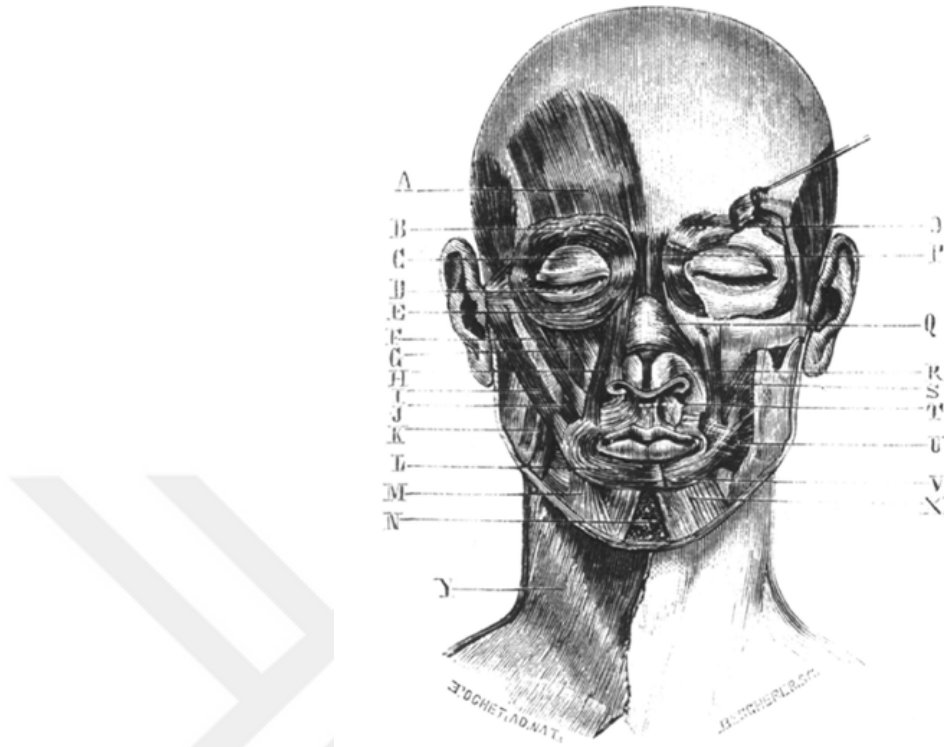
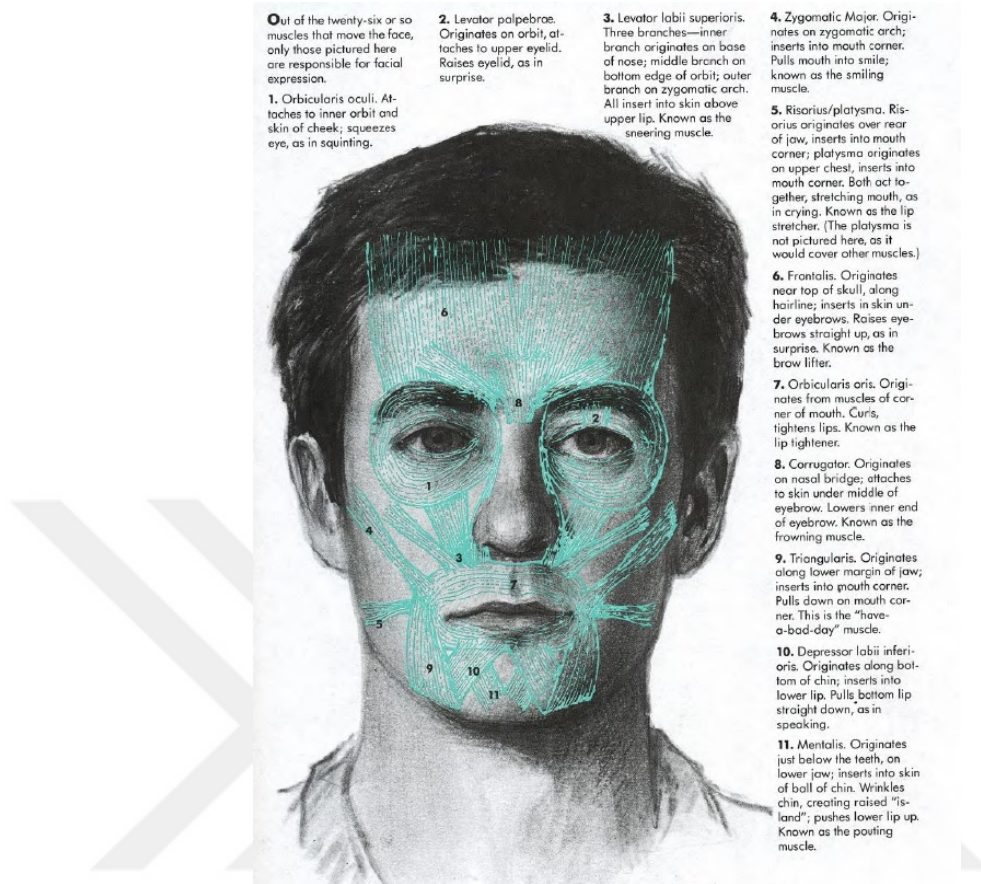


Plate 1: An anatomical preparation of the muscles of the face. A. *m. frontalis*, muscle of attention; B. superior part of *m. orbicularis oculi*, muscle of reflection; C, D. palpebral part of *m. orbicularis oculi*, muscle of scorn and complementary to crying; E. inferior part of *m. orbicularis oculi*, muscle of kindness and complementary to overt joy; F. *m. zygomaticus minor*, muscle of moderate crying and of affliction; G. *m. levator labii superioris*, muscle of crying; H. *m. levator labii superioris alaeque nasi*, muscle of sniveling; I. *m. zygomaticus major*, muscle of joy; K. *m. masseter*; L. *m. orbicularis oris*; M. *m. depressor anguli oris*, muscle of sadness and complementary to aggressive feelings; N. *m. mentalis*; O. *m. corrugator supercilii*, muscle of pain; P. *m. procerus*, muscle of aggression; Q. transverse part of *m. nasalis*, muscle of lasciviousness and lubricity; R. dilator portion (pars alaris) of *m. nasalis*, complementary muscle to passionate expressions; S. *m. caninus*; T. *m. depressor septi*; U. *m. buccinator*, muscle of irony; V. deep fibers of *m. orbicularis oris*, which are continuous with *m. buccinator*; X. *m. depressor labii inferioris*, complementary muscle to irony and of aggressive passions; Y. *m. platysma*, muscle of fear, of terror and complementary to anger.

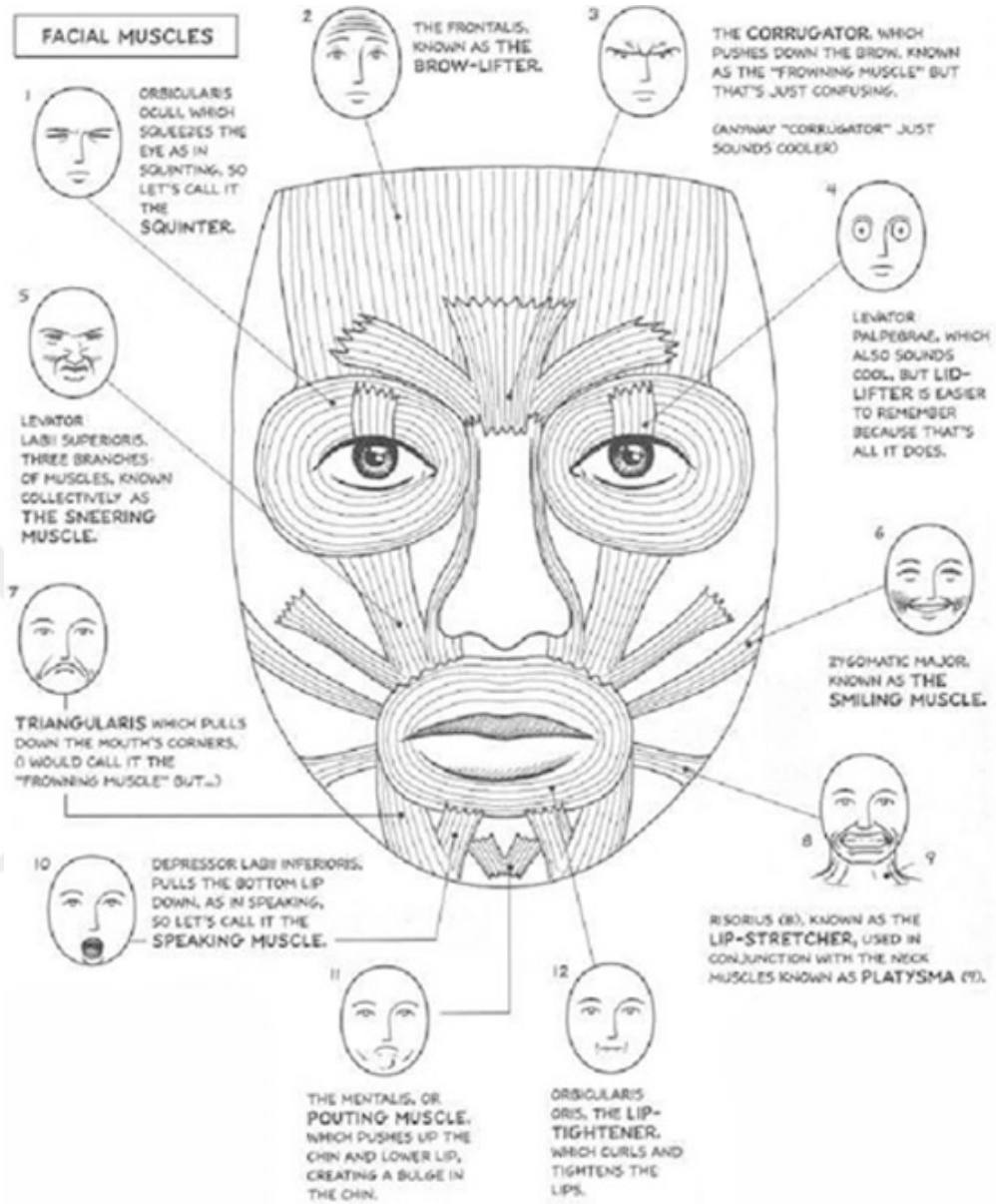
Görsel 59- Duchenne'nin Yüz Kasları İçin Anatomik Ön Hazırlık Şeması,
(Duchenne, 1990: 45)².

² Duchenne'in görsel altı açıklamalarının çevirisi. [Yüz kaslarının anatomik hazırlık şeması. A. Frontalis, dikkat kası; B. Orbicularis oculi'nin üst kısmı, yansıtma kası; C, D. Palpebral part of orbicularis oculi, küçümseme kası ve ağlamaya yardımcı kas; E. Orbicularis oculi'nin alt kısmı, nezaket ve neşe kası; F. Zygomaticus minor, mütevazı ağlama ve keder kası; G. Levator labii superioris, ağlama kası; H. Levator labii superioris alaeque nasi, ağlama (burun çekme) kası, I. Zygomaticus major, neşe kası; K. Masseter; L. Orbicularis oris; M. Depressor anguli oris, üzüntü kası ve saldırganlık ifadesinin tamamlayıcısı; N. Mentalis; O. Corrugator supercilii, acı kası; P. Procerus, saldırganlık kası; Q. Nasalis'in enine kısmı, şehvet ve kaypaklık kası, R. Nasalis'in genişleten kısmı, tutkulu ifadeleri tamamlayıcı; S. Caninus, depressor septi; U. Buccinator, ironi kası, V. Orbicularis oris'in derin lifleri, buccinator'un takip eden parçasıdır; X. Depressor labii inferioris, ironi ve saldırgan tutkuların tamamlayıcısıdır; Y. Platysma, korku ve dehşet kası, öfkenin tamamlayıcısı.]



Görsel 60- Gary Faigin'in Kasları Gösteren Çizimi-Yüz İfadelerini Oluşturan On Bir Anahtar Kas, (Faigin, 2012: 63) ³.

³ Gary Faigin'in görsel altı açıklamalarının çevirisi. [Yüzde hareket meydana getiren kaslardan yirmi altısı içinde yalnızca bu resimde yer alanlar yüz ifadelerini oluşturmaktadır. 1. Orbicularis oculi. İç göz çemberini ve yanak derisini birbirine bağlar, şaşılıktaki olduğu gibi gözü kısma yararı. 2. Levator palpebrae. Göz çemberinden başlar üst göz kapağına bağlanır. Şaşırma durumunda olduğu gibi göz kapağını kaldırır. 3. Levator labii superioris. Üç daldan oluşur. İç dal burun tabanından, orta dal göz çemberinin alt kenarından dış dal ise şakak kemiği çıkıntısından başlar hepsi de üst dudak üzerini kaplayan deri altına yerleşmiştir. Küçümseme kası olarak bilinir. 4. Zygomatic major. Şakak kemiği çıkıntısından başlar ağız kenarına bağlanır. Gülümseme kası olarak bilinir, ağız kenarlarını gülümseme oluşturacak biçimde çeker. 5. Risorius/platysma. Risorius-güldürücü kas- çene kenarlarından başlar ağız köşelerine bağlanır. Platysma üst göğüsten başlar ağız kenarına bağlanır. İkisi birlikte hareket eder, ağlamada olduğu gibi ağzı gererler. Dudak geren olarak bilinir. (Platysma diğer kasları örttüğü için burada resmedilmemiştir) 6. Frontalis. Kafatasının üstünden saç hizasından başlar; kaşların altındaki deri içine yerleşir. Şaşırma olduğu gibi kaşları yukarı kaldırır. Kaş kaldırıcı olarak bilinir. 7. Orbicularis oris. Ağız kenarındaki kaslardan başlar. Kıvrılır ve dudakları gerer. Dudak gerdirici olarak bilinir. 8. Corrugator. Burun köprüsü üzerinden başlar; kaşların ortasındaki deriye bağlanır. Kaşın iç köşesini aşağı çeker. Somurtma kası olarak bilinir. 9. Triangularis. Çene altından uzanır; ağız kenarlarına bağlanır. Ağız kenarını aşağı çeker. Bu "kötü bir gün geçiriyorum" kasıdır. 10. Depressor labii inferioris. Çene altından başlar alt dudağa bağlanır. Konuşurken olduğu gibi alt dudağı aşağı çeker. 11. Mentalis. Alt çenede dişlerin hemen altından başlar; çene ucundaki deriye bağlanır. Çeneyi kırıştırır, çene ucunu belirginleştirir, alt dudağı yukarı iter. Dudak bükme kası olarak bilinir.



Görsel 61- Yüz Kasları Ve İfade İlişkisi, (McCloud, 2006: 92)⁴.

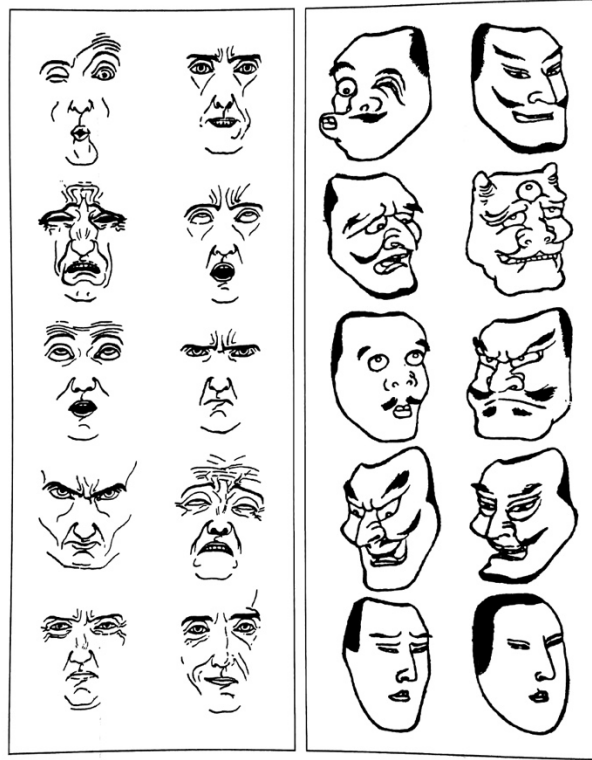
⁴McCloud'un görsel altı açıklamalarının çevirisi. [Yüz ifadeleri, 1. Orbicularis oculi, göz kısılmasında olduğu gibi gözleri sıkıştırdığından, buna **kısıcı** diyelim. 2. **Kaş-kaldırıcı** olarak bilinen Frontalis. 3. **Kırıtırıcı**, kaşı aşağı doğru iter, "kaş çatma kası" olarak bilinir. [...].4. Levator palpebrae, [...] **göz kapağı kaldırıcı**. 5. Levator labii superioris, **küçümseme kası** olarak bilinen üç parçalı kastır. 6. Zygomatic major, **gülme kası** olarak bilinir. 7. Triangularis ağız köşelerini aşağı çeker. (Somurtma kası denilebilirdi) 8-9. Risorius (8) **dudak geren** olarak bilinir ve platysma(9) denen boyun kaslarına bağlantılı şekilde kullanılır. 10. Depressor labii inferioris, konuşmada olduğu gibi alt dudak aşağı çeker, bu yüzden **konuşma kasıdır**. 11. Mentalis, çeneyi ve alt dudak yukarı iten ve çenede bir çıkıntı oluşturan, **surat asma kası**. 12. Orbicularis oris, dudakları kıvrıp gergin hale getiren, **dudak geren kası**.]



Görsel 62- Çizgi İle İfadede Gerçekçilik, Sadeleştirme, Abartı, Sembolizm (McCloud, 2006: 94).

Yüz kaslarının kasılarak belli bir şiddette gösterebildiği duygular, farklı üsluplarda ifade edilebilmekte ve bu yolla yoğunluğu farklı algılanabilmektedir. Gerçekçi üslup, gerçek hayattaki görüntü ve ifadeleri gerçekçi ton ve detaylarla resmedilmesi ile oluşur. Sadeleştirme bir ifadeyi en açık biçimde aktarabilecek anahtar çizgiler ve şekiller ile, abartı, ifadeyi kolayca tanınabilecek anahtar özelliklerin kuvvetlendirilmesiyle; sembolizm ise duyguları gerçek hayattaki görünümünün ötesinde sembolize eden ek imgeler ile gösterilmesiyle yapılmaktadır (McCloud, 2006: 94). McCloud'a göre sadeleştirme, çizimde yüz ifadesinin anahtar özelliklerini taşıdığından en etkili olanıdır. Nitekim Görsel 62'de öfkenin şeytan boynuzları ve keskin dişlerle ifadesinde görüldüğü gibi sembolik imge ve görseller, kültürden kültüre değişebilir. Yine de temel duygular herkesce tanınabilir.

Temel duyguların kültür farkı gözetmeksizin tanınabileceğine dair bir kanıtı Barba ve Savarese (2017: 226) Aubert'in mim sanatı üzerine 1901 tarihli çizelgesinin Japon No tiyatrosu ve Kyogen maskeleri ile karşılaştırması üzerinden vermiştir. Görsel 63'de solda Aubert'e ait sağda ise Japon maskelerine dair görülen çizimler birbirlerine çok yakındır; zira 19. yüzyılda sanatçı, bilim adamı ve doktorlarca da bu mimikler anatomik olarak da doğru bulunmuştur. Tarihsel ve coğrafi açıdan birbirine tamamen uzak bu iki gösteri biçimindeki yüz ifadesi örneklerinin ortaklığı insan fizyolojisinin ve temel duygulanım ortaklığının aynı yüz ifadelerini oluşturacağını kanıtlamaktadır.



Görsel 63- Aubert'in Mim Yüz İfadeleri Çizelgesi Ve Japon No Tiyatrosu Ve Kyogen Maskeleri (Barba & Savarese, 2017: 226).

Pinker, “insanlar en az otuz bin yıldır resim yapıyorlar ve toplumbilim folkloru bazen tersini söylese de onları betim olarak görme yeteneği evrenseldir” (2016: 253) demiştir. İnsanlar görme duygularının liderliğinde anlam arayışına girmektedirler. Hele ki bin yıllardır genlere işlenmiş olan bu beceri; yüz ifadelerinin çizgi karakterler ve kukla başlarındaki görünümünü de izleyicileri tarafından ana hatlarıyla evrensel olarak okunmasını sağlamaktadır.

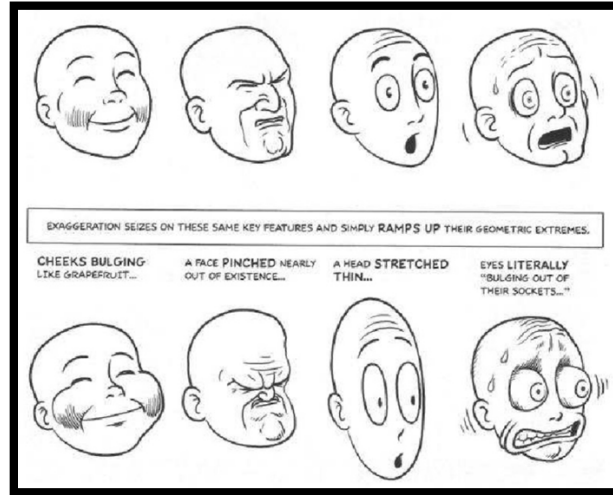
Coğrafi koşulların getirdiği uyumlanmaların ortaya çıkardığı farklılıklar haricinde tüm insanlar, biyolojik olarak ortak bir yapıya sahiptir. Nitekim özünde bu ortaklığa dayanan, 1890'da Charles Darwin'in duyguların yüzdeki ifadelerinin evrenselliği iddiası, Paul Ekman ve Wallace Friesen'in (2003: 23-27) Amerika, Japonya, Şili, Arjantin ve Brezilya'da yürüttükleri araştırma ile de kanıtlanmıştır. Yüz ifadelerinin kültürlere göre farklı okunacağı iddiasını kanıtlamak için karşıt araştırmalar

da yapılmıştır⁵. Ancak bu arařtırmalar, gerek maksimum otuz kiři ile sınırlanan örneklemlerinin zayıflığı, gerek arařtırmaların tek bir ülkede gerçekteşmiş oluşu, gerekse de gözlem aracı olarak bilgisayar programında yaratılmış yüz ifadeleri kullanmaları sebebiyle, Ekman'ın, gözlem ve arařtırmaları karşısında güçlü bir iddiada bulunabilecek yeterli veri üretememektedir. Zira Ekman, Duchenne ve Darwin'in önermeleri ışığında, gerçekte kas hareketlerine dayanan, dünyanın farklı yerlerinde gerçekteşmiş kapsamlı gözlem ve arařtırmalar sonucunda bir sav ortaya koymuştur.

Birbirinden tamamen farklı kültürlerde insanların, listelenmiş bir dizi duyguyu yüz ifadelerine eşleme becerisi deneylerde neredeyse iki yüz kere aynen tekrarlanmıştır (Ekman ve Keltner, 2014) . Ekman (2003: 23-27) arařtırmayı yürüttükleri ülkelerde televizyon vasıtasıyla yüz ifadesi tanıma becerilerinin gelişmiş olması ihtimaline karşı, Yeni Gine'de dünyanın geri kalanından izole bir hayat süren yerliler üzerinde de arařtırma yapmıştır. Bu arařtırmayla beraber, Ekman, Izard, Heiders ve Eibl-Eibesfeldt'in arařtırmalarının da bütünde Darwin'in evrensellik iddiasını kanıtlamaya yaklaştığını belirtmiştir. İnsan türünün fizyolojisinin yani kas ve sinir yapısının ortaklığı yüz ifadelerinde ortak oluşumlara sebep olmaktadır. Bu bulgular ışığında kuklaların yüz ifadelerinin Ekman'ın vurguladığı altı temel duygu ifadesi çerçevesinde evrensel olarak tanınacağını söylemek mümkündür. Bu bağlamda bu bilgiden halihazırda faydalanmakta olan çizgi romanlar ile bir analogi kurulabilir.

Kukla karakterlerinin yüz ifadeleri, karikatür ve çizgi roman karakterlerinin yüz ifadeleri gibi olduğundan daha abartılı bir halde izleyicisine sunulur. McCloud (2006: 95) duyguların sade çizimi ve abartılı çizilmiş halleri arasındaki vurgu farkının altını çizmiştir. Görsel 64'de görüldüğü gibi gülümserken elmacık kemiklerinin koca birer küre gibi belirginleşmiş, tiksirmede yüzün içe göçmüş kadar çok buruşmuş, şaşırma halinde yüzün uzamış, korku halinde ise büyüyen gözlerin gerçekte yerinden çıkmış gibi çizilmesi her bir duygunun vurgusunu arttırmaktadır. Dolayısıyla alımlayıcı yüzde oluşan duygu durumunu tüm şiddetiyle hissedebilmektedir.

⁵ "Internal Representations Reveal Cultural Diversity in Expectations of Facial Expressions of Emotion," Rachael E. Jack, Roberto Caldara and Philippe G. Schyns, PhDs; University of Glasgow; *Journal of Experimental Psychology: General*; Vol. 141, No. 1.



Görsel 64- Sadeleştirilmiş Ve Abartılı Yüz İfadesi Çizimleri (Neşe, Tiksinti, Şaşırma, Korku) (McCloud, 2006: 95).



Görsel 65- Yüz İfadesi-Kontekst İlişkisi (McCloud, 2006: 98).

Aynı yüz ifadesi farklı kontekstler içinde başka anlamları da ifade edebilmektedir. Scott McCloud (2006: 98) ılımlı ve tehditkar olmaktan çok uzak bir yüz ifadesinin doğru kontekst içinde tam tersi zalimce bir etki yaratabileceğini de belirtmiştir. Görsel 65’de görülen adam arkasındaki korkunç görünümlü kişiler, karanlık şehir atmosferi ve söylediği “şimdi arkadaşşıma senin parmaklarını kesmesini söyleyeceğim” cümlesi ile arkadaş canlısı birinden ziyade bir sosyopatır.

Günlük hayatta yüz ifadeleri ile birlikte kişinin ses tonu ve vurguları da

duygularına başka anlamlar katmaktadır. Ancak çizgi roman ve karikatürlerde, okuyucu karakterin sesini duyamaz. Bu sebeple de McCloud'un (2006: 99) da vurguladığı üzere, yüz ifadeleri karakterin sözle aktardıklarının duygusunu net biçimde gösterebilmelidir. Kuklanın yüzündeki sabit duygu, bir çizgi romanın her karesinde yüz ifadesi değişebilen bir karakterde olduğu gibi değişemez, dolayısıyla bu noktada beden dili devreye girmektedir. Seyirci ayrıca aynı çizgi roman okuyucusunun her duygunun resmini görmeye gerek kalmadan karakterin duygusunu durum ve metinden çıkarması gibi, kuklanın yüzünde sahnenin atmosferine göre farklı duyguları görebilir.

İyi bir dramaturgi çalışması kuklanın, yalnızca karakteri en iyi yansıtacak o biricik ifadeyi seçmekle kalmaz, oyunun farklı sahnelerinde kuklanın ifadesinin ortam ve hakim duygu doğrultusunda seyirci tarafından her seferinde farklı okunabilme olanağını da sunar. Elbette ustaca tasarlanmış bir kukla başı da ışık, atmosfer ve sahnenin duygusu doğrultusunda izleyicide farklı ifadeleri okuyormuş hissi yaratmaktadır. McCloud'un Görsel 61'de görülen farklı yüz kaslarının hareketi ile oluşan diğer duygu ifadeleri gibi, kuklanın yüzünde de uygun kombinasyon ile iki farklı duygu aynı anda yansıtılabilmektedir. Kukla yüzünde üzüntü, sevinç, şaşkınlık gibi farklı durumları yansıtabilen bir ifade iyi maske olarak ifade edilebilmektedir. İyi maske, harekete de bağlı olarak birbirine zıt duygu durumlarını taşıyan yüz ifadelerinin hiç değişmeyen bir yüz ifadesinden okunmasına olanak vermektedir.

İyi bir sabit ifadeli anlatımcı maske, değişebilmeli, üzgün, sevinçli, neşeli olabilmelidir. Maske yapımının en büyük zorluklarından biri de budur (Lecoq, 2015: 73). Avusturalya kökenli Hollandalı kuklacı Neville Tranter'ın Zino adlı kuklası pek çok duyguyu sabit yüz ifadesine rağmen gösterebilmektedir. Burada kuklacının üretimdeki, malzeme kullanımı ve boyama becerisi öne çıkmaktadır.

Tranter, 1993 yılında **The Nightclub** adlı gösteri için yapılan Zino'yu, bugün dünyanın dört bir yanında yaptığı atölye çalışmalarında kullanmaktadır. Görsel 66 ve 67'de görüldüğü gibi kukla farklı açılardan bakıldığında başka duyguları hissettirmektedir. Zino, ilk fotoğrafta oynatıcısı ile konumlanışından da kaynaklı olarak tedirgin, ikinci fotoğrafta mutlu, üçüncüde ise merakla izleyen bir ifade takınımış

görülmektedir. Bu yalnızca Tranter'in kuklayı ustaca oynatmasından ileri gelmemekte, aynı zamanda yüzü şeklen yapılandırırken gözler ve ağızda birbirine zıt iki duyguyu yansıtmamasından da kaynaklanmaktadır. Yüzün boyanma sırasında da ağzın bir kenarını gülen, bir kenarını somurtan yüz gibi çizmiştir. Beyaz renk ile yaptığı belli belirsiz bu çizim de gözün anın duygusuna göre seyircinin kuklanın yüzünde gerekli ifadeyi okumasına olanak sağlamaktadır.



Görsel 66- Neville Tranter ve Zino, <http://www.stuffedpuppet.nl/masterclasses.html>

http://2.bp.blogspot.com/dkDjByEI0o/Ud_fMOVGtII/AAAAAAAAAqg/B2EemNE3ut8/s1600/SDC12120.JPG



Görsel 67- Neville Tranter ve Zino-The Nightclub (1993), <https://i.ytimg.com/vi/7HcpBz8N8ZI/hqdefault.jpg>

Bu başlık altında örneklenen araştırmacıların ifadeleri, esasen tüm duygulara verilen tepkilerin insan olmanın ve hayatta kalmanın getirdiği deneyimlerin sinir ve kas sisteminde yarattığı uyarımların bir sonucu olduğuna işaret etmektedir. Dolayısıyla kültür ve öğrenilen sosyal kuralların ötesinde bilinçdışında verilen bedensel tepkiler mevcuttur. Bebeklerin sosyal öğrenmeye minimum düzeyde maruz kaldığı doğum sonrasında bile istenmeyenden kaçınmak için geriye çekilmesi bunun kuvvetli örneklerindedir.

Duygu ifadelerinin yüze yansımaları kadar beden diline sirayet eden görüntüsü de esasen tamamen biyolojik bir sürecin sonucudur. Sözü edilen altı temel duygu, şaşkınlık, korku, öfke, tiksinti, üzüntü ve mutluluk çizgisel yapıdaki yüz kaslarının hareketi ile oluşmakta dolayısıyla da yüzde oluşan mimikler, daha çok da kasların hareketinden doğan yüzdeki çizgiler vasıtasıyla okunmaktadır. Bu sebeple insan yüzünde ifadelerin okunma şekli kadar, çizgi karakterler ve kuklaların yüz ifadelerinin okunması da çizgiler yolu ile olmaktadır. Çizgi yönlerinin duygulanımla ilişkisi ilk defa Humbert de Superville'in Sinoptik tablosunda ortaya konmuştur; Duchenne, Darwin, Ekman ve McCloud'un kas hareketleri ve yüz ifadesi arasındaki bağlantıyı ortaya koyduğu araştırma da çizgileri okuma üzerinden bir algı geliştirdiğimizi ortaya koymaktadır.

2.1.2. El/Ayak

Sözsüz iletişimde yüz ifadeleri kadar güçlü olmasa da el ve ayak duruşları da belli anlamlar taşımaktadır. Beden dili bütün olarak okunur ancak kimi jestler ayrı olarak belli anlamlar taşırlar. Kukla tasarımında daha imalata geçmeden karakterin oyunun sahnelerinde alması gereken duruşlar ve kişilik özelliklerine göre el ve ayak duruşlarına karar verilmektedir. Kuklanın elleri, eğer doğrudan kuklacının eli değilse (Görsel 68) sabit bir biçim taşır. Bu sabit biçimin oluşturduğu duruş kimi zaman sahnede farklı anlarda işlevsel olması için çoklu ifadeler üretebilecek şekilde yapılmaktadır. Bunu planlamak ve uygulamak da bir öngörü ve deneyim gerektirmektedir, dolayısıyla köklü kukla tiyatrolarında bunun ustaca örneklerine

rastlanmaktadır. Söz konusu örneklere geçmeden önce el ve ayak duruşlarında üretilen anlamlar üzerinde durmak gerekmektedir.



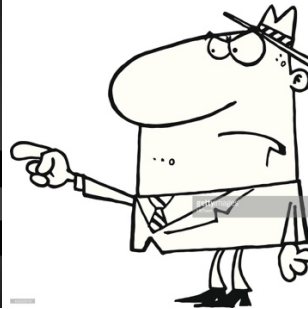
Görsel 68- Kurabiye Canavarı Ve Oynatıcısı (Kuklanın Elleri Kuklacının Ellerinin Geçtiği Birer Eldiven Biçiminde), <http://www.gettyimages.it/immagine/cookie-monster>

Jestler, beden dilinde karşılıklı iletişim açısından son derece önemlidir. Farklı toplumlarda kullanım sıklıkları yanı sıra; birlikte yaşamın sonucu olarak topluluk ya da toplumların kültürlerine göre de farklılık arz ederler. Barba ve Savarese'in **Tiyatro Antropoloji Sözlüğü**'nde aktardığı üzere, Pekin Operası, Bali dansı, Hindistan ve Japon tiyatrosunda birbirinden son derece farklı ve çeşitli jestler vardır (Barba ve Savarese, 2017: 157-162). Pek çoğu kültürden kültüre farklılaşsa da kimi jestler büyük oranda aynı şekilde okunmaktadır.

Hangi kültürden olursa olsun, biri karşısındakine parmağını doğrultursa bu düşmanca bir davranış olarak kabul edilir. İşaret parmağı karşı tarafa ne kadar yaklaşırsa, öfke o kadar büyük ve fiziksel bir kavga da o kadar olası demektir (Glass, 2012: 55). "Elin sıkılarak işaret parmağın havaya kalkması konuşmaya otoriter bir hava verir. İşaret parmağı kişiye ya da bir gruba silah gibi yönelirse bu tehdit ve suçlama içeren bir mesaj olur" (Özdemir, 2012: 32). Elbette yüz ifadesi, parmak doğrultmanın niyetini belirlemekte son derece etkin bir rol oynamaktadır. Görsel 70'de görülen çizgi karakterde olduğu gibi öfkeli bir yüz ifadesi ile saldırgan ve tehditkar bir niyet ortaya konurken; Görsel 71'deki adam gülümseyen yüzü ile tehditkar olmaktan ziyade olumlu bir izlenim oluşturmaktadır.



Görsel 69



Görsel 70



Görsel 71

Görsel 69- Birbirine Doğrultulmuş İki Parmak,

<http://www.gettyimages.com/detail/photo/silhouette-of-men-pointing-fingers-at-each-high-res-stock-photography/73346839>

Görsel 70- Parmağını Karşı Tarafa Doğrultmuş Öfkeli Çizgi Karakter,

<http://www.gettyimages.com/detail/illustration/black-and-white-angry-boss-pointing-finger-royalty-free-illustration/455635781>

Görsel 71- Parmak Doğrultan Adam, <http://www.gettyimages.co.uk/detail/photo/man-in-suit-pointing-finger-royalty-free-image/87352808>

İşaret parmağını karşıdaki kişiye doğrultmak genel olarak düşmanca kabul edilirken; avuç içini göstermek, dostça ve barışçıl bir yaklaşım olarak kabul görmüştür. Tarihçiler bunun toplantıya silahsız geldiklerini göstermek için ellerinin içini gösteren insanlardan kaynaklandığını iddia etmektedir (Tayfun, 2012: 152). Görüldüğü üzere, tarih boyunca toplum hayatında tekrar edilmekten ya da ihtiyaçtan ötürü bazı hareketler yaygın olarak okunabilecek anlamlar içermektedir. Bazı jestler ise karşılaşılan durumlarla ilintili olarak doğal bir tepki biçiminde ortaya çıkmaktadır. Kaçınma davranışında olduğu gibi kişi, hoşlanmadığı bir durum ya da koku ile karşılaştığında ya da uzak durmak istediği bir kişi ya da nesneden uzaklaşmak istemekte hatta itmektir.

Elin üstü dışa gelecek biçimde ve kenar bölgesi savrulmuş yapılan hareketler reddetmeye işaret etmektedir. Elin tersi, avuç içinin tersine, olumsuz, saldırgan ve düşmanca tavırları çağırır. Ellerin itme jesti uygulaması da yaygın bir davranış

biçimidir. Basit anlamda kişinin nesneyi itmesinin ötesinde, beklenmedik bir durumla karşılaşma, görev ya da sorumluluğu üstlenmede isteksizlik durumlarında, hissedilen memnuniyetsizlik ifadesi olarak, kişi önünde duran eşyayı itebilir (Tayfun, 2012: 153). Özetle istenmeyen şeyden kaçınılır ve uzak durulmak istenir. Bilinçaltı düzeyde istenmeyen şeyin somut olmadığı durumlarda; herhangi bir eşya da istenmeyen şeyin yerine itilerek reddediş ifade edilebilir. Bu temel ve içgüdüsel jest, izleyicinin kolayca okuyabileceği bir simge olduğundan kukla oyunlarında da istenmeyen şeyler için kullanılmaktadır. Yaygın olarak tanınabilen bir başka jest ise ellerin yumruk haline gelmesidir.



Görsel 72- Eller Ile Yapılan Jestler. (Glass, 2012: 46).

Kişi kendini güvensiz ve endişeli hissettiği zaman, parmak uçları ile uğraşır; genellikle de elini yumruk haline getirir ki bu şekilde ellerinin boyutunu küçültmektedir. Bu hareket aynı zamanda kişi kızgın ya da aldatıcı olmak istediğinde de kullanılmaktadır (Glass, 2012: 46). Yumruk haline gelmiş bir el, dövüş esnasında fiziksel gücün toplandığı bir silah vazifesi gördüğünden; eli yumruk haline getirmek öfkeye ve saldırganlığa işaret etmektedir. Reddetme ya da kaçınmada olduğu gibi bu temel ve içgüdüsel jest de kolayca anlaşılabilirliği sebebiyle kukla tasarımında yaygın olarak kullanılmaktadır. Nitekim kukla herhangi bir oyunda öfke davranışı göstermesi gerektiğinde bunu yumruğunu sallayarak ya da bir şeye hatta karşısındakine vurarak gösterebilir. Elbette eller, bir nesnenin kavranması için de yumruk haline getirilebilir. Zira özellikle ahşaptan yapılan marionette yani ipli kuklalarda ellerden biri genellikle bu formda yapılmaktadır. Görsel 79'da teknik çizimde de görülen tek kuklaya ait eller Yumruk halindeki el, merkezi bir sopa geçecek şekilde delik olarak imal edilir. Elbette bu yine ihtiyaca göre şekillenmiş bir uygulamadır. Diğer yandan Görsel 73'de de

görüldüğü üzere kavrama yapacak el aynı zamanda “tamam, sorun yok” gibi başka bir anlam da taşıyacak biçimde yapılmıştır. Bu biçimdeki el avuç içi yukarı baktığında da elini açmış bir biçimde kullanılabilir; yani tek el formu üç işlevli olabilmektedir.



Görsel 73- Ahşaptan Oyulan Kavrama Yapacak El

http://www.puppetsinprague.eu/instructions/technical_drawing/hand/afirst.jpg

Kavrama elinde olduğu gibi, kukla için anlamsal gerekçeler dışında işlevsel ihtiyaçlar da belli sabitlenmiş jestlerin kullanılmasına sebep olmaktadır. Ellerle yapılan bazı jestler, marionette yani ipli kukla için tamamen çok yönlü kullanılabilmesinden ötürü tercih edilmektedir. Özellikle ipli kuklada en çok tercih edilen el biçimi, elin işaret parmağı karşıyı gösterirken avuç içinin daha çukur ve diğer parmakların hafif kıvrık olduğu biçimdir. Bu kuklaya hem gerektiğinde karşıyı işaret etme; hem gözünü, ağzını ya da yüzünü eliyle örtmeye; hem de avucunu bir şeyi almak ister gibi açma olanağı vermektedir. Görsel 75’deki kuklanın sol eli az önce tarif edilen biçimde yapılmış; diğer el ise kavrama eli olarak kullanılmaktadır. Görsel 74’de ise iki farklı elin yine aynı prensip gözetilerek yapılmakta olduğu görülmektedir.



Görsel 74- Fred Thompson’un Yapım Aşamasındaki El Örnekleri. Fotoğraf: Işinsu Ersan



Görsel 75- Pied Piper, John Roberts, (Currell, 2004: 70).

Ahşap kuklalar için belli el biçimleri ve yapım şekilleri gelenek haline gelen uygulamalar olmuştur. Yapımda, işlev sebebiyle kurala dönüşen uygulamalar, kukla tiyatrosunu tanımlayan detayları belirlemektedir. Kuklanın el ve bedeni arasındaki orantının, gerçek insan orantısından farklı olması bu detaylardan biridir. “Kukla elleri daha büyük ve uzundur. Erkek karakterler daha geniş ve uzun ellere sahipken; kadın karakterler ve çocuklar daha küçük ellere sahiptirler. [...] [İpli kuklada parmakların] iplere takılmaması için ellerin şekli aralıksız olmalıdır. Parmaklar birbirine bitişik olmalı, ayrı ayrı oyulmamalıdır” (Trejtnar, 2017). Ayrı oyuldukları takdirde, parmaklar arasına ip gerilerek, oynatım iplerine ellerin takılması önlenmektedir (Görsel 76). Amerikalı kukla tasarımcısı ve yapımcısı Fred Thompson, Connecticut Üniversitesi Sahne Sanatları Bölümü Kukla Anasanat Dalı öğrencilerine verdiği kukla yapımının teknik detayları üzerine verdiği seminerde bu konunun önemini altını çizmiştir.



Görsel 76- Fred Thompson’un Uygulaması: Arasına İp Gerilmiş Parmaklar. Fotoğraf: Işinsu Ersan

Eller özel bir duruşa sahip olmasa da kuklacılar, kimi jestleri rahatlıkla kukllarına yaptırmaktadırlar. Hollandalı kuklacı Neville Tranter kuklası Zino ile yaptığı atölye çalışmalarında yukarıda sözü edilmiş temel jestler üzerinde durmaktadır. Ana oynatım alıştırmaları içinde, ileri bakma, korkma ve kaçınma da vardır. Zino, Tranter aracılığı ile insanların da aynı durumda istemsizce yapacağı gibi uzaktaki bir şeyi görmek için boynunu öne doğru uzatırken elini alnına götürmekte; gördüğü şeyden korktuğunda ise geri çekilirken elini kendisine siper etmektedir. Tüm jestler için elbette yüz ifadesi ve beden duruşu duygu geçişini tam ifade etmek ve anlamı bütünlemek için son derece önemlidir. Ellerin tek başına yüz ifadesi ve beden hareketi olmadan da imge oluşturması mümkündür. Ancak ellerin sahnede izole bir biçimde sunulmadığı durumlarda yüz ifadesi, yüz ifadesi de sabitse beden duruş ve hareketi jestin anlamını işaret parmağının doğrultulması örneğinde olduğu gibi değiştirecektir.



Görsel 77- Neville Tranter Kuklası Zino İle Temel Alıştırmaları Yaparken, <https://www.youtube.com/watch?v=aEfSjCpwG5s>

Eller kadar farklı jestlere olanak vermese de ayaklar, duruş ve yürüyüşü belirlemeleri sebebiyle önemlidirler. “Ayakların kullanım biçimi oyuncunun sahne yorumunun temelidir. Beden duruşunu ayaklar saptar” (Barba ve Savarese, 2017: 79) Kukla tiyatrosunda da oyuncu tiyatrosunda olduğu gibi ayaklar ve onlara bağlı olarak yürüyüş biçimi karaktere dair önemli ipuçları vermektedir. Aynı oyuncu tiyatrosunda olduğu gibi kukla tiyatrosunda da beden duruşunu belirleyen ayaklardır. Pek tabii kukla tiyatrosu kendi doğası gereği kuklanın tüm insan uzuvlarını taşımasını gerektirmez, hatta kukla insana benzemeyebilir. İnsansı kuklalarda, özellikle el kuklası örneklerinde görüldüğü gibi ayakları olmayan kuklalar olabilir. İtalyan geleneksel el kuklası Pulcinella'nın da ona oyunda eşlik eden diğer karakterlerin de ayakları yoktur. Yine de

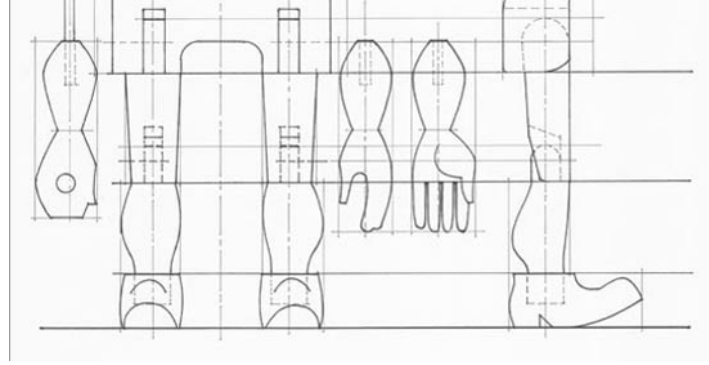
kuklacının oynatım becerisi ile kuklalar ayakları varmış gibi yürüme hareketlerini gerçekleştirebilirler.



Görsel 78- Bruno Leone'nin Pulcinella'sı,

<http://www.puppetring.com/2016/03/02/in-defense-of-the-puppeteers-imprisoned-in-madrid/>

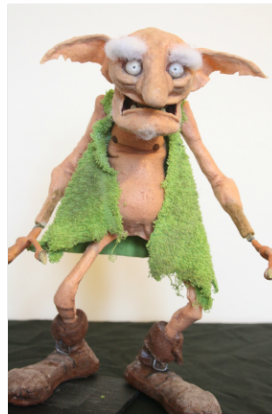
Kuklalar için ayak ve beden orantısı bir insaninkinden farklıdır. Özellikle kukla hareketinin yer çekimi ile sağlandığı ipli kuklada ayaklar, ağırlık zemine direkt iletilebilir diye daha kısadır. Eğer uzun ayak ya da ayakkabılar yaparsanız topuklara ek ağırlık koymak gerekir. Böylelikle ayak dikey bir pozisyonda asılı kalabilir. Daha iyi bir yürüyüş için ayak ile bacağın bilekte hareketli bir eklemlerle bağlanması önerilmez. Bu daha çok dansçılar gibi özel kuklalar için uygundur. Bacak ve ayakların alt kısımları iki parçadan oluşmaktadır ve bağlantı noktaları iki şekilde sağlanabilir. Kukla zemine topuğu ile basar. Bu sebeple ayağın ya da ayakkabının o kısmının düz olması gerekmektedir. Kuklanın yürüyebilmesi için, ayak ya da ayakkabının ön tabanı düz değil dairesel biçimde kıvrımlı olmalıdır; böylelikle yürüme hareketi kukla tarafından taklit edilebilir olmaktadır (Trejtnar, 2017).



Görsel 79- Geleneksel Çek Kuklası El ve Ayak Teknik Çizimi,

http://www.puppetsinprague.eu/instructions/technical_drawing/feet.html

Ayaklar, yalnızca ayakta durma temel işlevini yerine getirmek amacıyla kullanıldığında, iki ayağın yan yana paralel durduğu temel bir pozisyon alabilir. Ayaklarının dışa ya da içe doğru bakıyor olması gibi alternatif duruşlar, kuklanın hareketlerini de etkileyerek karakter özelliklerini desteklemektedir. Görsel 80'deki kukla karakteri, onu yapan Frank Harper tarafından huysuz yaşlı cin olarak tanımlanmış ve bu kişilik özelliklerini yansıtacak bir duruşa sahip biçimde imal edilmiştir. Ayaklarının dışa bakması ve dizlerinin kırık olması, yürüyüşünü etkileyecektir. Öyle ki yürüyüşü, yaşından kaynaklanan fiziksel kondisyonu ile cinlerin kurnaz ve içten pazarlıklı karakterini yansıtabilmektedir. Tam tersi şekilde ayaklarının içe bakan bir açıyla durması, utangaç ve içe dönük bir karakter özelliğine işaret etmektedir.



Görsel 80- Huysuz, Yaşlı Cin Rumpole,

<https://frankharperanimation.weebly.com/puppets.html>

Özetle, kukla el ve ayaklarının nasıl görüneceği karakter özelliklerine ve oyun içinde yapacağı öngörülen işlere göre daha tasarım aşamasında belirlenir ve buna göre biçimlendirilir. Kukla tiyatrosunda hareketi kısıtlı ya da sabit el duruşlarıyla sahip eller ve ellerden daha da kısıtlı hareket olanağına sahip ayaklar, anlatımda çeşitlilik sağlamak adına insanlarda olduğu kadar etkin görünmeyebilirler. Ancak el ve ayaklar yine de sözsüz iletişimde son derece işlevseldir. Özellikle de postür ve beden dilinin bütünlediği jestler sözsüz olarak ifade edilmek istenen duyguları rahatlıkla izleyiciye aktarmaktadır.

2.1.3. Gövde/ Duruş

Gövdenin biçimi ve duruş şekli görsel kodların etkin olduğu bir dünyada izlenimi doğrudan belirleyen bir etkidir. Günlük hayatta karşılaşılan kişilerle ilgili oluşan yargılar temelde gövde ve duruşuna bağlıdır. Gövde ve duruş yalnızca ilk izlenimi etkilemekle kalmaz; kişinin özgüvenini de etkilemektedir.

“Kişi oturuş şeklini dinamik (dik, canlı) hale getirdiği zaman [...] beyin de ona göre sinyaller yaymaya başlayarak [...] kişi daha moralli , neşeli hale gelir. Çok sağlıklıyken bile omuzları düşürerek, başı eğerek, gövdeyi küçülterek oturduğumuzda beynimiz olumsuz sinyaller yaymaya başlar ve kendimizi sorunlu, moralsiz, neşesiz, endişeli hissetmeye başlarız” (Özdemir, 2012: 40).

Duruş biçiminin, kişinin duygu durumunu etkilemesi karşıdaki gözlemcinin de o kişi hakkındaki yargısını etkileyecektir. Kukla sahnesinde de, kuklanın gövdesi, biçim olarak insan gövdesini taklit etsin ya da etmesin; gövde yapısı ve duruşuna göre izleyene, kendisi, karakteri ve duygu durumu hakkında açık bir bilgi vermektedir. Üstelik, genel postürünü genellikle oyun boyunca koruyan- özellikle de ahşap- kuklalar, izleyicide yaratılan ilk izlenimi oyun sonuna kadar taşırlar ve kendileri hakkındaki yargıyı sabitlerler. Muppet stili kumaş ve süngerden yapılan kuklalar ile baş ve gövdede daha fazla mekanizma içeren kuklalar hariç çoğu kuklanın hareketi kısıtlıdır. Daha fazla hareket imkanına sahip kuklalar için bile görsel verinin gücü sebebiyle yüz biçimleri, duruşları ve renkleriyle birlikte tüm tasarım onların karakterini yansıtacak biçimdedir. Özellikle sözsüz oyunlarda tasarımın ortaya koyduğu ilk izlenimler, izleyicinin bilinç dışında sahip olduğu kodları çözümlenmesine dayanmaktadır. “Oxford Üniversitesinden Michael Argyle’e göre, sözsüz sinyaller kişiler arası ilişkiyi sağlarken, sözsel iletişim

dışsal olaylar üzerindeki iletişimi yerine getirir. [...] Beden dilinin öğreteceği şey, kendi bilinçaltınızla konuşabilmektir, işte tam da bu yüzden beden dili çok güçlü bir iletişim aygıtıdır” (James, 2013: 47). Temelde harekete gerek kalmadan yalnızca görünüş ve duruş başlı başına birer ileti aktarım aracıdır. Beden dili uzmanları bu doğrultuda pek çok örnek vermektedir.

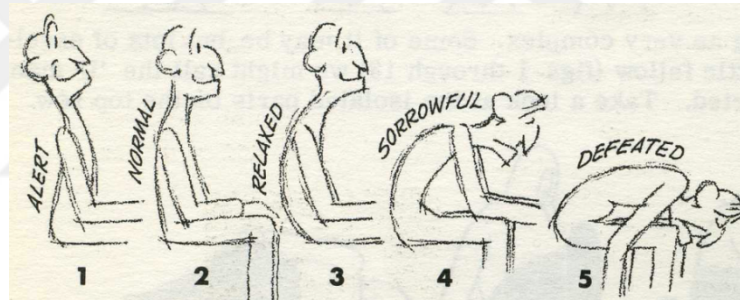
“Bedenin göğüs kafesinin bulunduğu kısım o kişinin merkezidir. Jest ve mimikleri kullanırken kişinin merkezinin durumu ve yönü, onu tanımak için birçok ipucu verir. Omuzların dik ve merkezin dengeli durması kendine güven duyan bir insanın görünüşüdür. Merkezin açık olması şeklinde değerlendirdiğimiz bu duruş, kişinin yaşama barışık, kendinden hoşnut, çevresine karşı anlayışlı, hoşgörülü, uyumlu, sağlıklı olduğu izlenimini verir. Merkezin kapanması, ellerin yanlara bırakılıp omuzun düşmesi ve başın hafif öne eğilmesi şeklinde tanımlanabilen bir durumdur. Bu duruşa sahip kişiler, özgüvenleri eksik, çekingen karamsar ve zorluklara karşı direnci yeterli olmayan kişilik yapısına sahiptir. Merkezin çok fazla açılması, baş hafif yana yatık, omuzlar geriye çekilmiş, kollar yanlara açılmış duruş biçimidir. Saldırgan ve her an tepki vermeye hazır bir görüntü veren bu kişiler, diğer insanlara karşı çoğu kez hoşgörü ve anlayıştan yoksundurlar. (Özdemir, 2012: 36-37).

Hollandalı Neville Tranter⁶ yürüttüğü kukla oynatım atölyelerinde duygu durumunu gövdenin -ya da Özdemir’in yukarıda ifade ettiği gibi- merkezin açık ya da kapalı olma haline göre anlatmaktadır. Benzer biçimde Amerikalı kukla ve maske performansçısı Larry Hunt ve dans kökenli Adelka Polak da İzmir Kukla Günleri kapsamında 2012 yılında gerçekleşen “Mask ve Hareket Tiyatrosu”⁷ atölyesinde beden duruşlarının duygu iletimi ve anlam oluşturmadaki etkilerine değinmişlerdir. Özellikle gövdenin açık ve kapalı olma durumuna göre karakterin duygu iletiminin değişeceğinin vurgulamışlardır. Oyuncu eğitmeni Katherine A. Ommanney de göğüs kafesinin bedensel hareketin anahtarı olduğunu söylemiştir. Bedenin genişlediği, göğüs ve başın daha yukarıya dönük ve serbest hareketlerin gözlemlendiği durumda sevgi, gurur, cesaret, sempati gibi olumlu duyguların ifade edildiğini; kapalı ve içe dönük göğüs, gergin ve sınırlanmış hareketlerin gözlemlendiği durumda ise nefret, açgözlülük, korku, acı gibi negatif duyguların ifade edildiğini belirtmiştir (1950:131). Bu çalışmaların hepsinde altı

⁶ Ek 2: İzmir Kukla Günleri Broşürü

⁷ Ek 2: İzmir Kukla Günleri Broşürü

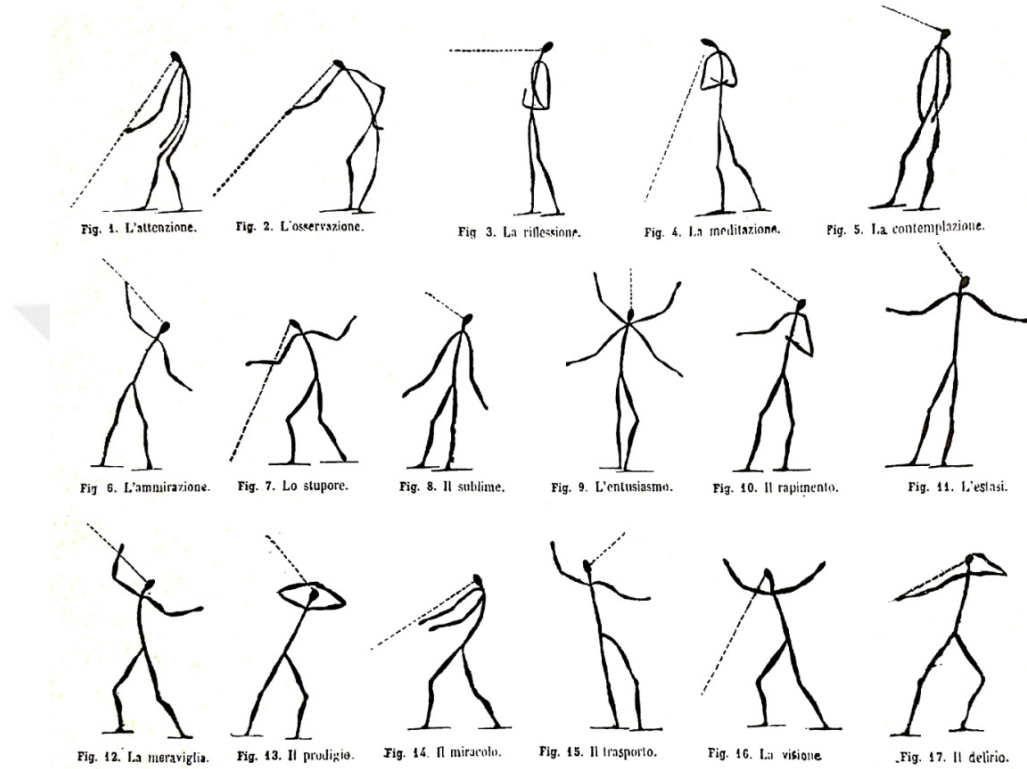
çizildiği gibi karakter; gövde kapalıysa üzgün, mutsuz, düşünceli, umutsuz; gövde dışa açıksa mutlu, umutlu, olumlu bir izlenim yaratarak hayalci bir ifade de taşımaktadır. Hatta Tranter yalnızca başın belli açılarla yukarı ya da aşağı bakması dolayısıyla gövdenin açık ya da kapalı duruşu ile de bu izlenimlerin sağlanabileceğini ifade etmektedir. Ona göre kırk beş derece yukarı bakmak umutlu, hatta mutlu, geleceğe ve ileri dönük bir ifade taşımaktadır. Kırk beş derecelik bir açıyla aşağı bakmak ise umutsuzluk, mutsuzluk, iç dünyaya dönmek, karamsarlık, depresyon gibi durumları anımsatmaktadır. Görsel 81’de, çizgi roman karakterlerinin oturma pozisyonlarının açık ve kapalı duruşun çağrıştırdığı ve hissettirdiği duygu durumları ile uyumlu olduğu görülmektedir. Çizeri Jack Hamm tarafından tetikte diye tanımlanan bir numaralı duruş, kendine güvenli bir ifade taşımaktadır. Beden öne doğru eğildikçe hüzünden yenilgi hissine doğru giderek ağırlaşan bir duygu durumuna geçilmektedir.



Görsel 81- Duruş Ve Çağrıştırdığı Anlam[1-Tetikte, 2-Normal, 3-Rahat , 4- Hüznü, 5-Yenilmiş] (Hamm, 1982: 50).

Dans kuramcısı Carlo Blasis 19. yüzyılda yazdığı kitabında gözlerin yönelimi ve duruşun tamamladığı duyguları basit çizgilerle ifade etmiştir. Görsel 82’de de takip edilebileceği gibi jestlerle ve duruşla tamamlanan ifadede Blasis, Tranter’in kırk beş derece tanımlamasına benzer biçimde gövdenin kapalı ve başın aşağı doğru baktığı duruşlar için çoğunlukla olumsuz; gövdenin açık ve başın yukarı doğru baktığı duruşlarda ise olumlu bir yorum yapmıştır. Çizgi başlığı altında çizgilerin diyagonal yerleşimleri ile çağrıştırdıkları anlamlar ile bu bağlamda bir korelasyon da söz konusudur. Diyagonal çizgiler, dinamizm ve hareketlilik içermektedir ki özellikle çıkış noktası belli olduğunda yukarı doğru yönelmiş diyagonal çizgilerin ümit ve gelecekle

ilgili çağrışımları olduğu yine çizgi alt başlığı altında verilmiş görsel örneklerde vurgulanmıştır (Görsel 7- s.37). Görüldüğü üzere çizgiler beden duruşlarının anlamları ile benzerlikler içermektedir.



19. *L'Uomo fisico, intellettuale e morale* (Fiziksel, Entellektüel ve Ahlâksal İnsan, Milano, 1857) kitabından dansçı ve dans kuramcısı Carlo Blasis'in (1795-1878) çizimleriyle gözlerin yönelimi ve duygular. 1. İlgi, 2. Gözlem, 3. Düşünme, 4. Meditasyon, 5. Derin düşünme, 6. Hayranlık, 7. Şaşkınlık, 8. Yücelme, 9. Heyecanlanma, 10. Kendinden geçme, 11. Coşku, 12. Hayret, 13. Büyülenme, 14. Korkma, 15. Taşınma, 16. Düşleme, 17. Çıldırma. Gözlerin yönündeki her değişimin omurgada nasıl bir değişimle karşılandığını gözleyin.

Görsel 82- Carlo Blasis'in Çizimleriyle Gözlerin Yönelimi Ve Duygular (Barba & Savarese, 2017:220).

Beden dili okumalarına göre kolların ve ayakların çaprazlanması, göğsünüzde kitap ya da gazete taşımak, koltuğun ucunda oturmak, elleri ovuşturmak, ayağı yere vurmak, bacakları sallamak, parmaklarla masada ritim tutmak, tırnak yemek gergin bir izlenim yaratmaktadır (James, 2013: 50-51). Kolları göğüste çaprazlamak koruyucu, kapalı, savunmacı, tedbirli bir karakter izlenimi bırakmaktadır. Kollar çaprazlanmış, ayaklar çapraz ve vücut konuşan kişiye yan dönmüş bir duruş gönderilen mesajları ret anlamına gelmektedir (Özdemir, 2012: 45). Kol ve bacakların çaprazlanması iletişime kapalılığı da çağrıştırmaktadır. Beden dilinde çaprazlama nasıl dış dünyayı dışarıda bırakmayı çağrıştırıyorsa çapraz çizgiler de yasak ve girilmemesi gereken alanlara işaret

etmektedir. Çapraz çizgiler günlük hayatta trafik işaretlerinden park etmek yasak tabelasında ve başka girilmez işaretlerinde bu işlevi yerine getirmek için kullanılmaktadır.



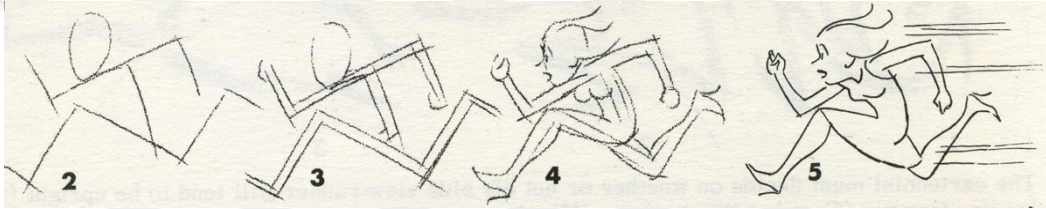
Görsel 83- Duraklamak Ve Park Etmek Yasaktır Tabelası,

<http://www.ileritrafik.com/yol-guvenligi/2456-Duraklama-ve-Park-Etmek-Yasaktır-Levhasi-Yuksek-Performans-60-cm.aspx>

Dikey, yatay ve diyagonal çizgilerin genel olarak çağrıştırdığı anlamlarla beden duruşlarının yarattığı izlenim de örtüşmektedir. Dikey çizgiler nasıl yatay çizgilere göre dinamizm unsuru içeriyorsa, bedenin dikey duruşu da böyledir. Yatay duruştaki bir beden için uyku, dinlenme ya da ölüm çağrışımı doğrultusunda bir anlamlandırma yapılabilir ki yatay çizgiler de durağanlık ve sonsuzluk çağrışımı yapmaktadır. Diyagonal çizgiler de böyle bir duruşu taşıyan beden gibi hareketli ve dinamik bir çağrışımında bulunmaktadır. Görsel 84 ve 85’de görüldüğü üzere diyagonal çizgiler hareket algılanmasına yol açmakta; çizgiler arttıkça hareketin şiddeti de artmaktadır. Görsel 84 sadece üç diyagonal çizgi ile hızlı bir yürüyüş ifade edilebilmekte iken; Görsel 85 baş hariç dokuz diyagonal çizgi telaşlı bir koşuyu göstermektedir.



Görsel 84- Hareketli Bir Görünüm Taşıyan Diyagonal Duruşlu Karakterler.
(Hamm, 1982: 88).



Görsel 85- Çizginin En Yalın Halinden En Tanımlayıcı Haline Diyagonaller
İle Hareket. (Hamm, 1982: 64).

Karakterin karşısındakinden korktuğu ve çekindiği anlarda geriye çekilmesi kadar ona üstünlük kurmak istediği ya da saldırgan bir tavır sergilediği durumlarda da diyagonal bir duruş gözlenebilir. Bu durumda Görsel 86'da olduğu gibi temel beden duruşunu belirleyen diyagonal çizginin açısı bile aynı olabilir ancak yönü farklıdır. Darwin (1890: 266) duygularla uyumlu beden duruşlarını açıklarken korkan kişinin çenesinin gergin ve geriye çekildiğini; buna karşılık saldırgan bir duruşta boyun ve başın öne doğru uzadığını belirtmiştir. Başın bu duruşu ile saldırgan bir görünümde olan kişi sözlü ya da fiziksel bir kavganın peşinde olduğu izlenimini yaratmaktadır.



Görsel 86- Saldırgan Ve Kaçman Duruş

Görsel 87- Saldırgan Duruş

Görsel 86- Saldırgan Ve Kaçman Duruş. (Glass, 2012: 82).

Görsel 87- Saldırgan Duruş. (Glass, 2012: 38).

Darwin (1890: 266) yüz ifadeleri ile ilgili kitabında, gözler yarı kapalı iken ya da başın ve gövdenin hedeften ters yöne döndüğü durumların küçümsemeye işaret ettiğini belirtmiştir. Bu duruş bakılan kişi ya da şeyin değersiz ya da katlanılmaz olduğuna işaret etmektedir. Yine Darwin (1890: 276) gururun, diğer tüm duygu durumlarına göre en sade biçimde ifade edildiğini söylemiştir. Gururlu bir adam diğerlerine üstünlüğünü başını ve gövdesini dik tutarak göstermektedir. Mağrur kişi mümkün olduğu kadar geniş görünmek ister ki metaforik olarak gururdan şişmiş bir görünüme sahiptir.

“Duruş, beden dilinin temel parçalarından birisidir. Bakıldığında kişinin genel ruh haline ilişkin bilgiler verir. Gerek yüz yüze görüşme esnasında gerekse uzaktan izlendiğinde vücudun duruş şekline ve özelliklerine göre; saldırgan, kaygılı, kendini beğenmiş, düşünceli, heyecanlı, sakin bir görüntü tanımlaması yapılabilmektedir” (Tayfun, 2012: 158).

Duruş, insanlararası sözsüz iletişiminde, kişilerin duygu durumlarına ilişkin açık ipuçları verirken, kukla tiyatrosunun sözsüz oyunlarında duruşlarının duygu iletimine daha az katkı yapması beklenemez. Kuklalar insana benzesin ya da benzemesin, insan üretimi olmalarından ve izleyicilerinin de insanlar olmasından ötürü, duruş ve hareketleri ile insana özgü duyguların somut ifadelerini taklit etmektedirler. Öyle ki

duruşların anlam çağrışımları kadar, iki gövdenin birlikte oluşturduğu görüntü ve konumlanışlarından doğan anlamlar da önem kazanmaktadır.

“Duruşun anlam ve etkisinin belirlenebilmesi için, vücudun verdiği görünümün yanı sıra, nerede konumlandığının da değerlendirilmesi gerekir. Örnekler dikkate alındığında vücudun konumu açısından, gücün ve üstünlüğün simgesi olan ‘yükseklik’ kavramının öne çıktığı görülmektedir. Mahkeme salonunda hâkimin bulunduğu alan, bir spor müsabakasında birinci olan yarışmacının konumu diğerlerine göre yüksektir. [...] Daha alçakta olmak hizmet etmenin, itaat etmenin bir işaretidir. Yukarıda olmaksızın emretmenin ve hizmet edilmenin. Eski çağlarda yenik düşen askerler, göğüs yüksekliğinde çatılan mızrakların yaptığı kemerin altından geçerek muzaffer komutanı selamlamaya zorlanırlardı” (Tayfun, 2012: 159).

Boşluktaki düzey farklılığıyla somut olarak ifade edilen hiyerarşinin kökeni insanlık tarihi kadar eskidir. Üstün olan kişi ya da gruplar, tebaya hep yukarıdan bakma ihtiyacı duymuştur. Platform, tahtirevan üzerinden hitap ya da basamakların üzerine yerleştirilmiş taht kullanımı hiyerarşiyi fiziksel olarak da hissettirmektedir. Gök tanrı inancının benimsendiği çağlarda tanrının insandan yüksekte olduğu düşüncesinin benimsenmesi de olasılıkla bu hiyerarşi deneyimi bilgisini pekiştirmiştir. Hareket bilgisi anlamında da bu bilgi pekişir. Sahneleme bilgisi olarak da seyirciye sahnede bir hiyerarşi olduğunu hissettirmek için karakterleri konumlandırmada farklı yükseklik kullanılır. Yükseklik farkına dayanan statü çeşitliliği görsel olarak tanınması ve yorumlanması tartışmaya yol açmayacak netliktedir. Kukla tiyatrosunda seviye farkı kuklalar arasında üstünlük göstergesi olabileceği gibi, kukla ve kuklacı arasında da bir üstünlük kurma ya da statü farkı gösterme amaçlı kullanılabilir. Sözsüz oyunlarda ileti aktarımında kuklanın kendisi, duruşu ve konumlanışı kadar, ona eşlik eden aksesuarlar ve giysileri elbette renk ve malzemeleri de eşit oranda önemlidir.

“Her gün giydiğimiz kıyafetlerin seçimi, zevkimiz, kişiliğimiz, tutumumuz hakkında bilgi verir. Örneğin bir grup insanla aynı şeyi giyersek bu bizim aynı kulüp üyesi olduğumuzu gösterir. Ama insanlardan çok farklı bir şekilde giyinmeye karar verirsek, insanlara yabancı, farklı ve yalnız biri olduğumuzu anlatmak istiyoruzdur” (James, 2013: 17).

Sahne ve görsel sanatlarda karakterlerin kostüm tasarımları çoğunlukla bu detay dikkate alınarak yapılmaktadır. Kimi zaman baş karakterler, öne çıkmaları için oyundaki diğer kişilerden farklı bir renk paletinde giydirilirler. Bu izleyicinin onları,

sahne üzerinde hemen seçmesini sağlamaktadır. Özellikle opera ve balede başrol oyuncularının kalabalık sahnelerde, korodan ve kor dö baleden (corps de balet) görsel olarak ayrılması bu şekilde mümkün olmaktadır. Görsel 88’de görülen La Traviata’nın modern yorumunda da tasarımcılar bu yöntemi izlemişler ve başrollerin öne çıkmasını sağlamışlardır.

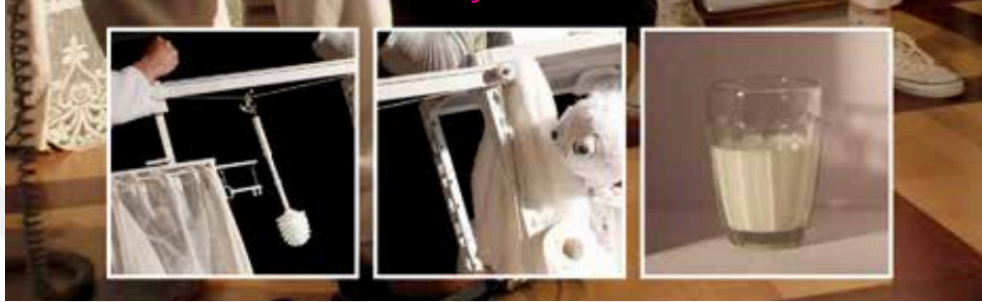


Görsel 88- La Traviata Metropolitan Opera New York.

<http://www.metopera.org/Discover/Synopses/La-Traviata/>

Kukla tiyatrosunda, renk seçimi ile ilgili bu durum kabul görmüş bir kural değildir. Avusturya’dan Gundberg Figurentheater&Music grubunun **A Story in White** (Beyaz Masal) adlı oyununda, oyuncuların kostümleri, dekor ve aksesuarlarla birlikte kukla da beyazdır (Görsel 89). Bu oyun gibi başka örnekler olsa da konvansiyonel örneklerde kuklacının saklanması gibi çağdaş örneklerde de görünürken görünmez olabilen oyuncular söz konusudur. Kalabalık sahnelerde ve daha çok da dekorun önünde kuklaların net algılanması için bu yöntem başvurulmaktadır. Sahnede oyuncu görünür ise kuklanın vurgu alması için siyah ya da nötr renkler giymektedir. Bulgar Varna Devlet Kukla Tiyatrosu’nun **Furious Puppets** (Çılgın Kuklalar) adlı kısa skeçlerden oluşan oyununda oyuncular bir örnek gri gömlek ve şapkalar takarak parlak renkli kuklalar için nötr bir fon oluşturmaktadırlar (Görsel 90). İran’dan Marble Puppet Theater’ın **Report No. 13752** adlı oyununda ise kuklacılar tamamen beyaz giyinmişlerdir (Görsel 91). Ölüm döşeginde bir çocuğun öyküsünü anlatan oyunda oyuncular aynı zamanda hemşire rolünü de oynamakta olduğundan beyaz tercihi

oyunun da bir getirisidir. Diđer yandan hastanede geen oyunun dekoru da yine genelde hastane duvarlarında olduđu gibi beyazdır. Birbirinden farklı kltre, dine ve tarihe sahip iki lkenin kukla tiyatrosunun birbirinden son derece farklı oyunlarında da oynatıcılar, kuklalarını ne ıkaracak tek renk giyinme tercihinde bulunmuştur. Byle kullanıldığında, renk tercihi, ađrıştırdıđı anlamdan ziyade fon oluşturma zelliđi gz nnde bulundurularak yapılmaktadır.



Grsel 89- Gundberg Figurentheater&Music- A Story in White. (9. İzmır Uluslararası Kukla Gnleri Broştr, s.14).



Grsel 90- Varna Devlet Kukla Tiyatrosu- Furious Puppets. (9. İzmır Uluslararası Kukla Gnleri Broştr, s.24).



Görsel 91- Marble Puppet Theater-Report No.13752, 9. İzmir Uluslararası Kukla Günleri Broşürü, s.42.

Gövde ve onun oluşturduğu duruş, tek başına bir anlam üretebilmekte ve izlenim oluşturabilmektedir. Ancak bu izlenimi geliştirecek, vurgulayacak belki de yanıltıcı olduğunu ortaya koyacak olan hareketlerdir. Beden dili okumaları bu noktada kukla hareketlerinin amaçsız birer sallantıdan ziyade anlamlı birer kurgu olarak algılanmasına ve yorumlanmasına yardımcı olmaktadır. Oynatıcı tarafından gerçekleştirilen kuklanın her hareketi ya da gövdesel yönelimi de seyirciye bir duygu iletilmesini sağlaması açısından işlevseldir.

2.2. Kukla Tiyatrosunda Hareket Anlam İlişkisi

Tasarım, sahnede anlam üretimi açısından kukla tiyatrosunun belki de en temel unsurudur. Kukla, yalnızca görsel tasarımı vasıtası ile bile izleyicinin anlamlandırabileceği bir izlenim yaratmaktadır. Bir oyuncak bebek, koleksiyon figürü ya da heykel de tek başına aynı etkiyi oluşturabilir. Ancak kuklayı, bir oyuncak, figür ya da heykelden ayıran en önemli şey, onun sahne üzerinde hareket ederek görüntüsünün ötesinde beden dili ile yeniden anlam üretebilmesidir.

“Kuklalar kendilerine ait bir canları olduğu illüzyonunu yaratmak zorundadır. Kendilerine ait nefes, ağırlık ve karakteristik bir hareket biçimine sahip oldukları izlenimini vermelidirler” (Tilroe, 1996, 4).

Hareket dikkati tetikleyen bir olgudur ve hareket eden ne ise hem günlük hayatta hem de sahnede anında vurgu almaktadır. Dikkat, psikolojik bir süreç olarak, görsel bilginin işlenmesini sağlayan temel bir bilinç süreci olup; alımlayıcıların duyuşal dünyada seçilen şeylere konsantre olmalarını ve diğer öğeleri bilinçli farkındalığın dışında bırakmalarını sağlamaktadır (Duffy ve Kitayama, 2010: 51). Fizyolojik olarak da insan gözü istemsizce hareketi takip edecek şekilde işlemekte, dikkat hareketin olduğu yere çekilmektedir. Purkinje, (**Beobachtungen und Versuche zur Physiologie der Sinne** [Duyuların Fizyolojisi Üzerine Gözlem ve Deneyler]) hareket takibi üzerine geçit töreni gözleminde, bilinç dışı göz hareketinde gözlerin hareket eden nesnelere takip ettiği ve hareketsiz nesnelere gözlemeyi daha sonraya ertelediği sonucunu çıkarmıştır (Purkinje, 1825: 60-61. Akt: Wade ve Tatler, 2005: 177). Aynı şekilde, sahne sanatlarında, tiyatro, opera, kukla tiyatrosu ya da dans gösterilerinde olsun, izleyicinin dikkati öncelikle sahnede hareketin olduğu yere odaklanmakta yani vurgu almaktadır. Bu sebeple oyuncu tiyatrosunda da kukla tiyatrosunda da ana aksiyon sürerken sahnenin başka bir yerinde vurgu alacak bir hareketin yapılmasından kaçınılır. Öyle ki kalabalık sahnelerde vurgu alacak bir karakter, diyalog ya da olayın gerçekleşmesi sırasında sahne üzerindeki diğer oyuncular, seyircinin dikkatini çekecek hareketlerden kaçınarak, vurguyu almamaya gayret etmektedirler. Kukla tiyatrosunda da bu kural işler, özellikle sözlü oyunlarda konuşan kukla hareket ederek vurgu alır ve bir diğer kukla konuşurken ya hareket etmez ya da çok daha yavaş ve yumuşak hareketlerde bulunur. Kuklacı seslendirmeyi yaparken sahnede iki kukla benzer ritimde hareket ederse seyircinin hangi kuklanın konuştuğunu ayırt etmesi zorlaşmaktadır. Benzer biçimde sözsüz oyunlarda da vurgu, sahne üzerinde eş zamanlı olarak bulunan kuklalar arasında sırayla alınır. Ancak kuklanın sahnede tamamen hareketsiz kalması istenmez zira hareket etmeyen kukla ölü gibi görünür. Hareketsiz kukla sadece cansız bir nesneden ibarettir. Bu anlamda hareket ediyorsa, sahnede, herhangi bir nesne de canlı olarak kabul edilmektedir.

Günlük nesnelere hareket ettirmek suretiyle kukla gibi kullanıldığı obje

tiyatrosunda nesnelere oyun kişilerini temsil etmektedirler. Nesne, temsil ettiği karaktere göre daha çok da kendi biçiminin el verdiği ölçüde hareket etmektedir. Kuklaların eklemli yapılarının aksine buluntu nesnelere eklemi yoktur; dolayısıyla da hareketleri ancak kendi biçimleri doğrultusunda gerçekleşebilmektedir. Kanadalı kukla tiyatrosu Le Théâtre De La Pire Espace’ın Alfred Jarry’nin ünlü **Kral Übü** (Ubu Roi) oyunundan uyarlanan **Ubu Sur La Table** (Übü Masada) oyununda Captain Bordure (Yüzbaşı Kıpışık) bir çekiç ile temsil edilmiştir. Übü’nün kurduğu tezgâhın uygulayıcısı olarak biçiminin taşıdığı anlamın dışında, oynatıcının elinde başı yere vurularak şiddet eylemini gerçekleştirmektedir. Sapı yere değecek şekilde ayakta tutulan bu karakter bir askerin sert ve keskin adımlarını andıran şekilde sapın tabanı yere vurularak yürütülmektedir. Görülmektedir ki yalnızca biçimde değil harekette de karakterin kişilik özelliklerine ve oyundaki rolüne bir uyum aranmakta; bu uyum sağlanabilirse dramaturjik olarak anlam bütünlüğü oluşmaktadır.



Görsel 92- Le Théâtre De La Pire Espace’ın Übü Masada Oyunundan Captain Bordure, <https://www.youtube.com/watch?v=4Y392UhuYRg>

Kuklanın görüntüsü ve hareketi bir bütün olarak dramaturgiye uygun anlam bütünlüğü oluşturmanın yanı sıra bunun sözsüz iletimine de olanak vermektedir. “Baş, el, kol, ayak ve bedenin diğer bölümleriyle yapılan simge ve hareketlere sözsüz mesaj denir. [...] Bu tür mesajların öncelikli işlevi duygularımızı yansıtmaktır. Diğer işleviyse sözlü ifadeyi desteklemesi, onun anlaşılabilirliğine katkıda bulunmasıdır” (Özdemir, 2012: 2). Kukla tiyatrosunun sözsüz oyunlarında ana temel bu sözsüz mesajlara ve onların ilettiği duygulara dayanmaktadır. Oyun, kuklalar aracılığıyla bu sözsüz mesajları seyirciye ne kadar iyi iletebilirse o kadar etkili ve başarılı olmaktadır. Söz kullanılan

oyunlarda beden dili vasıtasıyla desteklenen anlamın, izleyiciye doğru iletilme olasılığı son derece yüksektir. Söz kullanılmayan yalnızca görsel kodlara dayanan oyunlarda ise sözsüz mesajların öz ve indirgenmiş bir biçimde oluşturulması gerekmektedir. Ancak bu şekilde izleyicinin mesajları doğru ya da doğruya en yakın biçimde anlaması mümkündür. Bu bağlamda sahneye koyanlar, anlaşılabilirliği arttırmak için yalnızca tasarım açısından değil hareket anlamında da çoğunlukça tanınan ve yaygın olan imge ve kodlardan faydalanmaktadır. Genellikle fizyolojik temelli hareketlerin ifadeleri ve hissettirdiği duygular sınır ötesi benzerlikler taşımaktadır. “Çünkü doğa gerçekte bizim ilk dilimizdir. Ve beden bunu hatırlar!” (Lecoq, 2015: 62).

Acı, mide bulantısı, haz, rahatlama, gıdıklanma, zorlanma, sarhoşluk, yüksek ses, parlak ışık, yüksek sıcaklık insan yüzünde, benzer ifadelerin oluşmasına sebep olmaktadır (Mccloud, 2006: 87-89). Kültürel etkinin ötesinde salt fiziksel kimi durumlar ve temel duyguların istemsiz fiziksel ifadeleri herkes tarafından deneyimlendiğinden tanınabilir olmaktadır. Dolayısıyla sahne üzerinde tanımayı kolaylaştıracak ortak ifadelerin seçilmesi; sözsüz oyunlar için mesaj iletimini de kolaylaştıracaktır.

Hareketin evrensel olarak tanınmasını kolaylaştırmak adına bağlam son derece önemli bir işleve sahiptir. Başın duruşu ve bakış yönü Ekman’ın işaret ettiği altı temel duygu ifadesinden çok daha fazla varyasyona olanak tanımaktadır (Mccloud, 2006: 87-89). Başın salt geometrik açılarla yana, öne, arkaya hareketiyle; dinleme, bakma ve korkma eylemleri okunabilmektedir (Lecoq 2015: 84). Neville Tranter da atölye çalışmalarında kuklanın başının 45 ve 180 derecelik açılarla geometrik hareketinin anlam oluşturabildiğinden bahsetmektedir. Tranter’a göre başın 45 derece yukarı bakması umut, gelecekle ilgili düşünceler, hayaller gibi çoğunlukla olumlu çağrışımlara yol açmakta, 45 derece aşağı bakması ise umutsuzluk, içe dönüklük, hüznün gibi olumsuz çağrışımları getirmektedir. Bu noktada bağlam anlamın ana belirleyeni olarak son derece önemlidir. Zira Tranter’ın teknik olarak açıkladığı durumu bütünleyecek şey bağlamın kendisidir. Başın hafif yana eğik biçimde yere doğru bakması, bakış noktasının hedefinde hiçbir şey yoksa mahcubiyet, hüznün ve çaresizlik olarak yorumlanabilir. Aynı duruşta bakış noktası bir kişiyi hedef alıyorsa bağlama göre

olumlu anlam çağrışımlarına da yol açabilir. Özetle hareketin gerçekleştiği atmosfer ile onu önceleyen ve sonrasında gerçekleşen durum anlamı etkilemektedir. Sahnede izlenen an, Güney Kore’li Art Stage San Kumpanyası’nın **Dallae’nin Öyküsü** adlı oyunda olduğu gibi bir anne ve çocuğunun sevgi içeren durumu ise bu baş duruşu şevkat ifade etmektedir. Dallae isimli kuklanın başı, Tranter’ın atölye çalışmasında ifade ettiği gibi neredeyse kırk beş derece aşağı bakmaktadır. Ancak annesinin kucağında olması ve sahnenin ikili arasındaki sevgi ilişkisini vurgulayan başın yaslanması hafif dokunuşlar gibi jestleri içermesi annede de kuklada da sevgi ve şevkat duygularının okunmasını sağlamaktadır. Ast üst ilişkisi barındıran bir otorite durumu söz konusu ise aynı baş duruşu hor görme, küçümseme/üstünlük kurmayı ifade edecektir. Hareket aynı yönde ve aynı hızda yapılırsa dahi bağlam burada izleğin anlamını otomatik olarak değiştirecektir.



Görsel 93- Dallae’nin Öyküsü.

http://www.koreatimes.co.kr/www/news/art/2011/09/142_94149.html

“Hareket bir düşünce değişikliğine yol açabilir, bir cümlenin vurgulanmasına yardımcı olabilir ve kelimelere anlam verebilir. Rafine performans, bir karakterin, bir tepkinin ve tekrar eden aksiyonun önceki deneyimler doğrultusunda net anlaşılabilirliğinden ileri gelmektedir. [Burada] Hareket önemli bir rol oynayabilir” (Tilroe, 1996: 26)

Kukla tiyatrosunda hareket bu türün cansız oyuncusunun canlanmasının tek yolu olduğu için vazgeçilmezdir. Duygu iletimi içinse, özellikle sözsüz oyunlarda sabit yüz ifadesine sahip kuklaların yegâne yardımcısı beden hareketi ile oluşan anlam

olduğu için önemlidir. Tilroe'nun da yukarıda belirttiği üzere hareket, oyun kişinin sabit yüz ifadesinin oluşturduğu çağrışımın ötesinde duygu ve düşünce değişimlerinin hareketle ifade edilebileceğidir.

Kukla değişmeyen yüz ifadesi ile bir nev'i maske taşımaktadır. Bu maske esasen kuklanın başı ve yüzünden ibarettir. Alışıldık ve tanınabilir bir yüz ifadesi taşısın taşımamasın bu maske oyun boyunca sabit olduğundan, Uluslararası Tiyatro Okulu'nda (L'École Internationale de Théâtre) hareket üzerine yürüttüğü çalışmalarla kendi ekolünü yaratan Jacques Lecoq'un ifade ettiği şekliyle, maske altında oyuncunun yüzünün yok olması ve bu sebeple bedeninin daha güçlü algılanması gibi, kukla hareketi de çok daha fazla ön plana çıkmaktadır. Lecoq nötr maskenin hareketi ön plana çıkararak etkisini vurgularken; ifadeli maskelerin, bedene temel duruşlar yükleyerek oyunu yapılandırıldığını dolayısıyla bir karakterin ana hatlarını ortaya çıkardığını belirtmiştir. Ona göre ifade bedene pilot duruşlar dayatmaktadır (2015: 54-70). Özetle sabit yüz ifadesi beden duruşunu belirleyen bir etkiye sahip olabilmektedir. İlk anda içgüdüsel olarak beden dilindeki yüz ve beden duruşu uyumu gibi bir uyum aransa da; hareketteki değişimler sabit yüz ifadesine rağmen başka duyguların okunmasına olanak tanımaktadır. Güney Kore'li Art Stage San Kumpanyası'nın **Dallae'nin Öyküsü** adlı oyununda Dallae, yüzünde sabit gülümseyen bir ifade taşımakta; Kore Savaşı öncesindeki sahnede, coşkuyla koşar, zıplar ve oynarken görülmektedir. Babası savaşa gittikten ve savaşın zorlukları gün yüzüne çıktıktan sonra ağırlaşan hareketleri ile yüz ifadesi hüzünlü bir gülümseme olarak okunmaktadır.



Görsel 94- Compagnie l'Alinéa- Petites Histoires Sans Paroles, Fotoğraf: Carlo Giesa.

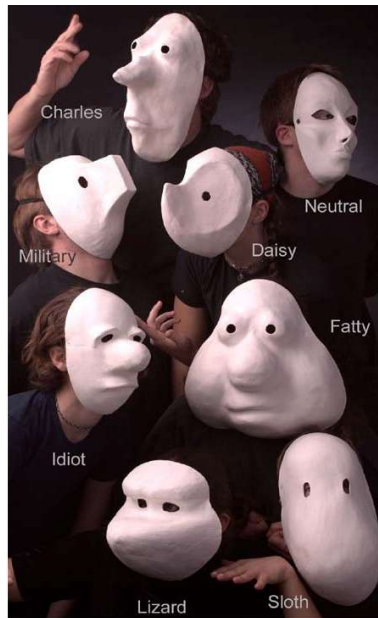
<http://ciealineia.blogspot.com.tr/p/petites-histoires-sans-paroles.html>



Görsel 95- Jacques Lecoq'un Nötr Maskesi.

http://www.google.it/url?sa=i&rct=j&q=amleto%20sartori&source=imgres&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiA7ZLi4bbaAhWM_KQKHU7ACZ8QjRx6BAgAEAU&url=http%3A%2F%2Feuropamagna.org%2Fpageshtml%2FPgtheatre%2FSCOUT%2Flemasqueneutre.htm&psig=AOvVaw1W_cO2DAO5RWK4Lxa7wjla&ust=15236921579

53293



Görsel 96- Jacques Lecoq Larva Maskeler.

<http://drama8fjacqueslecoq.blogspot.com.tr/2015/02/basel-masks.html>

Kimi oyunlarda kukla yüzleri ya yoktur ya da olabildiğince sadedir. **Histoires Sans Paroles** örneğindeki kuklaların yüzleri, Lecoq'un (2015) nötr maske olarak açıkladığı insan yüzündeki uzuvları taşıyan ama belli bir ifade taşımayan maske ile larva maske dediği bir biçimin karikatür halini yansıtan maskenin bir karışımı gibidir. Lecoq'un maskelerinde olduğu gibi kukla yüzlerinde, çoğu burnu çağrıştıran bir çıkıntı dışında göz ve ağız taşımayan ifadesiz yüzlerden oluşmakta ve bedene belli bir hareket dayatmamaktadır. Dolayısıyla ilk izlenim açısından izleyene oyun kişisi hakkında fazla ipucu vermemekte, bu da kuklaya herhangi biri ya da hiç kimse olabilme olanağı tanımaktadır. Connecticut Üniversitesi Kukla Sanatları Dal Başkanı Prof. Dr. Bart Roccoberton Jr. ipli kukla ve el kuklası dersleri için başlangıç olarak herhangi bir yüz taşımayan kuklalar yaptırmaktadır. Özellikle el kuklası dersi için *herhangi bir şey kuklası* (anything puppet) olarak adlandırdığı kuklalar ders içi uygulamalarda öğrencilerin hazırladığı kısa skeçlerde herhangi bir karaktere ya da tipe bürünebilmekte ya da sahnede sadece kukla olabilmektedir. Böylece kuklaların dış görünüşünü meydana getiren tasarım herhangi bir çağrışıma sebep olmadığında, hareketlerinin biçimi ve hızı kuklanın kişilik özellikleri hakkında bilgi vermektedir.



Görsel 97- Prof. Dr. Bart Roccoberton'un El Kuklası Dersindeki Anything Puppet (Herhangi Bir Şey Kuklası), Fotoğraf Işınso Ersan



Görsel 98- Herhangi Bir Şey Kuklasıyla Gösteri Yapan University Of Connecticut Kukla Sanatları Programı Yüksek Lisans Öğrencisi Krista Weltner (2015-Mansfield Festival), Fotoğraf: John Bell.

Kuklanın kendi kişilik özelliklerini, niyetini ve duygularını yansılayan hareketleri dışında, seyirciye yönelik hareketi; sahne ve salon arasındaki iletişim kadar ifade edilmek istenenin doğru iletimi için de önemlidir. Bu anlamda yalnızca bakma eylemi bile ifadesel bir değer taşımaktadır. Decroux'nun "bakış uzaktan dokunmadır" sözü bir şey yapmadan bakmanın, nesneyi ona dokunmaya gerek kalmadan bir bakışla var kıldığına işaret etmektedir. Bakmadan yapılan eylem de nesneyi bakış olmaksızın dokunarak var kılar. Aynı anda bakmak ve dokunmak ise fazla ifadesel sayılmaktadır (Heggen ve Marc, 2017: 375). Lecoq'un (2015: 48), mimde oyuncunun görmeden görme eylemini imlemesi ya da görmenin simülasyonu olarak açıkladığı durum, kukla tiyatrosunun sözsüz oyunlarında sıklıkla gerçekleşir. Kuklanın her bakışı bir tanımadır. Neville Tranter'in atölye çalışmalarında aktardığı, kuklanın sahneye gelir gelmez seyirciye bakması gerektiğidir. Bu şekilde seyirci ve kukla arasında bir bağ oluşmakta, kukla sözsüz biçimde "sizin farkınızdayım, benim farkımda olun" demektedir. Oyunun ilerleyen kısımlarında kuklanın bir şeyi görmesinden sonra seyirciye bakıp tekrar gördüğü nesneye bakması, seyircinin de o nesneyi görmesini garantilemektedir. Kukla, bu hareketiyle "gördüğümü gör" demektedir. Dolayısıyla kuklanın gözü seyircinin gözü olur ve onu takip eder. Günlük hayatta da insan bir başkasının baktığı yöne bakma

eğilimindedir. George De La Tour'un *Falçı* adlı tablosuna izleyen kişiler ister istemez gözlerin bakış yönlerini takip ederek tabloya bakmaktadırlar. Sahnede ise kuklanın yalnızca dönüp bakması her zaman yeterli olmamaktadır. Anlaşılabilirlik için, nesneye bakma, seyirciye dönme ve tekrar nesneye bakma arasında küçük duraklar olmalıdır. Zira kukla tiyatrosunda da hareketlerin seçilmiş ve net olması son derece önemlidir. Kuklanın sürekli hareket halinde olması sahnede ne yaptığının anlaşılmasına sebep olacaktır. Bunun yerine hareketler arasında es vererek ve belli bir hedefe yönelik hareket yapması kuklanın jestlerinin çok daha anlaşılır olmasını sağlayacaktır. Hareketler arasında eslerle sağlanan duraklar seyirci için aslında hareketin başını ve sonunu işaretleyen imleç vazifesi görerek anlama ve anlamlandırmaya olanak verecektir.



Görsel 99- George De La Tour'un *Falçı* Adlı Tablosu.

<http://www.metmuseum.org/art/collection/search/436838>

Kuklada hareketten bahsederken, hareket ilmini temel alan, temel prensipler ve hareketin dinamiği açısından benzerlikler taşıyan mim, dans ve oyunculuk gibi diğer sahne sanatlarına da değinmek gerekmektedir. 19. yüzyılda fiziksel, zihinsel ve duygusal insan deneyimi ve davranışlarını hareket, düşünce ve duygu ile bağlantılı olduğunu vurgulayan, bedenini, her bir parçasının belli bir duygu, tavır ya da düşüncenin iletiminde nasıl kullanıldığını betimleyen François Delsarte (Brockett, 2000:449) gibi hareket üzerine çalışan ve kendi adıyla anılan notasyon tekniğini geliştiren Rudolf

Laban ile onu takiben kuramını beden, efor, şekil, uzam ilişkisi üzerine kuran Irmgard Bartenieff ve yine oyunculuk alanına hareket temelli bir eğitim anlayışına sahip Jacques Lecoq ile hareket ve ruhsal durum bağlantısına vurgu yapan Konstantin Stanislavski gibi isimler hareketle ifade üzerine çığır açan çalışmalara sahiptirler. Oyunculukla ilgili bu çalışmalar oyuncuyu en net ifade için rafine hareketlere yönlendirmekte; bu, ifade aracı başlı başına bedeni olan kukla için de temel değer taşımaktadır. Kanada'dan Paul Gaulin, Fransa'dan Etienne Decroux ve Marcel Marceau gibi Nikki Tilroe da (1996) özellikle mim sanatı pratiğinin kukla oynatımını geliştirici olacağını ifade etmiştir. Mim tekniğinden faydalanarak kendi ekolünü oluşturmuş Lecoq'un aşağıdaki hareket kanunları da kuklanın sahne üzerindeki hareket dinamiği ile örtüşmektedir.

- “1.Tepki olmadan, etki [eylem] olmaz.
- 2.Hareket süreklidir, hiç durmadan ilerler.
- 3.Dengeyi arayan hareket her zaman dengesizlikten doğar.
- 4.Dengenin kendisi de harekettir.
- 5.Sabit nokta olmadan hareket olmaz.
- 6.Hareket sabit noktayı ortaya çıkarır.
- 7.Sabit noktanın kendisi de hareket halindedir.” (Lecoq, 2015: 107).

Kukla tiyatrosunda eylem için tepki zorunludur. Cansız bir nesnenin canlı görünebilmesinin tek yolu hareket olduğundan hareket zorunludur. Oynatıcı ona hareket vermeden önce kukla tamamen dengesizdir ve oynatım mekanizmasının ucunda dengesine kavuştuğu andan itibaren hareket başlamış demektir. Kuklanın sabit noktası oynatıcı/kuklacıdır ya da onun hareketini vurgulayan sahnenin hareketsizliğidir. Sabit nokta olan kuklacının kendisi ve çağdaş oyunlarda sahnenin kendisi de hareket halindedir. Lecoq'un oyuncular için koyduğu bu kurallar görülmektedir ki kukla tiyatrosuna fazlasıyla uymaktadır. Diğer yandan söz konusu hareketin ifade açısından anlamlı olması ve kolayca tanınması, gözlemlenen görsel verilerin zihin süzgecinden geçerek en basit haline indirgenmesine bağlıdır.

“Her sanatçı gerçek bir mimidir. Eğer Picasso kendi üslubunda bir boğa resmedebildiyse, bu onun daha önce çok boğa görüp, Boğayı önce kendi içinde özümseyebilmiş daha sonra da bunu jسته dökebilmiş olmasındandır. Aslında Picasso mimliyordur! Heykeltıraşlar ya da ressamlar çok iyi mimlerler ve hepsi aynı olayı gerçekleştirirler. Örtük biçimde bulunan bu mim çeşidi, her sanat dalında çok farklı yaratıcı işlerin ortaya çıkmasına vesile olabilir.” (Lecoq, 2015: 39)

İmge oluşturma ve jestle ifade bağlamında kukla hareketi, aynı mim gibi son derece rafine ve net olmak zorundadır çünkü ancak bu şekilde anlaşılır olabilmektedir. Bu da görme eyleminin devamındaki algı süreçleri sonucu zihinde oluşan imge kütüphanesinde, şeyleri tanımlayan öz niteliklere bağlı kalarak gerçekleşebilmektedir. Oyunculuk için önemli olan “yaptığım anlaşılır mı?” ve “yaptığım etkili mi?” soruları kukla tiyatrosu için de temel öneme sahiptir. Sibel Erdenk’in “Hareket Uzam” dersi kapsamındaki öğrenci projeleri, seviye, yön, perspektif, şekil, odak ve boyutu içeren boşluk bilgisi ve hareket prensiplerine dayanan sözsüz salt bedensel ifadeleri içermektedir. Projelerden birinde anne, baba ve çocuktan oluşan bir çekirdek aile canlandırılmıştır. Kız çocuk, babaya yaklaşıp dokunmak istedikçe baba tarafından itilir, bu hareketin farklı yönden birkaç kez tekrarı babanın kızı istemediği ve bağ kurmadığını seyirciye göstermektedir (Erdenk: 07/12/2016). İtme genel bir reddediş ifadesi olduğundan bir kukla tarafından yapıldığında da aynı şekilde yorumlanacaktır.

Hareket etme biçimi kuklanın karakterini belirleyebilir ve yeni bir boyut kazandırabilir. Zira “çizginin, açılardan, kıvrımların ve ifadelerin netliği iletilir; çünkü mim [sanatçısı], kas ve uzuvların her ana dahil olduğunu bilir. Mimin öğrendiği sistematik teknik kukla oynatıcısına da faydalı olabilir” (Tiroe, 1996:4) Kuklalar sözsüz jestlerle, uzam sınırını belirleyip, aynı mim sanatçısının olmayan nesnelere oynaması gibi oyun kurabilmektedir. Üstelik ikisi de bunu seçme hareketlerle ifade eden bir ekonomiye giderek yapmaktadır. “Öğrencilerimin [...] iyi işlenmiş tiyatroya ulaşmak için doğal ve en basit jestten yola çıkmalarını isterim” (Lecoq, 2015: 95) diyerek yalıtılmış hareketlerin analiziyle yetinilmesi gerektiğini söyleyen Lecoq için de hareket ve jestte sadeleşme son derece önemlidir. Bu en doğal ve sade jestin okunması ve anlamlandırılması kolay olmaktadır.

Hareket, tasarımı bütünleyen ve çoğu zaman da olumlayan bir yapıdadır. Le Théâtre De La Pire Espace’ın **Ubu Sur la Table** (Übü Masada) oyununda Captain Bordure’ün bir çekiçe canlandırılması ve çekicinin günlük hayattaki kullanım biçimine uygun keskinlikteki hareketleri ve bunun askeri uygun adım yürüyüşe benzerliği, tasarım ve hareketin birbirini tamamlamasına örnektir. Ancak hareket tasarıma karşıtlık oluşturacak biçimde de gerçekleşebilmektedir. Fransız Compagnie Areski’nin

Vagabundo (Avare) adlı sevgi şefkat ve arkadaşlık temalarına odaklanan gösterisinin arkadaşlıkla ilgili bölümünde kendama adlı Japon oyuncaktan ilham alınarak yapılmış ana karakterin (Görsel 100'de yerde yatarken görünmektedir) karşısına ağaç kabuğundan esinlenilerek yapılmış, tekin olmayan bir karakter çıkmaktadır. Bu karakter görüntüsünün aksine son derece yumuşak hareketlerle, şefkatli jestler kullanırken; ana karakter daha sert ve öfkeli şekilde hareket etmektedir, jestleri de ona göre seçilmiştir. Görüntü ve hareket arasındaki bu karşıtlık oyun kişisine boyut katarak onu karaktere dönüştürmektedir. Bu, Fransız mim, hareket ve oyunculuk eğitmeni Jacques Lecoq'un (2015: 76), maske çalışmalarında karşı maske ile açıkladığı durum ile benzerlik taşımaktadır. Lecoq, ifade taşıyan maskeleri takan oyuncunun, her karakterin içinde barındırdığı çelişkiyi maskenin ifadesine uymayan zıt hareketlerle ifade ederek karşı maskeyi oynadığını belirtir. Bu, oyunculuk ve mask oyunculuğunda olduğu kadar kukla tiyatrosu için de karaktere boyut katan onu tek tip olmaktan uzaklaştıran önemli bir unsurdur.



Görsel 100- Vagabundo'dan (Avare) Bir Sahne

Görsel 101- Ahşap Kendama

Görsel 100- Vagabundo'dan (Avare) Bir Sahne,
<http://www.jardinsenscene.fr/Vagabundo>

Görsel 101- Ahşap Kendama, <https://www.bellalunatoys.com/products/natural-walnut-wooden-kendama>

Kuklada hareketten bahsederken jest ve hareket ilişkisine de değinilmelidir. Tilroe (1996: 24) jest ve hareket arasında bir ayrıma vurgu yapmaktadır. Kukla hareketinde jest, kuklanın bir duygu ya da düşünce iletimi için baş, el, ayak, kuyruk gibi uzuvlarının hareket etmesidir. Kukla hareketi ise kuklanın bir duygu ya da düşünce iletmeye zorunluluğu olmaksızın bedeninin bütün olarak hareket etmesidir. Jestler konuşmaya noktalama işareti gibi yardımcı olabildiği gibi, konuşma dilinin yerini tamamen de alabilirler. Paris-VIII Üniversitesi (Université Paris-VIII) ekolüne göre de jestler niyet içeren hareketlerdir (Glon ve Launay, 2012). Ortak bir jest kuklanın parmağı ile bir şeyi ya da bir kişiyi işaret etmesi; ortak bir hareket ise kuklanın oturmasıdır. Hapşırma gibi fiziksel kökenli tepkiler bir niyet içermediği için jestten sayılmaz ancak tüm bedenin katılımıyla bir hareket sayılabilir. Dokunma eylemi tüm bedenin işbirliğini gerektiren bir hareket gibi görünse de belli bir niyetle yapıldığından bir jesttir.

“Duygular ruh halleri ve tutkular kendilerini jestler, duruşlar ve fiziksel eylemlerin hareketlerine benzer hareketler aracılığıyla ifade ederler. Gerektiğinde bir karakterin farklı çeşitlilikteki itişlerini ve çekişlerini oynayabilmek için bir bedenin nasıl çektiğini ya da nasıl ittiğini genç oyuncuların bilmeleri önemlidir. Bir fiziksel eylemi analiz etmek kanaat belirtmek değil, oynamak için bize gerekli temeli oluşturan bir bilginin farkına varmaktır” (Lecoq, 2015: 89).

Hareket ya da jestin niteliğini belirleyen ve anlamlandırmayı kolaylaştıran en önemli faktör ise ritim ve tempodur.

“Ritmin dayandığı temel, harekettir. Çizgilerin, lekelerin, renklerin, biçimlerin, formların bir bütünde tekrarı ritimdir.

-Çizgi, biçim, form, ton, renkte ve doğadan algıladığımız gerçeklerde ritim başta gelir.

-Ritim kendi kendini tekrar eden karakteristik, düzgün, vurgulardır.

[...]

-Ritmi tekrar edilecek elemanın seçimi birinci derecede önemlidir.

-Ritim iyi ayarlanmazsa monotonluk başlar”. (Gökaydın, 2002: 115)

Gökaydın’ın temel tasarım bağlamında bahsettiği ritim, hareketin anlam kazanmasında da etken unsurlardandır. Müzik öğretiminde ritim üzerine çalıştığı halde hareket teorilerine de katkı sağlayan *euritmik* (eurhythmics) teorisini geliştiren Dalcroze için de ritim harekettir. Hareketin başlangıç ve bitişi zaman ve uzamın ölçüsünü

belirlemekte; hareketin gerçekleşmesi için beden uzam ve zamana ihtiyaç duymaktadır. (Jaques-Dalcroze, 1930: 208). Uzam/mekan/alan ile gerçekleşeceği bir zaman dilimi herhangi bir performansın da zorunluluğudur. Ritim ölçülebilen bir yapıdır ki ölçüm anlamla ilişkilendirilebilir. Zira görülebilen ve duyulabilen ritimler beden gerilimlerine aktarılabilir. Çeşitli ritmik kalıplarla ortaya konan duygusal içerik, beden hareketiyle bağlantılı olarak yansıtılmaktadır. Laban hareketin, uyanık olmak/uyumak, çalışmak/dinlenmek, gerilim/gevşeme gibi başlıca ritimlerin kutuplaşmasına dayandığını varsaymıştır. Ona göre hareket içindeki değişiklikler, vurgu ve ifadenin ritmik kalıplarını ortaya çıkarır; ki bunlar uzamsal ölçekte deneyimlenebilmektedir (Bartenieff ve Lewis, 1980: 71). Bu noktada tempo diğer bir deyişle hızın da hareketin anlamına olan etkisine değinmek gerekir. Bağlam elbette hareketi anlamlı kılan önemli bir faktördür. Ancak bağlamdan bağımsız olarak yavaş, hızlı, tek seferde ya da duraklı hareket de anlam oluşturmaktadır. Daha yavaş hareketler, karamsarlık, yorgunluk, yaşlılık gibi çağrışımlarda bulunurken; hızlı hareketler, gençlik, neşe, aciliyet çağrışımı yapmaktadır. Kesik kesik ya da duraklı hareketlerse tereddüt ve kararsızlığa işaret etmektedir; kimi zaman da duraksamalar yorgunluk sebebiyle olmaktadır. “Hareket içinde hız ve güç hareketin niteliğini belirler bu da seyirci tarafından duyguların algılanışını etkiler” (Tilroe, 1996:5). Yürüme eylemi örnek olarak alınırsa, yavaş yürüme ve hızlı yürüme arasında bağlama bağlı olsun ya da olmasın belirgin bir ileti farkı olacaktır. Zira hızlı yürüme aciliyet vurgusu yaparken yavaş yürüyüş için bu düşünülmez. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü Oyunculuk Anasanat Dalı Başkanı Dr. Öğr. Üyesi Sibel Erdenk yürüttüğü hareket derslerinde hızdaki hatanın eylemi sıradanlaştırabileceğine, amaca uygun hızın hareketle ifade edilmek isteneni daha doğru aktaracağını vurgulamaktadır. Hareketin anlam bağının seyirci tarafından doğru algılanması için de bu son derece önemlidir.

Tüm diğer görüntüler gibi hareketin ritmi için de şahit olma sıklığı arttıkça tanıma ve anlamlandırma kolaylaşmaktadır. Zira metafor üzerine araştırmalarda da işaret edildiği üzere, algı sistemi, insanların beyin, beden ve dünyayla kurduğu günlük etkileşimlerin şekillendirilmesi sonucu somutlaşmaktadır. Dolayısıyla soyut bir konsept, duyumsal-hareket sistemi ve soyut anlamlandırma içindeki metaforik haritalandırma

yoluyla bir temele oturmaktadır (Lakoff ve Nunez, 2000: 101). Ortak belleğe hitap edecek günlük hayatta karşılığı olacak bir belirleyenin varlığı (Erdenk, 09.11.2016), anlatan ve izleyen arasında köprü kurması açısından son derece gereklidir. Nesnenin/şeyin çağrışım alanı vardır ve bunlar hem ortak algıdan üremekte hem de ona hitap etmektedirler. Hareket de ritmiyle hem bütüncül olarak hem de bütünü oluşturan parçaları ile metaforik haritalandırmaya yardımcı olmaktadır.

Hareketin biçimi ve ritmiyle anlam oluşturmada mim ve dans tekniği, kuklacıların araştırabileceği hareket ilkelerini kapsamı açısından zengin bir kaynaktır. Mim ve dansın alan kullanımı, ritim, zamanlama, enerji gibi bazı prensipleri ortak olduğundan; dans konusunda profesyonel olmaksızın bazı temel prensiplerin ve hareket etme biçimlerinin farkında olmak kuklalarla yapılabileceklerin sınırını genişletme potansiyeli taşımaktadır (Tilroe, 1996:5). Dansçı ve dans teorisyeni Rudolf Laban ve çağdaşı diğer dansçıların jestleri analiz etmek için bulduğu yöntemler bu anlamda kukla tiyatrosu açısından yol göstericidir. Laban önce hareket kinematığı için bir deşifre biçimi, sonra efor denen bir sistem yaratmış; bu sistemi zaman, uzam, ağırlık ve akış/sallanma olarak bilinen dört parametreye göre açıklama girişiminde bulunmuştur (Glon ve Launay, 2012: 15). Efor olarak tanımlanan bu parametrelerin niteliği yayılmak, genişlemek, uyum göstermek, hoşgörmek ve küçülmek, dövüşmek, direnmek, mücadele etmek gibi iki uç arasında değişmektedir. Bunlar hareket edenin baskın karakteristik özelliklerini ifade edecek biçimde farklı niyetler için çeşitlenen kombine edilmiş sekanslar halinde gösterilmektedirler. İnsan davranışının bir parçası olan içgüdüsel tepkilerle, insanlar farkında bile olmadan Laban'ın efor kompozisyonlarını kullanmakta ve onlara tepki vermektedirler (Bartenieff ve Lewis, 1980: 53). Bartenieff ve Lewis'in bu açıklaması da göstermektedir ki içgüdülere dayalı doğal tepkilerin ortaya koyduğu hareketler, onların niteliğini belirleyen ölçütler içinde ortak değerlendirmeye tabi tutulabilmektedirler.

Lecoq'un (2015: 57) oyuncu adayları ile gerçekleştirdiği kökensele yolculuk alıştırmalarında doğal hareketler olarak saydığı yürüme koşma tırmanma ve atlamadır. Kukla atölyelerinde önce kişinin kendi hareketinin farkına varmasına yardımcı alıştırmalar uygulanmaktadır. Bu alıştırmaları bir başkasının aynı hareketi nasıl

yapacağına dair çalışmalar takip etmektedir. Bu yolla kukla hareketinin kendi kişilik özelliği doğrultusunda o hareketi nasıl yapacağı uygulamada yol gösterici olmaktadır. Beden eğitimi alanında kendi adıyla ekol olmuş Georges Hébert'in doğal yöntemi çekmek, itmek, tırmanmak, yürümek, koşmak, atlamak, kaldırmak taşımak, saldırmak, savunmak, yüzmek gibi eylemleri içermektedir (Lecoq, 2015: 89). Marie Glon ve Isabelle Launay (2012: 13) editörlüğü ile hazırlanmış **Hareket Tarihi** (Histoires de Gestes) adlı kitapta da kültürel, tarihi ve bireysel farklılıkların ötesinde hareketin nasıl analiz edilebileceği tartışılmaktadır. Temelde dans üzerine yazılmış kitapta, Ekman'ın ortaya koyduğu altı temel yüz ifadesi gibi on iki hareket farklı bölümlerde anlatılmıştır. Ayakta durmak, düşmek, yürümek, koşmak, zıplamak, oturmak, dönmek, varmak/ayrılmak, el ile almak, kaldırmak/taşımak, vurmak ve bakmak olarak belirlenmiş hareketler aslında herkesin bildiği ve sorgulanmadan yapılan, farklı varyasyonlarıyla sahnede her türlü durumu oluşturabilen hareketlerdir. Bunlardan ayakta durmak, düşmek, yürümek, koşmak, zıplamak, oturmak, dönmek, uzanmak, el ile almak, kaldırmak/taşımak, vurmak ve bakmak günlük hayatta sıklıkla rastlanan ve kolayca tanınan hareketlerdir. “Seyirci gerçekte duruşları okumayı talep eder. Kalıplaşmış bazı duruşlara ve donup yerleşmiş bazı kodlara karşı mücadele etmek amacıyla yapılan geçici bir uygulama dışında belirsiz jestler tiyatrodan arzu edilmez” (Lecoq, 2015: 95).

20. yüzyıl başından itibaren insan hareketlerinin gözleminden yola çıkan belli bir bağlam içindeki tek bir jestin özel niteliklerini analiz etme ve tanımlama ihtiyacı doğmuştur. Antropolog Marcel Mauss 1934'de bir konferansta sunduğu ‘Beden Teknikleri’ (Les Techniques du Corps) başlıklı etnografik çalışmasında bedensel olanın psiko-sosyal yapısı üzerine çalışarak; jestler ve etkileri üzerine yeni kapılar açmış dolayısıyla beden dili çalışmalarına ilham vermiştir. Yine aynı dönemde algı fenomenolojisi üzerine etkisi büyük olmuş nöropsikiyatrinin dev ismi Erwin Straus gibi klinik uygulamacı ve araştırmacılar kültürü ve çevreyi algılama biçiminin hareketlerin niteliğini nasıl etkilediği üzerinde durmuşlardır (Glon ve Launay, 2012: 14). Strauss'un insanların dünya üzerinde dikey konumlanışının çevreleri ile etkileşim ve algıları arasındaki dinamiği çözümlendiği çalışmalar (Eng: 1976) ve benzerleri; hareketin

içerdiği niyet ve etkileme gücü arasındaki bağlantılara odaklanan başka araştırmalara olanak tanımışlardır (Campe ve Weber: 2014). Bu bağlamda beden dili çalışmaları hız kazanmış; günlük yaşamda sözsüz iletişimi geliştirme açısından bireyler için faydalı olduğu kadar sahne sanatları için de önemli hale gelmiştir.

2.2.1. Beden Dili Ve Kuklada Hareket

Toplumsal bir tür olan insanlar konuşarak anlaşmaya başlamadan çok önce ihtiyaç sonucu, bir iletişim yolu olarak beden dilini kullanmış olmalıdırlar. Sözü kullanılmaya başlaması karşılıklı iletişimi kolaylaştırmış olsa da beden dili ilk iletişim aracı olarak halen bilinç dışı düzeyde etkin bir mesaj ileticidir. Pek çok beden dili araştırması da buna dayanmakta; söylenenin ötesinde gerçek niyeti okuma, gizleme ve yeniden düzenleme becerisini geliştirmeyi hedeflemektedir.

“Beden dilinin sinyalleri sızıntı olarak adlandırılır; çünkü siz başka bir şey anlatmaya çalışırken, gerçek görsel olarak bedeninizden sızır” (James, 2013: 50).

Sözsüz iletişimde anlamı taşıyan beden dili, duygu ve düşüncelerin kişinin karşısındakine iletirken kullandığı hareketler, jestler, mimikler ve vücut duruşundan oluşan değerler bütünüdür. İnsan da farkında olmasa bile hareket, duruş ve davranışları ile sürekli iletişim kurmakta; çoğunlukla da sözlerle ifade edilemeyen duygu ve düşüncelere ait izler, sözsüz iletişim aracılığıyla alıcıya yansıtılmaktadır (Tayfun, 2012: 129-133). Dolayısıyla ister günlük hayatta ister sahnede olsun insan bedeni ve beden dili, iletinin aktarılmasını sağlayan bir iletişim aracı işlevi görmektedir. Ancak anlamın taşıyıcısı olduğu kadar anlamın oluşmasında da katkı sağlamaktadır. Günlük hayatta ya da sahnede bir devinim söz konusu olduğundan, doğru bir yargıya varmak için hareketleri tek tek yorumlamak değil bütüncül olarak yaklaşarak bir çıkarımda bulunmak gerekmektedir. Zira değerlendirilecek olan fotoğraf ya da resimde hapsolmuş bir an değil; belli bir zaman aralığında gerçekleşen hareket dizgesinin oluşturduğu bir sürecin bütünüdür.

“Hem yakın çevremizde hem daha geniş sosyal yaşantımızda hem de farklı ülke insanlarıyla ilişkilerimizde öncelikli [olarak] beden dilimizi kullanırız ve onların bedenleriyle anlattıklarını çözmeye çalışırız. Beden dili

gelişi güzel bir olgu değildir. Belli kuralları vardır. Bu sözsüz iletişimi hem tahmin edilebilir hem de yorumlanabilir kılmaktadır” (Özdemir, 2012: 10).

Beden dili ile ilgili kuralların temel belirleyicisi elbette kültürdür ve kültürden kültüre değişen kimi jestler beden dili okumasını zorlaştırmaktadır. Yine de Ekman’ın (2003) yüz ifadeleri konusunda ortaya koyduğu, herkesçe tanınabilen altı ifade gibi dürtülerin tetiklediği fiziksel tepkiler kültürün ötesinde benzerlikler göstermektedir. James’in (2009: 77) de örneklediği üzere kızarma, terleme, titreme gibi kontrol etmesi neredeyse imkânsız beden sinyalleri ortam sıcaklığının değişmesi hariç yalnızca fiziksel tehlike altında örneğin kendinden daha büyük bir şeyin tehdidi ile karşı karşıya olmanın yarattığı enerji akımı ve adrenalin sebebiyle oluşmaktadır. Darwin de (1890: 305-306) korkunun tehlike durumunda oluştuğunu ve dehşet duygusunun sesin ve bedenin titremesine sebep olduğunu belirtmiştir. Darwin’in betimlemesine göre korkmuş bir kişi, önce hareketsiz bir heykel gibi nefessiz kalmakta ya da içgüdüsel olarak gözlemden kaçmak ister gibi çömelmektedir. Korku duygusu gibi pek çok duyguya verilen fiziksel tepkiler, içtepilelere bağlı ve tamamen bilinçdışı olduğundan ortaktır.

Ekman ve Friesen (2003: 80) çalışmalarında öfkeliyken kan basıncının arttığını, yüzün kızardığını, alındaki ve boyundaki damarların şişerek görünür hale gelip, nefes alış-verişin farklılaştığını, bedenin daha atik bir poz alarak, kasların gerildiğini ve belli belirsiz bir ileri hareketin gözlemlendiğini belirtmişlerdir. James (2013: 50-51) ise saldırgan bir görüntüyü, göğüste kavuşturulmuş kollar, dik dik bakma, yumrukları sıkma ve birinin üzerine eğilme şeklinde betimlemektedir. Tüm bu çalışmalar duyguların hareketle ifadelerini içgüdüsel fiziksel tepkiler üzerinden açıklamaktadır. Kültürel öğrenmenin ve bireysel tarihin hareket biçimine etkisi tartışılmaz olsa da tamamen fiziksel ani tepkiler genelin tecrübe ettiği ya da gözlemlendiği dolayısıyla da tanınabilen kodlar ya da işaretler haline gelmektedir. 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren hızla gelişen ve yaygınlaşan iletişim araçları yalnızca görsel kodlar değil kültürden kültüre değişen beden dili okumalarını da yaygınlaştırmıştır.



Görsel 102- Bağıran Öfkeli Adam **Görsel 103-** Bağıran Öfkeli Adam (2)

Görsel 102- Bağıran Öfkeli Adam,

http://www.gettyimages.com/detail/illustration/angry-man-yelling-royalty-free-illustration/477046554?esource=SEO_GIS_CDN_Redirect

Görsel 103- Bağıran Öfkeli Adam (2),

<http://www.gettyimages.com/detail/illustration/angry-man-yelling-royalty-free-illustration/477041260>

Sahnede bedeninin duruşu, yürüyüş, jestler, göz teması, odak, başın kullanımı, oturmak için seçilen yer ve oturma biçimi, şeyler ve diğer karakterlerle korunan mesafe, giyim ve kullanılan aksesuarlar bir bütün olarak; aynı günlük hayatta insanların görünüşleriyle diğerlerinde bıraktıkları etki gibi bir etki yaratmaktadır. Kuklalar da izleyicide, yüz, el, göz, bakış, kol, oturuş, mimik, jest, kıyafet ve yüzlerindeki ifadeyi oluşturan makyajlarıyla bütüncül bir etki oluşturur. Ancak etkiyi asıl bütünleyen kuklanın hareket etme şeklidir. Bu etki rastgele olduğu gibi öğrenilebilir ve kontrol edilebilir nitelik de taşımaktadır. “Beden, dinlenen ve izlenen bir dil olarak zekanın mekanı olarak empoze edilmektedir” (Finck & Walter, 1991: 11). Dolayısıyla iletişimde niyetlerin sözsüz mesaj formunda iletilmesi bağlamında son derece işlevseldir. Bu noktada nefes ve hareket ilişkisi de önem kazanmaktadır. Nefes, hareketin es vermesini de zorunlu kılacağından, hareketteki durakların yerine göre anlam değişmesi söz konusu olacaktır.

“Eğer bu hareketi kolumuzu nefes aldığımız sırada kaldırarak ve sonra kolumuzu nefes verdiğimiz sırada indirerek yaparsak olumlu bir elveda duygusu ortaya çıkar. Eğer tersini yaparsak yani nefes verirken kolumuzu kaldırır ve nefes alırken kolumuzu indirirsek ortaya çıkan etki olumsuz olur.” (Lecoq, 2015: 94).

Harekette eslerin önce mi sonra mı verileceği kadar, beden dilinde duruştaki simetri ve asimetri de alımlayıcının belli bir hareketi okumasını etkilemektedir. Zira duruştaki dengesizlik ve hoşnutsuzluk arasında bir ilişki söz konusudur. Simetri şeylerin doğal düzeninde olduğundan, figürdeki dengesizlikler hoşnutsuz çağrışımlar oluşturmaktadır. Simetrik bir duruş istikrar ve kendine güvene işaret ederken, kollar bağlı olduğunda savunmacı ve düşmanca bir tavır da içerebilir ancak dışa dönüktür ve göndericinin dış görünüşü sağlam ve güvenilir olduğu mesajını verir. Simetri olmadığında beden iletmeye çalıştığı mesaj zayıflar, kolların bağlı olduğu durumda savunmadan ziyade içerleme ya da kaçınma hissi uyandırır, içe dönüktür ki kişinin dış görünüşü daha çok kendinden hoşnutsuz olduğu mesajını vermektedir (McCloud, 2006: 109). Bu simetrik yüzlerin daha çekici ve güvenilir bulunduğunu kanıtlayan araştırmaların bulgularının (Rhodes et.al, 1998, Jones et.al, 2001, Noor ve Evans, 2003, Bava ve Reis, 2003) beden duruşları açısından da doğru olabileceğini düşündürmektedir. Zira simetri, duruşla ilgili daha olumlu, kararlı ve bütüncül bir çağrışıma sebep olurken, asimetri daha olumsuz, belirsiz ve tutarsız çağrışımlar oluşturmaktadır. Duruş pek çok açıdan kişinin duygu ve düşünceleriyle ilgili bilgi verse de yürüyüşü de belli başlı ipuçları sağlamaktadır.



Görsel 104- Simetrik Ve Asimetrik Duruş Örnekleri. (McCloud, 2006: 109).

“Vücut konumu ile ilgili önemli ayrıntılardan birisi de yürüyüş biçimidir. [...] Yürüyüşüne bakılarak insanların ruh hali ve çevresindekilerle ilişkisi hakkında değerlendirme yapmak mümkündür. Toplumsal yaşamda ister aile içi ilişkilerde, ister geniş anlamda iş ve okul ortamında olsun yürüyüş biçimi statü belirleyici özelliğe sahiptir” (Tayfun, 2012: 160).

Yürüme biçimleri, yaş ve vücut kondisyonu hakkında olduğu kadar karakter özelliklerini ya da duygu durumunu da tanımlayabilmekte bu sebeple de pek çok kukla ve maske hareket atölyesinde ana egzersizlerin başında yer almaktadır. Yürüyüş, her bireyin boyu, kilosu, iskelet yapısı, geçmiş yaşantısı ve rutin hayatının etkisiyle eşsiz olduğu kadar eylemin gerçekleştiği andaki duygu ve düşünceler bağlamında da değişkendir. Yine de karakteristik yürüme biçimi değişmemektedir. Bu günlük hayatta insanların nefes almak gibi düşünmeden gerçekleştirdikleri yürüme eylemi için geçerli olduğu kadar, kuklanın da sahne üzerinde kişiliğini ortaya koyan bir nosyondur. Kukla, dramaturgi ve atölye yani fikren ve fiziken üretilme aşamasında verilmiş bir kararla, söz konusu yürüme eylemini belli bir biçimde gerçekleştirecek şekilde imal edilmektedir.



Görsel 105- Olağan Şüpheliler Minimal Poster- Tasarım: Calm the Ham,

<http://favbulous.com/post/1163/minimalistic-movie-posters>

Yalnızca yürüme eylemi oyun kişisi hakkında pek çok bilgi aktarabilmektedir.

Olağan Şüpheliler (The Usual Suspects-1995) filminde, Kevin Spacey'nin oynadığı

Verbal Kint karakterini film boyunca bir ayağını sürüyerek yürüdüğü görülür. Filmin sonuna dek diğer film kişilerini olduğu kadar seyirciyi de bir engeli olduğuna inandırmıştır. Yürüyüşün nasıl kişi hakkında kolayca yargıya varılmasını sağladığını gösteren net bir örnektir. Zira “Bir kişinin yürüyüşü dahi düşmanca bir tavrın sinyalini verebilir. Eğer büyük ve gürültülü adımlar atılıyorsa içsel bir öfkeye işaret ediyorlardır” (Glass, 2012: 57).

Etkili, özgüvenli bir yürüyüş, sırtın ve başın dik tutulduğu, dengeli, ellerin rahat biçimde savrulduğu, hızlı adımlar içeren bir yürüyüş biçimidir. Edilgen izlenim, gözler yerde, kambur bir duruşla, eller cepte ya da sırt çantası kayışlarını tutar biçimde bir yürüyüşle oluşmaktadır. Uzun ve yere sert çarpan adımlarla, yumruk halinde ellerle genişçe savrulan kollara sert bir yüz ifadesi de eşlik ediyorsa saldırgan, küçük hızlı adımlara, göğüs seviyesinde ovuşturulan eller ve gergin bir yüz eşlik ediyorsa yürüyenin kaygılı bir kişi olduğu kabul edilmektedir. Benzer şekilde yaylanarak atılan uzun adımlara, onaylanma ve ilgi için etrafta gezinen bakışlar ve eller cepte iken salınan omuzlar kendini beğenmişlik ifadesi olurken; baş aşağıda, eller arkada birleşmiş, hafif öne eğilmiş bedene küçük adımlar eşlik ediyorsa kişi düşünceli olduğu izlenimini yaratmaktadır (James, 2013: 66). Öte yandan yaşla oluşan fiziksel kısıtlar da yürüyüş konusunda son derece belirleyicidir. Yaşlılıkla beraber eklemlerdeki yağın azalması, jestlerin çeşitliliğini, gövde ve kafa hareketlerinin esnekliğini azaltmaktadır. Genç bir insan elli-altmış derecelik kalça hareketlerini hızla ve kolaylıkla yapabilirken; yaşlandıkça bu açılar yirmi dereceye kadar incek ve hemen eyleme dönüşmeyecektir (Stanislavski, 2016: 36). Stanislavski'nin işaret ettiği yaşla gelen fizyolojik değişikliklerin sonucunda meydana gelen yavaş ve kısıtlı hareketler ile gövdede eğiklik; saç rengi, aksesuar ve giysiler eşliğinde izleyiciye gördüğünün yaşlı biri olduğu bilgisini vermektedir. Yani görsel veriler algılandığı andan itibaren görülen şeyle ilgili bir yargı oluşturmaktadır. Kukla tiyatrosunda da oyuncu tiyatrosundaki bu dinamik işlemektedir. Tek tek oyun kişilerinin postürü, hareketi ve görsel tasarımının yarattığı çağrışım kadar, iki ya da daha fazla oyun kişisinin aynı anda sahnede bulunduğu durumların yarattığı çağrışım hem anlam bağlamında hem de dramatik çelişki/çatışmayı oluşturma anlamında da son derece önemlidir.

Günlük hayatta olduğu gibi sahne üzerinde de kişilerin tek başına ya da birbirine göre konumlanışı izleyene, durum ve ilişkiler üzerine birtakım veriler sağlamaktadır. Erdenk, Hareket ve Efor Bilgisi dersi için verdiği alıştırmalarından birinde iki öğrenciyi birbirlerine sırtları dönük, yüzleri dönük ve birinin sırtı diğerine dönük olarak konumlandırmış hem kendilerine hem de izleyen öğrencilere değişen konumlarla ilgili hislerinin değişip değişmediğini sormuştur. Öğrenciler her konumlanma için farklı hissettiklerini belirtmişlerdir. Yüzleri birbirine dönükken nötr ya da iletişime açık bir pozisyonda olduklarını ifade etmişlerdir. Yalnızca biri diğerine sırtını döndüğünde kırgın ya da kızgın veya diğerinden habersiz hissetmiş, sırtı dönük öğrenciye bakan diğer öğrenci ise ona ulaşamama duygusu yaşamıştır; birbirlerine sırtlarını döndüklerindeyse aralarında bir anlaşmazlık hissetmişlerdir (Erdenk, 09.11.2016). Konumlanış içinde mesafe ve seviyeyi de barındırır. Sahnede iki şey arasındaki mesafe birbirlerine göre konumları kadar önemlidir. Aynı şekilde seviye farkı üstünlük vurgusunu pekiştirmektedir. Daha yukarıda olan ya da olanlar direkt olarak otorite, statü ve güç sahibi olarak algılanmaktadır. Fiziksel olarak da Görsel 86'daki (s.140) gibi bir duruş genellikle üstünlük sağlamak ya da gücün kimde olduğuna dair mesaj vermek için yapılır. Kuklalar için de sahnede bu ilişki geçerlidir. İtalyanlar'ın Pulcinella'sı, İngilizler'in Punch'ı gibi geleneksel el kukla oyunlarında iki oyun kişinin münakaşa içinde olduğu tüm anlarda bedensel olarak birinin diğerinden daha yukarıda olması ve diğerini ezmesi biçiminde görülmektedir. Çağdaş oyunlarda kukla ve kuklacının karşı karşıya kaldığı durumlarda kukla dominant ise bedensel olarak kuklacı kukladan büyük olsa da seviye olarak kukla daha yukarıda kalarak otoritesini görsel biçimde ortaya koymaktadır. Neville Tranter'ın **Punch and Judy in Afghanistan** (Punch ve Judy Afganistan'da) oyununda kuklacının canlandırdığı gazeteci Nigel ile Fransız Birleşmiş Milletler askerinin karşı karşıya geldiği sahne buna açık bir örnektir (Görsel 106). Elindeki silahla Fransız askeri beden seviyesi ile de Nigel'a yani kuklacı Tranter'a karşı daha güçlü bir pozisyondadır. Burada görsel veri izleyene güçlü bir şekilde kontrolün kimde olduğunu göstermektedir.



Görsel 106- Neville Tranter’ın Punch And Judy In Afghanistan (Punch Ve Judy Afganistan’da) Oyununda Nigel İle Fransız Birleşmiş Milletler Askeri, <https://waldorf-web-prod.whatsonstage.com/s/wos-photos-production/92735.jpg>

Sözlü mesaj ve beden dili mesajları arasında zaman zaman farklılıklar meydana gelse de öncelikli olarak görsel mesaj doğru kabul edilerek daha uzun süre hatırlanmaktadır (Tayfun, 2012: 136). Kukla tiyatrosunda da metin kullanılsa bile genel tavır kuklanın sanki hiç söze gerek yokmuşçasına yalnızca hareketle anlatılmak isteneni anlatabilmesini sağlamak ve oyunun ana temasını iletebilmektir. Beden dili bu anlamda sözsüz iletişim açısından kritik bir önem taşımaktadır. “Anlatma, göster. Bu, tüm beden dili [kullanılan] performanslar için altın kuraldır” (James, 2009: 76).

Kukla tiyatrosunun geleneksel örneklerinde oyun sözlü ise anlatı daha baskın hale gelmektedir. Yine de özellikle çağdaş kukla tiyatrosunda performansın gücü anlatıdan ziyade hareketle ifadenin başarısıyla artmaktadır. Hareket gösteri boyunca, duyguyu, düşüncüyü, kişilik özelliklerini, temayı ne kadar iyi aktarabiliyorsa gösterinin izleyicide bırakacağı iz o kadar fazla olmaktadır. Sözün dışarıda bırakılması görsel verilerin alımlayıcı zihninde sayısız varyasyonla yorumlanmasına olanak vererek, hem gösteriyi uluslararası mecrada ilginç kılacak hem de izleyicinin gösteriden alacağı hazı arttıracaktır. Bu bağlamda daha önce de ifade edildiği gibi kukla gösterilerinde anlam iletimi açısından tasarım ve hareket bir bütündür ve ikisinin işbirliği ile ancak ileti doğru şekilde yerine ulaşabilir.



3. BÖLÜM

21. YÜZYIL KUKLA TİYATROSUNDA İMGE-İLETİ İLİŞKİSİ

3. BÖLÜM

21. YÜZYIL KUKLA TİYATROSUNDA İMGE-İLETİ İLİŞKİSİ

3.1. Çağdaş Oyunlarda Kukla İmgesini Belirleyen Unsurlar

Kukla tiyatrosu dendiğinde ilk akla gelen, bugün hala korunan, oynanan ve izlenen yani varlıklarını aktif biçimde sürdüren geleneksel oyunlardır. Çağdaş oyunlar, geleneksel türleri saf dışı bırakmak şöyle dursun onlardan beslenmektedir. Özellikle geleneksel kukla teknikleri hem yapım hem de oynatım açısından çağdaş uygulamalara kaynaklık etmektedir. İpli kukla, gölge kuklası, el kuklası ve Japon bunraku gibi teknikler yeni uygulamalara da ilham vermektedir. Kullanılan tekniğin ötesinde çağdaş kukla oyunları multi-disipliner ve çoğunlukla kültürler ötesi bir yapıdadır. Avangard akımlarla başlayan değişim rüzgarının bir sonucu olarak farklı sanat disiplinlerinden gelen sanatçılar birlikte üretmek konusunda çok daha isteklidirler. Sahne sanatları açısından bu işbirlikleri 20. yüzyılın başından beri yenilikçi sonuçlar doğurmuş ve doğurmaktadır. Kukla tiyatrosu bu bağlamda konvansiyonel kimliğinin ötesinde sanatsal üretimin katkı sağlayıcılarından biri konumuna gelmektedir. Farklı sanatlar arasındaki sınırların çözülmesi gibi; gelişen teknolojiyle, hızlı iletişim ve kolaylaşan ulaşım, kültür sınırlarının da keskinliğini azaltmakta; uluslararası festivaller aracılığıyla kukla sanatçılarının içinden doğdukları kültürden çok daha başkalarına ulaşmalarına olanak tanımaktadır. Çağın getirisi olan görsel kültür, iletişim açısından etken belirleyen haline geldikçe görsel imgelerin önemi artmaktadır.

“İmgeler bir fikri iletmenin en güçlü araçlarıdır. Modern baskı süreçlerindeki gelişmeler, dijital fotoğrafın popülerliğindeki artış, imge kütüphanelerinin ulaşılabilirliği ve çeşitliliği, fotografik imgelerin daha önce hiç olmadığı kadar ucuz ve ulaşılabilir olmasına katkıda bulunmuştur” (Ambrose ve Harris, 2013: 99).

İnsanlar belki de var olduklarından beri zihinlerinde imgeleri işlemektedirler, nitekim görme duyusu vahşi doğada hayatta kalmak için zaruridir. Özellikle 2000 yılı sonrasında iletişim araçlarının çeşitliliği ve yaygınlığı insanın doğduğu andan itibaren pek çok imgeye ve onların taşıdığı kodlara daha önceki dönemlerde hiç olmadığı kadar maruz kalmasına sebep olmaktadır. İnternetin ve cep telefonlarının da varlığıyla sınırlar

ortadan kalkmakta; dünyanın her yerinden görüntülere ulaşmak kolaylaşmaktadır. Dolayısıyla televizyonun özellikle de cep telefonunun yaygınlaşmasıyla insan, doğduğu andan itibaren yoğun olarak görsel verilerle karşılaşmaktadır. Bu da kişinin imge kütüphanesinin hiç olmadığı kadar hızlı bir biçimde çeşitlenmesine olanak vermektedir. Bu hem görsel kültürün etkilediği hem de bir anlamda görsel kültürü oluşturan bir döngüdür.

Görsel kültür çerçevesinde görsel olan, estetik olsun olmasın insanlar tarafından üretilmiş, yorumlanmış ya da meydana getirilmiş, işlevsel, iletişimsel amacı olan her şeydir (Barnard, 2002: 34). Dolayısıyla günlük hayatın her yerine çeşitli iletişim kanalları ile yayılmış görsel imgeler kadar, teknolojinin bütünü de kapsayan bir durum söz konusudur. Zira görsel veriler de bir kere üretilmekle kalmaz, bugün özellikle sosyal medya aracılığıyla tekrar tekrar yeniden üretilir. Bu tekrarlı karşılaşma alımlayıcı açısından görsel imgenin benzerleriyle ilişkilendirilmesini kolaylaştırmaktadır.

Hali hazırda görsel bir dil kullanan kukla tiyatrosunun çağdaş formlarında da görsel anlatım giderek daha önemli hale gelmektedir. Özellikle uluslararası seyirciye hitap eden oyunlar için anlaşılır olmak son derece gerekli hatta yapımın temeli olduğundan; çoğu oyun sözsüz ve genele hitap edecek biçimde tasarlanmaya çalışılır. Bu bağlamda sahneye koyanlar, anlaşılabilirliği arttırmak için çoğunlukça tanınan ve yaygın olan imge ve kodlardan faydalanmaktadırlar. “Simgeler, resimsel olarak gösterilmesine rağmen çoğunlukla, temsil ettikleri kavramları, düşünceleri ya da nesnelere anlatmak için kullanılır. Ortak imgelerin tanınabilme kolaylığı onları güçlü bir tasarım aracı kılar” (Ambrose ve Harris, 2013: 144). Çağdaş kukla tiyatrosu kadar inter-disipliner sahnelemeler de kuklaları bu araçsallık doğrultusunda kullanmaktadır. Bu bağlamda kukla konvansiyonel anlamda amaç iken, çağdaş örneklerde hem amaç hem de araç bazen de sadece araç olmaktadır. Pek çok kumpanya disiplinlerarası işbirliklerine önem vermekte ve çalışmalarında başka disiplinlerden sanatçılara daha çok yer vermektedirler. Öyle ki La Compagnie l’Alinéa gibi kimi kumpanyalar bu işbirliklerini kendilerini tanımlayan öğelerden biri olarak görmektedir.

“La Compagnie l’Alinéa deneyimleri ve kukla çevresinden olsun olmasın farklı sanatçıları, yönetmenleri, müzisyenleri, görsel sanatçıları v.b. bir

araya getiren bir erime noktasıdır. Bu insani ve sanatsal karşılaşmalar, bilgilerimizin bir araya geldiği, tutku ve yeteneklerimizin buluştuğu noktada bizi başarıya yöneltir. Bugün dileğimiz, söze daha az dayanan, müzik ve el kuklası ile daha tutkulu projeler çerçevesinde paylaşım ve ortaklıklara her zamankinden fazla olanak sağlamak, sürdürmektir- Brice Coupey”. (La Compagnie l'Alinéa, 2017)

Kumpanyalar, farklı disiplinlerle yürüttükleri ortaklıklarla hem kendileri hem de izleyici için yeni üretim deneyimlerine kapılarını açmaktadırlar. “Disiplinlerarası çalışma yapmak için, bir konuyu (temayı) ele almak ve iki ya da üç bilim dalı çerçevesinde ele almak yeterli değildir. Disiplinlerarası çalışma başka hiç kimseye ait olmayan yeni bir nesne üretmeyi içermektedir” (Barthes, 1989:72) Barthes’ın metin için yaptığı bu açıklama tam anlamıyla disiplinlerarası sahne çalışmalarına da uymaktadır. Bugün çağdaş kukla tiyatrosunda oyunun çıkış noktası ne olursa olsun sahne metnine dayanan, farklı disiplinlerden sanatçıların birlikte çalışması sonucu sahnelenen oyunların yaygınlaştığı görülmektedir. Bu çalışma biçimi aslında avangard tiyatro ile başlamış bugün toplu yaratım da denen “devised theater” olarak anılan tiyatro yapma biçimiyle aynı özellikleri taşımaktadır. 1994’de Scott Graham, Steven Hoggett ve Vicki Middleton tarafından kurulan Frantic Assembly bu şekilde oyun üretmekte; tiyatro olarak tarzlarını açıklarken devised theater’ı özetlemektedirler.

“Türetim [devising] boş bir odaya girip sıfırdan başlayarak yaratmak demek olduğunu sanmak mümkündür. Olay bu değil. Bir fikir bulup prova odasına girmek ve ondan önce de farklı yönetmenlerle çalışarak tekrar tekrar şekillendirmek ve yapımcılarla diğer ortaklara sunmak yıllar alabilir. Provanın ilk gününde kullanılacak bir taslak hazırlaması için [bu çalışma] yazara da sunulabilir. Bu senaryo pek çok türetim süreci için ilham kaynağı ve sıçrama tahtası olur” (Graham ve Hoggett, 2012: 5).

Kukla tiyatroları da benzer bir dinamikle iki yıla varan uzun süreçlerde ve farklı disiplinlerden kişilere kapılarını açık tutarak oyun hazırlamaktadır. Devise kelime anlamıyla icat etmek, düzenlemek, kurmak, tasarlamak demektir. “Fikir veya ilkelerin, yeni kombinasyonlarının yada uygulamalarının zihinde biçimlenmesi anlamındadır” (Merriam-Webster, 2017). Devised theater ise bu biçimlenmenin sahnede gerçekleşmesidir. Bu bağlamda her ne kadar tek bir kelime ile karşılığını bulmak zor olsa da ‘türetim tiyatrosu’ demek bu uygulama şekline uygun görünmektedir. Oyunu var etmek için tek kişi kadar bir grup insanın birlikte oyunu oluşturacak tüm bileşenleri aynı

anda değerlendirerek çalışması gerekmektedir. Söz konusu grup yalnızca tiyatro profesyonellerinden değil tüm sanat dalları hatta teknik alanlardan profesyonelleri içermektedir. Genellikle bir ya da birkaç fikir etrafında uygulama temelli deneysel çalışmalar ve doğaçlamalar sahnede neyin işlevsel olduğunu ya da olmadığını ortaya koymakta; oyunu meydana getiren sonuç uygulamayı yapanların tamamının ortak kararıyla belirlenmektedir. Tasarım, müzik, teknik, hareket gibi bileşenlerin hepsi süreç içinde denenmekte ve gelişmektedir. Çağdaş kukla tiyatrosunun disiplinlerarası işbirliğine dayanan ensembel çalışma ve üretme biçimi ile türetim tiyatrosu benzerlik göstermektedir. Her ikisinde de yazılı metin başlangıçta elde olması gereken bir zorunluluk olmaktan çıkarak ihtiyaç halinde oluşturulan bir ürün, bir unsur olmaktadır. Özellikle sözsüz oyunlarda metin, konvansiyonel tiyatro metinlerindeki parantez içlerindeki açıklamalardan ibaret olup; daha çok niyetleri ve hareketlerin biçimlerini ifade etmektedir. Bu noktada bir rejî defteri içeriğine daha yakın olduğu söylenebilir. Bugün kukla tiyatrosu kendini tam olarak böyle tanımlamasa da oyunların hazırlanış süreci böyle gelişmektedir. Hem türetim tiyatrosunda hem de çağdaş kukla tiyatrosunda oyun, bir fikir, konu, tema, karakter, felsefe, resim, müzik, duygu, malzeme, tarihi belgeler-olaylar, roman, masal, şiir ya da çıkış noktası olabilecek tek bir satırdan yola çıkabileceği gibi, sadece estetik, politik içerikli, belgesel nitelikli, ya da tamamen hareket kökenli de olabilir ve oyunu oluşturan grubun niteliklerine bağlı olarak da değişmektedir.

Bir tema, metin ya da konu çerçevesinde birkaç farklı sahne disiplini bir araya gelip bir üretim yaptıklarında ortaya çıkan sentez, artık gerçek anlamda bütünü oluşturan disiplinlerden sadece birinin ürünü olmamaktadır. Nitekim böyle çalışmalar kimi zaman yaratıcıları tarafından da tam olarak tanımlanamamaktadır. Bu tanımlama sorunu avantaj ve dezavantajlı durumlar yaratmaktadır. Farklı disiplinlere ait uluslararası festivallerde yer almak avantaj yaratmakla birlikte; oyunun lanse edilme biçimi seyircide bir beklenti yaratmakta bu da beklentinin karşılanamadığı durumlarda dezavantajlı bir duruma dönüşmektedir. İçinde sayıca ve etki olarak az kukla barındıran bir oyunun kukla oyunu olarak sunulması yanlış olmasa da kimi seyirci için yeterli olmamaktadır. WHS&Sung Ahn Pick Up'ın **Double Exposure** (2013) adlı gösterisi yoğun olarak hareket ve dans performansı içermektedir ve "kuklalar" konvansiyonel anlamdaki kuklalardan ziyade

heykel/aksesuarlara daha yakındır, yine de dünyanın en büyük kukla festivali olan Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes (Charleville-Mézières) 2013 programı içinde yer alabilmiştir. Yalnızca bu gösteri değil Cie Acide Mélancolique'in **Red Shoes** ve Compagnie Sans Soucis'nin **Peer Gynt** ya da Le Théâtre de la Mezzanine'nin **Eden Palace** adlı gösterisi gibi gösteriler de kukladan ziyade hareket ve dansa ağırlık vermekle birlikte bu festivalin programında yer almış ve almaktadır. **Red Shoes** (Görsel 107), beden manipülasyonu, dönen objelerle bir kadının çocukluktan erginliğe büyüme ve yaşlanma serüvenini anlatırken tüm cinsiyetlerin sözcülüğünü yapmaktadır. Müzik üzerine canlı olarak okunan metnin fon oluşturduğu oyunda hareket ve dansa dayalı bir anlatı söz konusudur. Bu gösteride konvansiyonel anlamda kukla kullanılmadığı gibi obje tiyatrosundan da söz etmek mümkün değildir. Ancak yer yer kukla gibi oynatılan kostüm gibi aksesuarlar söz konusudur. **Peer Gynt** (Görsel 108) ise Ibsen'in aynı adlı oyunun bir uyarlamasıdır, metinden ziyade hareket ile anlatıma ağırlık veren oyun yalnızca 3 oyuncu ile oynanmaktadır. Dekor ve aksesuarların aktif kullanıldığı oyunda yine konvansiyonel kuklalar yer almamakta; kuklayı andıran kimi zaman sadece birer baştan ibaret figürler hareket ettirilerek kukla gibi kullanılmaktadır. Görüldüğü üzere bu ve bunun gibi çağdaş örneklerde kukla yalnızca amaç ve oyunun ana eksenini olmaktan çıkmakta; hem amaç hem de araç bazen de sadece araç olmaktadır. **Eden Palace** (Görsel 109) ise yönetmeni Denis Chabrouillet'nin izleyicisini her köşesi sürpriz dolu bir labirente davet ettiği bir gösteridir. Sahne perdesinin, sahnenin kendisinin sınırlarının ortadan kalktığı, konvansiyonel tiyatronun temellerine bir eleştiri niteliğindeki gösteri, seyircinin mobil olarak her episod için durakladığı kumpanyanın prefabrik olarak kurduğu yapı içindeki uzun bir yürüyüşten ibarettir. Yalnızca bir bölümde ipli kuklalar görülür. İngiltere kraliyet ailesinden Prens William ve eşi Kate Middleton'un tüm dünya basınının gözü önündeki hayatlarını eleştirmek için onları buz pateni yapan ipli kuklalar biçiminde sunmaktadırlar.

Yukarıdaki üç örnekte de oyunlar kukla tiyatrosu dinamikleri üzerine kurulmamıştır. Kuklalar ya da kukla gibi işlev gören her birim aslında anlamı destekleyici bir işleve sahip olabildiği için oyunun bir parçası olmuştur. Kuklanın ana etmen ya da baş oyun kişisi olmadığı sözü geçen bu ve bunlar gibi çağdaş gösteriler, dünyadaki diğer kukla festivallerinde de giderek daha çok kendilerine yer bulmaktadırlar. Letni Letna Sirk

Tiyatrosu Festivali gibi festivaller de sirk gösterilerinden farklı disiplinlerarası gösterilere ve kuklalı oyunlara programlarında yer vermektedir.

Cirk La Putyka'nın **Dolls** (Görsel 110) adlı oyunu, akrobasi içeren, tiyatral sözsüz harekete dayalı bir gösteridir. Oyunda bir vitrin mankenin oynatılması, oyuncak bir bebeğin gerçek bebekmiş gibi hareket ettirilmesi ve insan boyutunda içi kum dolu bezden bir insan figürü ile yapılan koreografi hariç oyuncuların birinin el ve ayaklarına bağlanan iplerle diğer oyuncular tarafından kukla gibi hareket ettirilmesi de söz konusudur. Manken, oynatıldığı sahnede, adamın birlikte olmayı arzuladığı, gerçekte var olmayan ve kendi dünyasında asla var olmayacak kadını temsil etmektedir. Oyuncak bebek sahip olunmak istenen bir bebektir. Oyuncunun kukla olduğu bölüm hayatta her bir insanın sıradan bir piyon ya da kukla olabileceğine bir göndermeyi taşımaktadır. Genel olarak oyun akrobasi içeriğinden ötürü sirk tiyatrosu festivalinde yer almaktadır ancak içeriğinde tiyatro, dans, kukla ve sirk gösterilerinin tümünden izler taşımakta onların bir sentezini oluşturmaktadır. Sözü geçen sirk festivalinde, Divadlo Drak'ın **Georges Méliès' Last Trick** adlı gösterisi projeksiyon, illüzyon, kukla, pantomim içeren bir gösteri olarak; Buchty a Loutky ise kukla tiyatrosu olmasına rağmen aynı festival programında yer almıştır. Bu göstermektedir ki festivaller de çağdaş gösteriler için sınırlarını genişletmektedir.



Görsel 107- Cie Acide Mélancolique'in Red Shoes Adlı Gösterisinden Bir Sahne,

<http://redshoes.wikeo.net/photos.html>



Görsel 108- Peer Gynt, <http://compagniesanssoucis.com/peergynt.php>



Görsel 109- Eden Palace, <https://www.theatredelamezzanine.org/au-répertoire/>



Görsel 110- Dolls, <http://www.letniletna.cz/2018/program/performance/id/320>

Kukla toplulukları kadar, az önce sözü edilen sirk tiyatrosu örneklerindeki gibi farklı sahne sanatları da başka disiplinlere kapılarını açmışlardır. Hareket Tiyatrosu (Théâtre du Mouvement) kurucuları Claire Heggen ve Yves Marc, 1975'den bu yana

tiyatro anlayışlarının oluşmasında, Edward Gordon Craig, Etienne Decroux, Jacques Copeau ve Suzanne Bing gibi isimlerin yanısıra kukla olarak deneyimledikleri yapılardan nasıl etkilendiklerinden de bahsetmişlerdir (2017: 300). Edward Gordon Craig'in üstün kuklası ve Etienne Decroux'nun aktör özne ve sanatın nesnesi dediği ideal kukladan hareketle, oyunlarında aktör, zaman zaman kuklalaşmıştır. İnsan bedeni, kimi zaman giyilen maskelerin kimi zaman da kukla, nesne ve malzemelerin oynatıcı/kuklacısı olur hatta mekan da yer yer hareketli bir yapı olarak oyunun aktörlerinden biri olmaktadır. Compagnie l'alinéa'nın **Petites Histoires Sans Paroles** oyununun bir bölümünde de aynı şekilde kukla sahnesinin kuklacı tarafından hareket ettirilerek oyuna dahil edilmektedir. Dolayısıyla sahnenin sabit olması gerektiği ön-kabulünü yıkmakta ve seyirciyi şaşırtarak sahneyle olan ilişkiyi tekrar değerlendirmeye zorlamaktadır.

Kukla tiyatrosu, Dr. John Bell'in deyimiyle uzunca bir süre sokaklarda ya da gezici topluluklarca icra edilen alt tabakaya ait bir eğlence sayılması sebebiyle kalıplara uyan olmaktan ziyade kalıplara sığmayan bir yapıda olmuştur (Bell, 2015). Elbette kukla gelenekleri kendi kurguları içinde sıkı kuralları olan yapılara sahiptir. Ancak özünde kukla, ana akımın dışında durmuş ve bu sebeple de kendine özgü bir özgürlüğe sahip olmuştur. Bu özgürlük söylemde eleştirel bir dil getirdiği kadar, yeri geldiğinde kendi türünün kurallarını yeniden şekillendirme olanağı da sağlamaktadır. Özetle kukla tiyatrosu için belli kalıplardan söz etmek zordur zira her zaman o kalıpları kıracak istisnalar var olacaktır. Örneğin çocuklar için yapılan bir gösterinin çok renkli ve dikkat dağılmasını önlemek için hareketli olması gerektiği genel kanısı yaygındır. Oysa ki **A Story in White** (Beyaz Öykü) adlı sözsüz gösterileriyle Avusturyalı grup Gundberg Figuren Theatre&Musik'in beyaz giyinmiş oyuncu/kuklacı/müzisyenleri, bembeyaz bir dekorda, yine beyaz kukla ve nesnelere oynatmakta ve yaşları 4 ile 10 arasında değişen çocuklar sıkılmadan büyük bir dikkatle izlemektedir. İspanyol Angelico Musgo'nun **Rosa Trip in Miniature** (Ros'un Minyatür Yolculuğu) adlı oyunu da sözsüz ve masa üzerinde Yvette Horner'in *Sous Le Ciel de Paris* gibi parçalar eşliğinde oynanan temposu düşük, kuklanın yavaş hareket ettiği, aksiyonu az bir oyun olmasına rağmen çocuk izleyiciler tarafından ilgiyle izlenmektedir.



Görsel 111- Ros A Trip In Miniature, <http://angelicomusgo.blogspot.com.tr>



Görsel 112- Gundberg Figuren Theatre & Musik, A Story In White,
<http://mezzanintheater.at/lineupentry/eine-geschichte-in-weiss/>

Yukarıdaki örnekler gibi kendi kuralları çerçevesinde işleyen oyunlar olsa da kuklayı imgeleştiren, onu tanımaya ve anlamlandırmaya yarayan unsurlar söz konusudur. Bunlar, tasarım, hareket ve temanın uyumlu bütünlüğüdür. Tema kapsamı ve sınırları belirler, tasarım bunu görselleştirir ve hareket ise kuklayı canlandırır ve anlamı kelimenin tam anlamıyla boyutlandırır. Görsel imgeyi oluşturan şey temelde onun tasarımıdır. Burada sözü edilen tasarım, hem görsel hem de fikrî anlamda tasarımıdır. Özellikle sahne metni üzerinden giden çalışmalarda, sanatçılar temayı, fikri, konuyu veya mesajı en iyi aktaran aracı aradıklarından, deneme yanılma yolu ile çalışırlar ve bu bağlamda değişiklik yapma konusunda esnek bir bakış açısına sahiptirler. Temsil edilecek fikir/tema/konu/anlam tasarımı önceleyebilir ve rejî masasında kararlaştırılabilir ama nesnenin kendisinden yola çıkarak temsiliyeti belirlemek ve anlam karşılığını prova odasında deneyimlemek de mümkündür. Hareket de bu noktada anlamı bütünlüktedir. Dolayısıyla özellikle çağdaş kukla çalışmaları için fikir ile görsel tasarımın hareketle

birlikte sürekli dirsek temasında olduğunu söylemek daha doğru olacaktır. Bu unsurları sahneleme açısından birbirinden ayrı düşünmek mümkün olmasa da daha iyi anlamak için kendi içlerinde değerlendirmek gereklidir.

3.1.1. Tasarım

İzleyicinin oyunla etkileşimi oyunun adıyla başlar, merak uyandırır ve düşündürür ancak ismi, oyunun bütünü hakkında her zaman tam ve kapsayıcı bir fikir vermeyebilir. Oyun hakkında düşünceleri şekillendiren ve somut verileri sağlayan ise tasarım, yani sahnede görsel olan her şeydir. İnsan karşılaştığı her biçimi, dokuyu, şeyi onunla kurduğu ilişki çerçevesinde anlamlandırır. Bu izleyici için olduğu kadar sanatçı için de geçerlidir.

“Sanatçı için doğa ile iletişim en gerekli durumdur. Sanatçı insandır, doğadır, doğal alan içinde doğanın bir parçasıdır [...] Biçim ve tona dair algısı onun ilkel [zamanlardan kalan] mirasıdır” (Klee, 1972: 7). Klee'nin de vurguladığı üzere insanın en ilkel deneyimleri, çevresinde gördükleriyle kurduğu ilişkiye dayanmaktadır. Dolayısıyla insan en başından beri doğanın içinde doğa ile kurduğu ilişkiden ötürü onun renklerine, onun biçimlerine, malzemesine ve ihtiva ettiği ne varsa onlara ilişkin bir algılama biçimi geliştirmiştir.

“Bir nesneyi görmek onu üç boyutlu dünyanın referans çerçevesine yerleştirmekten daha fazla bir şeydir. Onun rengi yalnızca maddeselliğiyle ilgili gibi görünse de duyusal içeriğiyle de ilgilidir. Soğuk ya da sıcak, parlak, neşeli, hüznü, depresif, rahatsız edici, memnun edici, kaba, rafine, vahşi, terbiyeli, heyecan verici, rahatlatıcı, kirli, temiz, zengin ve diğer duygusal nitelikler duyusal içeriği oluşturur (Kepes, 1969: 140).

Kepes'in belirttiği duyusal içerik insanın çevresiyle duyuları vasıtasıyla kurduğu ilişkiden ileri gelmektedir. Taşın sertliği, ağacın sıcaklığı gibi su, hava ve toprağın da insanda uyandırdığı etki en ilkel deneyimden en çağdaş olana kadar ortaktır. Yalnızca doğadan gelen değil, insan yapımı olan şeylerle kurulan ilişki de en temelde yapaylığı konusunda ortak bir yargıyı getirmektedir. Dolayısıyla sahnede karşılaşılan her ne malzeme olursa olsun alımlayıcı onun öz nitelikleri kadar tüm çağrışım alanlarını kapsayan özelliklerini de birlikte değerlendirir; özetle duyusal içerik oyunla kurulan

ilişkinin derinliğini belirler. Bu noktada malzemenin ham ya da işlenmiş olması çağrışımları tamamen etkileyecektir. Ağacın kabuğuyla neredeyse el değmemiş olarak görünmesi ile işlenmiş, cilalanmış ya da boyanmış olması arasında fark olacaktır. Biçim verilerek özünden uzaklaşan bir malzeme daha çok dönüştüğü biçimin çağrışımları çerçevesinde anlamlandırılacaktır. Özellikle ahşap için çoğu geleneksel kukla türünün ana malzemesi olması sebebiyle başka açılardan anlamlı bir seçimin sonucu olduğu söylenebilir. Nitekim ipli, sopalı kukla ya da el kuklasının özünde yaşayan bir canlı olan ağaçtan oyularak yapılır, oynatıcının elinde tekrar canlanarak hayat bulur. Gölge oyununda da deri başlangıcından itibaren işlenebilecek en temel malzeme olmuş, bunun da ötesinde bir canlının parçası olması ve dini öykülerin canlandırıldığı ilk örneklerinde onu kutsal bir konuma da taşımıştır. Güneydoğu Asya örneklerinde kuklacının kendi saçından kuklalara saç ve sakal yapması ve kullanılamayacak duruma geldiğinde ritüelistik bir biçimde yakılarak yok edilmesi onun basit bir nesnenin ötesinde ruhani temsiliyeti olan kutsal bir varlık kabul edildiğini göstermektedir. Konvansiyonel kukla tiyatrosunun bu geleneksel türünde olduğu gibi, ahşap da sözü edilen ruhani bir sebeple malzeme olarak tercih edilebildiği gibi; doğal çevrede işlenmesi kolay bir malzeme olduğu için de tercih edilmiş olabilir.

Şekil verme ve boyama aşamalarından sonra malzeme kendi özünden uzaklaşmakta ve temsil edeceği oyun kişisine dönüşmektedir. Bugün kimi çağdaş oyunlar malzemenin kaba dokusunu ve işlenmemiş biçimini oyun kişinin karakteri ya da temayla özdeşleştirerek direkt olarak kullanmaktadır. İran'dan Apple Tree Kukla Tiyatrosu, **Arash** adlı oyununu tüm dekor ve oyun kişilerini taş ve kayaları kullanarak sahnelemektedir. Arash, ülkesinin sınırlarını savaş sonrası taştan bir okla belirlemeyi kabul etmiş ve kendini feda etmiş Pers mitolojisinden bir kahramandır. Anlatıya göre Arash oku bir dağ tepesinden fırlatır ve ok hedefine varana kadar gün doğumundan öğlene kadar yolculuk eder. Bu eylem o kadar güçlüdür ki Arash'ı yok edecektir. Tasarımını Sima Mirza-Hosseini'nin yaptığı oyun yurtdışında aralarında Arlyn Award Society (Kanada-2010) da olan uluslararası ödüller almış; oyunda tüm doğal plan, coğrafyanın yabanını ortaya koyacak şekilde kaba taşlarla örülmüştür. Oyun karakterlerinin tümü de hiçbir şekilde işleminden geçmemiştir. Tasarımcı yüzü anımsatan taşları seçerek

karakterlerin başları olarak onları kullanmıştır. Burada psikolojik bir fenomen olan pareidolia yani şeyler üzerinde yüz görme (Hadjikhani et al., 2009) söz konusudur. Başka ülkelere turne yapan kumpanya, yanlarında İran'dan taşıdıkları taşların yanı sıra, tasarımın büyük çoğunluğunu gerçekleştirecek taşların gittikleri şehre ait yerel taşlar olmasını tercih etmektedirler. Yerel olan mitolojilerinde geçen vatan sevgisi, barış ve fedakarlığın tüm uluslara ait olduğunu bu şekilde sembolik olarak aktarmaktadırlar. Yani malzemenin kendisi farklı coğrafyalarda bulunabilme özelliğiyle birleştirici bir etkide kullanılmaktadır.



Görsel 113- Arash-Apple Tree Kukla Tiyatrosu (İran),

http://www.iranreview.org/content/Documents/Iranian_Artists_Latest_Achievements.htm

Malzemeyi özü ve hali hazırda çağrıştırdıkları sebebiyle oyunun bütünü kapsayıcı şekilde kullanan **Arash** gibi örneklerin yanında kısmi olarak kullanan oyunlar da vardır. Yunanistan'dan Nevma Theater, **Lemonia** adı gösterisinin bir sahnesinde hamur kullanır. Gösterinin yaratıcısı Evangelia Nikiforou, Bunraku tekniği ile yaşlı bir kadının evinde bir gününü canlandırmaktadır. Salonunu süpüren, radyodaki şarkıya dans ederek eşlik eden bu yaşlı ve yalnız kadın mutfak tezgahının arkasına geçtiğinde, beyaz un su ve zeytinyağı ile basit bir hamur karmaya başlar. Belki de yalnızlığına ortak olan o hamurda kahkaha, öfke, hayaller ve anılarını bulmaktadır. Hamur yumuşak dokusu ve kolay şekil verilebilme özelliği ile kuklanın aslında kuklacının ellerinde hızla farklı karakterlere bürünür. Onları tekrar karıştırır ve ekmeğe dönüştürür. Oyun sona erdiğinde

yaptığı hamurdan küçük parçaları seyircilere dağıtır, bu şekilde basit malzemelerden dönüştürdüğü sevgiyle yapılmış ürünü paylaşmaktadır.



Görsel 114- LEMONIA – Evangelia Nikiforou, Nevma Theatre,
http://theartfoundation.metamatic.gr/EN/Event/332/LEMONIA_by_Nevma_Theater/

France'dan Polina Borisova'nın **Go!** adlı oyunu **LEMONIA** ile benzer bir temayı taşımakta malzeme olarak hamur yerine kağıt bant kullanılmaktadır. Yaşlı, yalnız bir kadının evinde eşyaları ile kurduğu ilişkide anılarına dönmesi ve geçmişi ile bir yandan hesaplaşırken bir yandan yalnızlığını giderme çabası izlenmektedir. Oyuncunun yarım maske taktığı oyunda konvansiyonel herhangi bir kukla yoktur, hatta obje tiyatrosundan da söz etmek mümkün değildir. Ancak malzeme ve onunla kurulan ilişki izleyicinin oyun kişinin zihnini görmesine olanak tanır ve malzemenin kendisi bir nev'i kukla olur. Oyunun başında aynı **LEMONIA**'da olduğu gibi oyuncu bir süre eşyaların arasında devinir ve onlarla etkileşime girer, eşyaları oradan oraya taşıırken kağıt bant bulur. Bir süre sonra onu geçmişe götüren gramafonda çalacağı şarkı ve eski fotoğraflar ile kağıt bant onun zihnindekileri resmettiği bir kalem, bantla çizdikleri de kukla olur. Kağıt bantla dekorun fonunu oluşturan siyah perde üzerine insan figürleri çizer; bunlardan ilki onun bir sebeple kaybettiği eşi/aşkıdır. Kadın, kuklalaşan kağıt bant figürün temsil ettiği eski aşkın, perdedeki suretiyle dans eder ve onunla kaçmak için bavulunu alıp geldiğinde izleyiciye fark ettirmeden bantın bir ucunu bavula takarak uzaklaştığında figürün perdeden yok olmasını sağlar. Bu etki ile adamın onunla gelmediğinin anlaşılmasını sağlamaktadır.

Aynı zamanda karakterin o anının gerçekliğinden çıktığını da sembolize etmektedir. Bir başka sahnede, kağıt bantla bulduğu eski fotoğrafları yakacağı bir soba çizer. Fotoğrafların yanması, bantla soba üzerine yapıştırdığı fotoğraflar ve soba borusunun ucuna küçük parçalar halinde yapıştırdığı bantlardan anlaşılmalıdır. Yaşlı kadının sürekli kabına mama döktüğü tekrar tekrar seslense de hiç görünmeyen bir kedisi vardır. Önce bavulun üzerine kağıt bantla bir pencere ve onun önünde duran bir kedi; oyunun sonuna doğru da mama kabı dolup taştıktan sonra, üst bedeninin üzerine kağıt bantla bir kedi figürü çizer. Kedisinin hayatındaki herkes gibi onu terk ettiği, öldüğü ya da belki de hiç var olmadığı buradan anlaşılır. Oyuncu kendi bedeni üzerine çizerek oluşturduğu bu kedi figürünü, bedeninin yavaş hareketi ile canlandırmakta ve onu okşayarak onunla etkileşime girmektedir. Oyuncu kağıt bantla çizdiği figürlerle iletişim kurma biçimi dolayısıyla onları bir çeşit kukla gibi oynatmış olmaktadır.



Görsel 115- Polina Borisova'nın Go! Adlı Oyunundan Pencere Önündeki Kedi Ve Sokaktaki İnsanlar, http://www.wiesbadener-kurier.de/lokales/kultur/theater/polina-borisova-schluempf-in-rolle-einer-greisin_15278141.htm



Görsel 116- Polina Borisova'nın Go! Adlı Oyunundan Soba Ve Yakılan Fotoğraflar,
<https://www.lusine.net/actus/nuits-bleues-4-arts-marionnettiques/#>



Görsel 117- Polina Borisova'nın Go! Adlı Oyunundan Yaşlı Kadın Ve Kağıt Bant,
<https://iolanda-andrade.blogspot.com.tr/2013/06/go-by-polina-borisova-at-puppet-museum.html>

Malzemenin kendisi ile bir ileti oluşturan kumpanyalar, onu kimi zaman **Lemonia** ve **Go!**'da olduğu gibi işlenmemiş haliyle kimi zaman ise dönüştürdükleri bir hammadde olarak kullanmaktadır. Hollandalı 't Magisch Teaterje'nin **Panta Rhei II** adlı yaşam ve ölüm döngüsünün sonsuzluğu üzerine ruhani ve felsefi bir yapım olan oyunda doğada dönüşebilen doğal malzemeler kullanılmaktadır. Tamamen sözsüz olan ve birbirine kısmen bağlı episodlardan oluşan oyunda, tiyatronun sanat yönetmeni Charlotte Puijk-Joolen sonsuz hayat döngüsü gibi tekrar tekrar geri dönüşebilen kâğıdı ana malzeme olarak seçmiştir. Panta Rhei anlam olarak da Yunan felsefesinde 'her şey akar' demektir ve Herakleitos'un her şeyin değiştiğine ilişkin anlayışına işaret etmektedir. Bu

anlamda kağıt kendi döngüsellığı ile oyunun ruhuna uygun bir malzemedir. Oyundaki tüm kuklalar kağıttan yapılmıştır ve ek malzemelerin tamamen organik ağaç, ipek, keten gibi yine doğaya dönebilecek, doğal kumaş ve malzemeler olmasına dikkat edilmiştir. Aynı kumpanyanın **Exuvia** adlı gösterisi çevremizdeki her şeyin görüntü ve şeklinin göreceli olduğuyla ilgili olup yine hayat döngüsüne odaklanmaktadır. Görsel tiyatro, hareket ve kuklayı bir araya getiren gösterinin malzemeleri yine kağıt, ahşap ve doğal kumaşlardır. Bu gösteride kağıt ve kumaş şekil verilmemiş kaba formlarıyla da oyunda kendilerine yer bulmaktadır. Kumpanya bu malzemelerin kıvrılma ve bükülme yoluyla dönüşümünü, onları hareketle bütünleştirerek deneyimlemektedir. Hayat döngüsü ve evrenin sürekliliğine vurgu yapılan oyunda bu malzeme tercihi de tamamen bilinçli bir şekilde yapılmıştır.



Görsel 118- Panta Rhei II 't Magisch Theaterje, <http://www.magisch-theatertje.nl/site/performances/shows-for-adult-audience/?lang=en>



Görsel 119- Exuvia 't Magisch Theaterje, <http://www.magisch-theatertje.nl/site/performances/shows-for-adult-audience/?lang=en>



Görsel 120



Görsel 121

Görsel 120- Bag Lady Oyununda Evin Sahibesi Torbalarla Oynuyor,
http://www.lacaldera.info/events/view/ciclo-miradas_-bag-lady-la-dama-de-las-bolsas-de-malgosia-szkandera

Görsel 121- Bag Lady Oyununda Torbadan Kadın,
<http://cuadernodecriticateatral.blogspot.com.tr/2012/11/taller-de-titeres-con-malgosia-szkandera.html>



Görsel 122- Bag Lady Oyununda Torbadan Talip,
<http://veza.sigledal.org/uprizoritev/zenska-iz-vrece>

İspanyol Malgosia Szkandera'nın **Bag Lady** adlı oyununda da malzeme oyunun ana kurgusunu belirleyen şeydir. Oyunun baş kişisi yalnız yaşayan ve plastik poşetleri biriktiren bir kadındır. Oyunun tüm omurgası da buna dayanır, zira oyunda kadının tüm o poşetlerle yalnızlığını nasıl gidermeye çalıştığı sergilenmektedir. Jestle ifadeye uzmanlaşmış RESAD (Royal School of Dramatic Arts- İspanya) mezunu Szkandera,

plastik poşetleri kimini sahnede seyircinin gözü önünde şekillendirerek kimini ise önceden hazırlanmış biçimde oynatmaktadır.

Bag Lady'de olduğu gibi Roberto White'ın **Special Creatures** adlı gösterisi de ana malzeme olarak naylon torbayı seçmiştir. Oyun, naylon torba ve balonlarla yani petrol ürünü malzemelerle hemen hemen hepsi önceden yapılmış kuklalarla çoğu dramatik anlatıya sahip olmayan kısa skeçlerden oluşmaktadır. Benzer diğer gösterilerde olduğu gibi bu gösteride de oynatım becerisi ve kuklaların estetiği ön plandadır. Bu tip oyunlarda malzemenin günlük kullanımına ilişkin bir vurgu da yapılmaktadır. Bu seyirciyi her gün gördüğü sıradan eşya ya da malzemenin oyun içindeki alışılmadık dönüşümüne hazırlamaktadır. **Bag Lady**'de Görsel 120'de görüldüğü gibi kadın oyuncu naylon torbalarla oynar, nitekim oyunun başında onları topladığı görülmektedir. White'ın oyununda ise balon şişirilir, plastik eldivenler balık gibi rollere bürünmeden hatta bir başlık gibi kullanılmadan önce gerçek işlevlerini yerine getirirler ve giyilirler.



Görsel 123- Roberto White, *Special Creatures*- Plastik Eldivenler, Fotoğraf: Jose Miguel Martinez, <http://misfotosdecantabria.blogspot.com.tr/2011/06/criaturas-particulares-de-roberto-white.html>

Kimi oyunlarda ise malzemenin karakteri tanımlayacak şekilde kullanılması söz konusudur. Fransa'dan Compagnie Areski'nin **Vagabundo** adlı oyununda Ordures adlı bölümde çöplükte yaşayan karakter ağaç kabuğuna göz burun kol gibi uzuvlar eklenerek oluşturulmuştur. Böylelikle sokakta yaşayan bir derbederin bakımsız ve kaba hatlarını malzemenin işlenmemişliği yansıtmaktadır. Türkiye'den Ters Ağaç Kukla Tiyatrosu'nun

Son İncir oyununda tek oyun kişisine ilham veren gerçek bir ağaç dalıdır. Oyunda, ağaç dallarından oluşan gövdesi, uzun eteği altında gizlenen yaşlı kadın bir ritüel hazırlığı içinde görülmekte; kaptaki sudan üzerine dökmekte, son inciri seyirciye sunmaktadır. Oyunun sonunda elbisesinin kurdeleyle bağlı kuşağını çözüp, usulca ters dönerek bir ağaca, bir dilek ağacına dönüşür. Yaşlılık, ölüm ve sonrasına dair ağaç ile doğanın sonsuz döngüsüne da gönderme yapılmaktadır.



Görsel 124- Compagnie Areski, Vagabundo/Ordures,
<http://www.cieareski.com/spectacles/ordures/>



Görsel 125



Görsel 126

Görsel 125- Ters Ağaç Kukla Tiyatrosu-Son İncir, Kuklanın Başı,
<http://www.devtiyatro.gov.tr/programlar-detay-son-incir.html>

Görsel 126- Ters Ağaç Kukla Tiyatrosu-Son İncir-Yaşlı Kadın Kuklası, Fotoğraf:
Işinsu Ersan



Görsel 127- Ters Ağaç Kukla Tiyatrosu-Son İncir-Oyunun Sonunda Kuklanın Baş Aşağı Dönmüş Hali, Fotoğraf: Işınsu Ersan

Çek Divadlo Toy Machine'nin yüz ve bedene benzeyen ağaç dallarını kullanarak karakterlerini oluşturduğu oyunları vardır. Pareidolia fenomeni ile ilintili bu durum yalnızca sanatçının görüşü değil ancak seyircinin de baktığı şeylerde yüz ve bedenler görmesi ile gerçekleşmektedir. Tomáš Běhal'in **Pověsti České** (Çek Öyküleri) ve **Pinocchio** oyunlarında çoğu karakter böyle oluşturulmuş. **Pověsti České**'de 14. yüzyıla ait Dalimil günlüklerindeki (Divadlo Toy Machine, 2017) anlatılara dayanan Çek tarihinden bir öykü anlatılırken, dekor da aynı karakterler gibi ham ağaçtan yapılmıştır. Ortaçağ'dan öykülerin anlatıldığı bir yazmaya dayanan oyununda Běhal'in az işlenmiş malzeme kullanma tercihi, anlatının tarihselliğini vurgulayan niteliktedir. **Pinocchio**'da ise kaynak öyküde bir marangozun ağaçtan oyduğu kukla çocuk olan Pinokyo'nun ağaçla temsil edilmesi elbette ki doğaldır. Gerçek bir çocuk olmak için dürüst, fedakar ve cesur olduğunu kanıtlaması gereken Pinokyo yolculuğunda karşılaştığı sınavları vermekte başarılı olamamıştır. Běhal'in yaptığı kuklada ağacın doğal biçim ve dokusunu koruyarak kaba ve yontulmamış biçimde kullanması bir bakıma Pinokyo'nun gerçek çocuğa dönüşmeden önceki karakterini yansıtmaktadır. Oyunun diğer kuklaları da aynı estetiği belli bir oranda taşımaktadır.



Görsel 128- Pověsti České Karakterlerinden İkiisi, <http://www.toymachine.cz/galerie/>



Görsel 129- Pověsti České Dekor Ve Karakterleri, <http://www.chopos.cz/tj-sokol-ostredok/ostredok-pozvanky-tj-sokol/57-ostredok.html?start=240>



Görsel 130- Tomáš Běhal burnu yalan söylediği için uzamış Pinokyo (solda) ve Pinokyo'yu yutan balina (sağda), <http://www.toymachine.cz/galerie/>



Görsel 131- Pinokyo burnu uzamadan önce, <http://www.toymachine.cz/galerie/>

Yukarıdaki örneklerde, Malzeme başlığı altında irdelenmiş ağaç, kağıt, plastik, taş gibi organik, inorganik ve insan yapımı malzemelerin oyun dramaturgisine etkisi görülmektedir. Kimi kuklacılar için malzeme tercihi **Arash**'da ve **Bag Lady**'de olduğu gibi tüm oyunu belirler ve vazgeçilmezi olurken, Behal gibi kimi kuklacılar için doğadaki tesadüfi karşılaşmaların yön vermesi sonucu; Hollandalı Puijk-Joolen gibi kuklacılar için ise tema ile birlikte düşünülerek ve işlenerek kullanılmaktadır. Bazen de **Go!** Ve **Lemonia**'daki gibi kendi kullanım özelliğinin bir anlatım aracı olması yoluyla kullanılmaktadır. Her şekilde, malzeme öykü anlatımında dramatik işlevi olan hem özne hem de nesne olmaktadır. Bu noktada hazır nesnelerin kendileri de malzeme gibi öykü anlatımının bir parçası olmaktadır. Konvansiyonel kukla tiyatrosuna aykırı görünen bu uygulama; Marcel Duchamp'ın öncülüğünü yaptığı ready-made (hazır nesne) yapıtlarının döneminin ana akım sanat anlayışına karşıt duruşu ile benzerlik taşımaktadır. Obje tiyatrosunda hazır nesnelerin kullanılması ready-made'ler gibi bir başkaldırı içermemekle birlikte, kukla yapımının zanaat ve sanat olma halinden sıyrılarak aynı avangardın, sanat eserinin üstünlüğü yerine sanatçı ve sanatçının düşüncesini koymasına gibi fikri öne çıkarmaktadır.

Sahnede direkt nesnelerin kukla gibi canlandırıldığı obje tiyatrosunda objenin kendisi obje olarak taşıdığı anlamın yanı sıra ona oyunun dramaturgisi içinde yüklenen rol bağlamında da bir anlam kazanır. Sahne üzerinde maruz kalınan sembol ve imgelerin, gündelik hayatta olduğu gibi zihinde işlenerek anlamlandırılması söz konusudur. Göstergebilim kuramında olduğu gibi sembol ve imgenin önce temel anlam, sonra yan anlam çağrışımları aklı gelmektedir. Temel ve yan anlamların gösterenin kendisiyle olduğu kadar sahnede, içinde yer aldığı kontekst ya da oyunun bütünü ile olan ilişkisi de

hem oyun ekibi/kumpanya hem de seyirci açısından estetik bir doyumunu beraberinde getirecektir. Bu doğrultuda obje tiyatrosunda nesnelere özenle seçilmektedir.

Kanadalı kukla tiyatrosu Le Théâtre De La Pire Espace'ın Alfred Jarry'nin ünlü **Kral Übü** (Ubu Roi) oyunundan uyarlanan **Ubu Sur La Table** (Übü Masada) oyunu masa üstü oynatım tekniğinde sahnelenmekte ve tüm karakterler özellikle mutfakta kullanılan ev araç gereçleri ile yiyeceklerden oluşmaktadır. (Pere Ubu) Übü Baba, oyunda bir yağlık (ya da sirkelik) ile temsil edilmekte; Polonya kralının adamlarını zehirlediği düşünülürse içinde sıvı olan bir şişe ile hele de Jarry'nin ikonik Übü illüstrasyonu gibi şişman bir figürü çağrıştırmaları bağlamında etkili bir seçimdir. Übü'nün Polonya kralına komposunda maşa olarak kullanacağı Captain Bordure (Yüzbaşı Kipislik) bir çekiç ile, Mere Ubu (Übü Ana) ise bir tuvalet fırçasıyla temsil edilmiştir. Savaş sahnesinde baget ekmekler üzerine batırılmış çatal sapan gibi domates ve üzüm taneleri fırlatmak için kullanılmaktadır. Böylelikle her gün evde görmeye ve kullanmaya alışık olduğumuz nesne ve yiyecekler birincil işlevlerinden dolayıyla da temsiliyetlerinden sıyrılarak, oyunun estetiği içinde yeni rollere bürünmektedirler. Bu yeni rolleri hem Übü Baba ve Yüzbaşı Kipislik örneğindeki gibi biçim ve birincil kullanım değerine uygunluk, hem de uyumsuzluk üzerinden belirlenmektedir. Çatalların birer asker gibi kullanılması fırlattıkları meyvelerin mermi gibi kullanılması (ya da çatalların savaş topu, meyvelerin de top güllesi olarak kullanılması) onların günlük kullanım biçimlerine uygun değildir. Ancak bu uyumsuzluk sürpriz etkisi yaratıp, ilginçliği artırarak izleyiciye estetik bir haz vermektedir.



Görsel 132- Yüzbaşı Kipislik Ve Übü Ana (Sol), Savaş Sahnesinde Ordunun Düzeni (Sağ), <http://www.pire-espece.com/ubuonthetable.html>



Görsel 133



Görsel 134

Görsel 133- Pere Ubu, Alfred Jarry Ahşap Baskı,
https://en.wikipedia.org/wiki/Ubu_Roi#/media/File:V%C3%A9ritable_portrait_de_Monsieur_Ubu.png

Görsel 134- Le Théâtre De La Pire Espace'ın Alfred Jarry Übü Baba ve Yüzbaşı
 Kipislik, <https://www.youtube.com/watch?v=4Y392UhuYRg>

Objenin birincil işlevinin oyunun ve karakterin ana unsurlarıyla uyduğu diğer bir örnek Molière'in **Cimri** (L'Avare) oyununun kukla uyarlamasıdır. Bu oyunda nesne tek başına bir kukla gibi oynatılmamakta; ancak oyun karakterlerinin başını oluşturmaktadır. Fransız Compagnie Tabola Rassa'nın sahneye koyduğu oyunun fikir babalığını ünlü kuklacı Jordi Bertran yapmıştır. Oyun kişileri muslukla temsil edilmekte, altının yerini de 21. yüzyılda önemi giderek artan su almaktadır. Tüm karakterler ve aksesuarlar tesisat gereçlerini içeren oyunda, muslukların malzemeleri, renkleri, biçimleri ve gövdeleri için kullanılan kumaşlar, temsil ettikleri karakterleri ile birebir uyum içindedir. Harpagon eski bir bakır muslukla temsil edilip, giysisi yırtık pırtık bir çuval bezi iken, Cléante parlak kromdan bir muslukla temsil edilir ve giysisini temsil eden de soluk mor bir kumaştır. Damlayan su Harpagon tarafından özenle toplanırken, uşak La Fleche efendisinin su rezervini boşaltma planları yapar, Cléante ise kupkuru kalmış, aşka susamıştır. Ağlama edimi göz yerine geçen musluk başlarının açılması ile sembolize edilmekte iken oyun kişilerinin yaşlarını musluk bataryasının yeni/modern ve eski olması belirlemektedir.



Görsel 135- Compagnie Tabola Rassa'nın Cimri Oyunundan Bir Kare, Harpagon, Valère Ve Elise, Fotoğraf: Alain Baczynsky, <http://www.tabolarassa.com/l-avare.html>

Yukarıdaki iki oyun da tiyatro metninden uyarlanmış ve metni de sahnede kullanan oyunlardır. Lakin objeleri oyunun dramaturgisine ve dramatik estetik oluşturacak biçimde kullandıkları göz önünde bulundurularak bu başlık altında ele alınması gereken örnekler olarak düşünülmüştür. Zira anlatıyı gerçekleştiren metin olsa da burada biçimler ve onların temsil ettikleri iyi bilinen bu metinlerin sahnelemesinde ek bir anlam katmanı oluşturmakta, oyunlara başka bir açıdan bakılmasını olanaklı kılmaktadır. Objelerin ve biçimlerinin birer gösteren olarak kullanıldığı oyunlar gibi tamamen onların birincil kullanımıyla ilişkili gündelik hayatı eleştiren oyunlar da söz konusudur. Almanya'dan Ensemble Material Theater'ın, FITZ! Zentrum für Figurentheater (kukla tiyatrosu), Théâtre Octobre (Belçika) ve Westflügel ile birlikte sahneye koyduğu **Three Monkeys** adlı oyunda insanlar ve nesnelere dünyası arasındaki ilişki, nesnelere de canlı olduğu varsayımıyla ele alınmaktadır. Nothingland'in (Hiçlik Ülkesi) hayali dünyasında, her insanın her nesnenin bir örneğine sahip olmasına izin vardır ve insanlar nesnelere özen göstermektedirler. Örneğin sandalyesinin sağlığı yerinde olmadığı için sahibi ona oturmak yerine yere oturur. Oyunun nesne aktörleri demlik, sandalye, fincan, çöp kutusu, bant, faraş ve fırça gibi nesnelere sahnede insan eli değmeden de hareket etmektedirler; bu illüzyon seyirciye onların canlı olduğu bilgisini vermektedir. Bu oyunda çöp kutusu çöp kutusu, demlik de demlik olarak rol almaktadır. İnsanların daha fazla nesneye sahip olma arzusu aralarında bir çatışma yaratmaktadır, dolayısıyla oyun bir anlamda tüketim toplumuna bir eleştiri getirmektedir. Bu sözsüz oyunda müzik canlıdır ve oyunun öyküsüne ilişkin kısa anlatılar bir dış ses vasıtasıyla

duyulmaktadır. Anlatıcı tarafından sahneler arasında gerçekleştirilen kısa konuşmalar harici aksiyon sırasında cıbrca hariç konuşma olmamaktadır. Oyun nesnelerin hareketi ve insanlarla etkileşimi ile gerçekleşmektedir. Bu noktada tasarım nesnelerin renk ve biçimlerinin seçilmesini ve kostümleri kapsamakta, oyunda tasarım, hareket ve içerik eşit ağırlıkta yer almaktadır.



Görsel 136- Ensemble Material Theater'ın Three Monkeys Oyunundan Kareler,
<https://materialtheater.de/en/stuecke/drei-affen/>

Bulgaristan'dan Burgaz Devlet Kukla Tiyatrosu'nun **Tumba Lumba** adlı oyunu pastoral kısa skeçlerden oluşmaktadır. Dört oyuncunun birbirleriyle kuklaya dönüştürdükleri köy hayatına ait araç gereç ve malzemelerle; geleneksel müzikler ve kostümler eşliğinde eğlenmesini içermektedir. Oyunda hazır kuklalar da kullanılmakla birlikte, kaşıklardan yapılan kuş, süpürgeден yapılan köylü kızı, mendillerden oluşturulan tavuklar ve iki dişli dirgenden yapılan beyaz ve siyah öküz gibi oyun sırasında sahne üzerinde oluşturulan kuklalar da vardır. Bu kuklalar oluşturulurken, dirgenin dişlerinin öküzün boynuzlarını anımsatması, mendillerin üçgen biçimde katlandığında tavuk gövdesini anımsatması gibi biçim olarak ana malzemenin temsil edeceği şeye benzerliği gözetilmiştir. Tüm kuklalar Bulgar folklorunun izlerini taşımaktadır, buna uygun olarak da geleneksel araç gereçlerden oluşturulmaktadır. Dekorun bir kısmı da bu şekilde oyun sırasında inşa edilmektedir. Tüm oyun bu anlamda gelenekselin izlerini taşımakla birlikte, form olarak; sözsüz olması, dans kullanımı, objelerin dönüştürülerek kukla haline gelmesi, oynatıcıların sahnede gizlenme ihtiyacı duymaması gibi özellikleri sebebiyle çağdaş gösteriler içinde yer almaktadır.



Görsel 137- Tumba Lumba (a), <https://serramariola.org/en/event/amics-tirisiti-tumba-lumba-alcoi/>



Görsel 138- Tumba Lumba(b),
<http://www.viapontika.com/index.php?page=article&article=1502>



Görsel 139- Tumba Lumba(c),
<https://www.youtube.com/watch?v=O7ycJ10KH4A>



Görsel 140- Tumba Lumba(d),

<https://www.youtube.com/watch?v=O7ycJ10KH4A>

“Nesneleri kukla gibi kullanmak hareket, devinim ve diğer aksiyonlara daha fazla esneklik sağlar, kuklalar oyuncuların yapamadığı şeyleri yapabilir” (Wanrooy, 1996: 5). Sadece görsel tasarımlarıyla ya da basitçe dış görünüşleri ile temsil ettikleri şeyler arasındaki doğrudan ya da dolaylı bağ bile anlamı derinleştirir ve kukla/nesnenin bir oyuncunun temsil ettiğiinden fazlasını temsil etmesini sağlar. Sadece bu sebeple bile kukla/nesne oyuncunun yapabildiğinden fazlasını yapmaktadır. Çağdaş kukla tiyatrosunun özünü oluşturan da kuklanın oyuncudan hareket ve anlam katmanı bakımından daha fazlasını sunabilmesidir. Çağdaş oyunlarda anlam iletiminde yaygın imgelerin kullanımı bu sebeple son derece işlevseldir. Hatta kuklanın kendisi bir imgeye dönüşmektedir. Daha doğrusu mesaj üretiminde başlı başına bir imge olarak hizmet etmektedir. İmgenin oluşturulmasında ise şeyleri meydana getiren unsurların tamamı değil en temel olanları yani özü yeterli olmaktadır.

Öz, fiziksel objelerle ilgili günlük ortak algıyı meydana getiren şeylerden biri olup; bilinçdışı kavramsal sistemlerin bir parçasıdır ve hergün kullanılan mantığı yönetmektedir. Ağaç örnek olarak alınırsa, anlık bir şekilde herhangi bir ağaç düşünülür. Bir ağacı ağaç yapan yani onun özünü belirleyen, malzeme (ahşap), form (gövde, dallar, kökler, yapraklar) ve değişim şemasıdır (tohumdan büyür ve çürür). Her şeyin de bir özü vardır. Bir fil için bunlar kulakları, hortumu, kolon gibi bacaklarıdır ve bu bağlamda öz doğal davranış kalıplarını da belirlemektedir. Dolayısıyla filler ayakları yiyecekleri kavramaya uygun yapıda olmadığı için hortumlarıyla yemek yemekte dirler (Lakoff ve

Nunez, 2000: 108). Bir kukla karakterini oluştururken kuklacının da bu öze dikkat etmesi gerekmektedir; ki Lakoff ve Nunez'in öz olarak ifade ettiği şey doğrudan imgeyi oluşturan şeydir. Yukarıdaki örnekte bir fili fil yapan özellikler öne çıkarılarak kuklayı yapmak hatta başka malzemelerle soyutlamak mümkündür. Görsel 141'de görülen Karin Schäfer Figuren Theater-Visual Theatre Productions Company'nin gerçekleştirdiği 1874'de Modest Mussorgsky'nin aynı adlı bestesinden esinlenerek sahnelediği **Pictures at an Exhibition** (Bir Sergiden Tablolar) adlı oyunda kağıt fenerler ile kısmen oluşturulan fil kuklası buna örnektir. Oyunun sonunda Stravinsky'nin Circus Polka: For a Young Elephant (Yavru bir Fil için Sirk Polkası) bestesi için parlak sarı renkte kağıttan akordeon lambalarla farklı biçimlerin tecrübe edildiği bir etüd yapılır. Etüdün sonunda Stravinsky'nin müzikle ifade ettiği oyuncu yavru fil ortaya çıkar. Fil kuklası ne doğal rengindedir ne de gövdesinin tamamı inşa edilmiştir, malzeme seçimi de tamamen sıradışıdır. Yalnızca ön ayakları hortumu ve iki kulağı ile form olarak fil çağrışımı yapmaktadır. İzleyicinin fili tanıması onun hortumu, baş şekli ve kulakları ile sağlanmaktadır ve elbette doğal yürüyüş hareketinin taklit ediliyor olması da tanınmasını kolaylaştırmaktadır.



Görsel 141- Karin Schäfer Figuren Theater-Visual Theatre Productions Company'nin Pictures At An Exhibition Gösterisinin Son Bölümündeki Fil Ve Kağıt Fenerle Yapılan Yüz Soyutlaması, <https://www.visualtheatre productions/en/pictures-at-an-exhibition/>

Dans tiyatrosu De Stilte'in **Flying Cow** adlı oyununda çiftliği andıran bir ortamda üç dansçı birbirleriyle oynayan ve arkadaşlığı keşfeden üç çocuğu canlandırmaktadır. Oyunda **Tumba Lumba**'daki gibi nesnenin belli bir formu çağrıştırması sebebiyle o formun gerçek hayattaki karşılığını çağrıştırması söz konusudur. Görsel 142'de görülen oyunun adında da geçen, inektir. Metal boruların oluşturduğu bu geometrik yapının inek olarak algılanmasını sağlayan oran olarak gerçek bir ineğin ayak, gövde ve baş boyutlarına yakın olması; gövdesi için benekli ineklerde olduğu gibi bir desene sahip kumaşın gerili olması ve süt veren memelerinin altındaki kovanın içine uzanmış beyaz bir balonla ifade ediliyor olmasıdır. Bu oyunda da görsel ifadede, temsil edilmek istenenin özüne ilişkin unsurların yansıtılması çağrışım çemberinin tamamlanmasını sağlamıştır.



Görsel 142- De Stilte- Flying Cow,

http://www.youngart.co.uk/sites/default/files/downloads/Flying%20Cow%20-%20Info%20pack_0.pdf

Oyunlarda günlük hayattaki herhangi bir şeyin temsili için onun temel unsurlarından yararlanılması gibi, bazen tarihsel toplumsal bilinçaltına yerleşmiş imgelerden de faydalanılmaktadır. Fingers Theatre'nın Marjanishvili Theater (Gürcistan) ile işbirliği sonucu sahnelediği **A Play At Table** adlı oyunda, oyuncu/kuklacı melek olarak görünmektedir. Giydiği beyaz uzun elbise, sırtındaki kanatlar ve başının üzerindeki hare yerine geçen daire floresan lamba ile hareketleri ruhani olandan uzak olsa da sakar oyun kişinin kutsal metinlerden yola çıkılarak yapılmış sanat eserlerindeki melek tasvirlerinin bir yansımasıdır. Onise Oniani'nin yazdığı, Beso Kupreishvili'nin

yönettiği oyun adından da anlaşıldığı gibi teknik olarak masa üstünde oynanmaktadır. İnsan elinin kukla gibi kullanıldığı oyunda bir sahnede görünen kadın kuklanın başı yoktur; ancak beyaz tülde elbisesi ve bacaklarını uzatmak için kuklacının parmak uçlarına taktığı aparatlar zarif bir kadın olduğu ifadesini güçlendirmektedir. Sözsüz oyunun bu sahnesinde kuklanın bir yelpaze üzerinde dans ederken görülmesi ve masadaki dikiş makinasının üzerindeki inci kolye gibi nesnelere dekor oluşturmakla kalmayıp temsil ettikleri ile kadın kuklanın kişilik özelliğinin altını da çizmektedir. İnci, doğal yollarla oluşması ve kolay elde edilememesinden ötürü çağlar boyunca değerli kabul edilmiştir. Özellikle batılı toplumlarda doğal ve eşsiz çağrışımı, kolye halinde sunulmuş haliyle kadınlık ve zarafeti simgelemesine sebep olmaktadır. 20. yüzyıl modasında Chanel'le birlikte klasik bir parça haline gelmesi bugün onun bir imge gibi kullanılmasını sağlamaktadır. Yelpaze ise serinletmek işlevinin yanı sıra kibar kadınların yüzlerini gizlemek, kur yapmak ve yalnızca giyim kuşamlarını tamamlamak için vazgeçilmez aksesuarı olmuştur. Dolayısıyla beyaz renk, elbisenin tülde olması, inci kolye, yelpaze ve elbette bu kukla karakterin çalan müziğe uygun hareket biçimiyle de birleştiğinde bütünde zarif bir kadına işaret etmektedir. Kar fırtınasının canlandırıldığı bir sahnede, ses ve rüzgar etkisi için saç kurutma makinesi, kar yerine de şeritler halinde kesilmiş beyaz kağıtlar kullanılmıştır. Kağıtların düşme biçimi yaratılan sahne rüzgar ve kuklanın bu rüzgara karşı yürüme biçimiyle birleştiğinde, birebir kar tanesine benzemese bile doğada görülen böylesi bir durum ile sahnede izlenen eşleştirilerek tanınmaktadır.



Görsel 143- Fingers Theater, A Play at Table, <http://teatri.ge/speqtakli-tamashi-magidastan/>



Görsel 144- Fingers Theater, A Play At Table, <http://artarea.tv/inside/1502/khartuli-teatri-2014-tsels-statistikuri-kvlevis-shedegebi-da-sauketeso-khuteulebi-meore-natsilikh>

Bu kumpanya gibi ellerin kukla gibi kullanıldığı bir sahneleme biçimini benimsemiş başka kukla tiyatroları ve kuklacılar da vardır. Sergei Obraztsov ve Yves Joly ondan etkilenen Burr Tillstrom gibi ünlü isimler çağdaş kuklacıların da önünü açmışlardır. Fransız Joly'nin **Les Mains** (Eller) adlı 1952'de New York'da sahnelediği gösterisi hand ballet (el balesi) de denilen çıplak ellerin kukla gibi kullanıldığı bir formda sahnelenmiştir. Obraztsov ve Tillstrom ise çıplak ele basit şekilde bir kukla başı ilave ederek gösteri yapmışlardır. Danimarkalı Astrid Kjaer Jensen **Lilith** adlı oyununda da böyle bir yol izlemiş, ellerin çıplaklığını oyunun konusu ile gerekçelendirmiştir. Lilith, yaratılış öyküsünde Havva'dan önce Adem ve Lilith'in öyküsünü yani kadınla erkeğin ilk karşılaşmasını anlatmaktadır. Cennet bahçesinde çıplak oldukları için karakterlerin gövdelerini oluşturan ellerin çıplak olması böylece gerekçelendirilmiştir. Jensen, oyunu bir A merdivenin üzerinde, bacaklarının arasında oynamaktadır, üzerindeki gelinlik benzeri beyaz elbise ile çağlar boyunca evlilik kurumu ve muadili tüm anlaşmaların içindeki kadınları temsil ediyor gibidir. Nitekim oyun bir kilise düğünü atmosferini çağrıştıran biçimde başlamaktadır. Sözsüz oyunda, Adem, Lilith ve Havva üçlüsünün öyküsü anlatılırken, bir çiftin ilk karşılaşması, mutlu günleri ve ilişkinin çıkmaza girmesi bu kuklalar vasıtası ile canlandırılmaktadır.



Görsel 145- Lilith oyununun perdeleri açılmadan ve açıldıktan sonra
(Fotoğraf: Thomas Puschmann),

<http://thecoutureblogproject.blogspot.com.tr/2012/02/influences-fashion-theatre-music-shows.html>



Görsel 146- Lilith (Fotoğraf: Peter Dirk), http://www.peter-birk.dk/index.php?view=category&catid=7&option=com_joomgallery&Itemid=85

John Bell çıplak ellerin Compagnie Astragales'in **Cold Blood** (2015) adlı gösterisinde olduğu gibi kullanıldığı örneklerde elin esasen kukla olmaması, insan bedenini temsil etmesi ve performansın cansız nesnelere yapılmıyor olmasından ötürü tanımlamanın zor olduğunu yine de kukla ve performatif nesnelere dünyasına ait olduğunu belirtmektedir (Bell, 2015). 21. yüzyılda "kukla"nın konvansiyonel olarak tanımının sınırlarının çözüldüğü düşünülürse insan elinin, bedeninin geri kalanından

soyutlanarak tüm bedeni temsil etmesi ve hareketinin bedeni taklit edecek şekilde sağlanması, özellikle bir “kukla” başı eklendiği durumlar, onun kukla olarak anılmasına olanak sağlamaktadır. Belçikalı koreograf ve dansçı Michèle Anne De Mey ve film yapımcısı Jaco Van Dormael’in ortak çalışması ile ortaya çıkan **Cold Blood**, ellerin minyatür film setlerinde oynarken filme alınması ve canlı olarak seyircinin izlediği perdeye yansıtılması yoluyla sahnelenmektedir. Yaşam ve ölümün doğasıyla ilgili olan oyunu, tiyatral sihir, sinematik teknikler, minyatür dekorlar, dans eden eller ve şiirsel bir ses bütünü olarak tanımlayan Compagnie Astragales’in “kukla” kelimesini kullanmadığı dikkat çekmektedir (Compagnie Astragales, 2018). Canlı çekilerek ekrana yansıtılan gösterinin bu noktada tiyatral kelimesini kullanması ilginçtir, zira seyirci ile icracı arasına perde bir aracı olarak girmekte ve oyun tiyatronun direkt etkileşiminden ziyade sinemanın dolaylı iletişimini bünyesinde barındırmaktadır.



Görsel 147- Compagnie Astragales Cold Blood Oyunundan Bir Sahne,

https://artsemerson.org/Online/default.asp?doWork::WScontent::loadArticle=Load&BOparam::WScontent::loadArticle::article_id=D50CDCE9-43A6-4A68-BBD8-4E5584861CBD#top

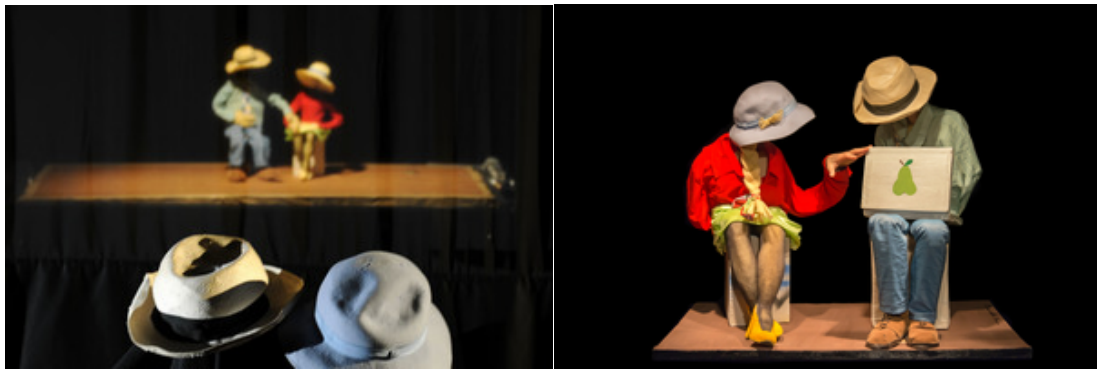
Disiplinlerarası çalışmalar yapan kumpanyalar için daha önce tartışıldığı ve yukarıdaki örnekte olduğu gibi kumpanyanın kendisini ya da gösteriyi tanımlamak kendi içinde avantajlı ve dezavantajlı bir durum oluşturmaktadır. Disiplinlerarası çalışmanın belki de en büyük avantajı, farklı disiplinlerin katkısıyla hem anlam hem de ifade

açısından gösterinin zenginleşmesi dolayısıyla da ilginçleşmesidir. Ana Craciun-Lambriu'nun **Dust** adlı gösterisi kukla, hareket ve obje tiyatrosunu birleştiren, projeksiyon ve dansın dilini de anlatımda kullanan bir yapıdır. Sanatçının kendisi oyunu “hareket, gölge, kukla ve obje tiyatrosu tekniklerinin birbirine harmanlandığı bir öyküde hayal gücünün sınırlarını zorlayan tek kişilik gösteri [kadın gösterisi]” (Craciun-Lambriu, 2017) şeklinde tanımlamaktadır. Gösterisinde geleneksel el kuklaları da kullanan Craciun-Lambriu'nun ana oyun kişisi hem kendisi hem de masaüstü tekniği ile yapılmış kuklasıdır. Oyunda bir kadının, büyükannesinin ölümünden sonra, onun tavan arasında kendi çocukluğuna ve aile tarihindeki büyük halasının 20. yüzyılın başında göç ettiği Amerika'daki bir konfeksiyon atölye yangınındaki ölümünü hazırlayan olaylar dizisine yolculuğunu içermektedir. Tavan arasında çocukken oynadığı bebeği (masaüstü kuklası) bulmasıyla geçmişe yolculuğu başlar. Eski oyuncak bebek, anıları ve çocukluğun masumiyetini temsil etmektedir. Oyunda hem büyükannesini yitirmiş kadının oyuncuğu olarak bir nesne hem de konfeksiyon atölyesindeki yangın sebebiyle ölen Maria'yı canlandırarak özne olmaktadır. Maria'nın Romanya'dan Amerika'ya gitme kararı ve yolculuğunu izledikten sonra, seyirci konfeksiyon atölyesinde işe başlarken patronla ilk görüşmesine tanık olur. Patron o döneme ait bir erkek şapkası ile temsil edilmektedir. Şapkanın stilinden erkek bir karakter olduğu ve Maria karşısında otorite sahibi olan bir figür olduğu anlaşılmaktadır. Masaüstü kuklasının başı ve şapkanın ait olabileceği başın büyüklük farkı ve şapkanın daha yüksekte konumlanmış olması da aralarındaki statü farkını vurgulamaktadır. Şapka, İsrail'li ekip The Galilee Multicultural Theatre'ın **Sweet and Sour Sweetie** oyunundaki gibi daha çok cinsiyeti belirleyen bir unsur olabileceken, oyundaki kullanılış biçimi ile yeni bir anlam çağrışımına olanak sağlamıştır. Oyunun devamında seyirciler için o şapka ve benzerleri hep aynı çağrışıma sebep olmaktadır. **Dust**'ın geçtiği eski tavan arasında her biri oyunda kullanılan pek çok eski eşya bulunmaktadır. Bavul, gitmenin, terk etmenin, yolculuğu ve göçün imgesidir. Maria'yı Amerika'ya taşıyan gemi olur, sonra da dikiş makinesi üzerine dikey konumda yerleştirilmesiyle iş yerinin girişidir. Eski pedallı dikiş makinesi oyun farklı temsiliyetleri bünyesinde barındırır ve çeşitli şekillerde kullanılmaktadır. Öncelikle büyükanneye ait bir eşya olarak onu ve eski anıları temsil eder. Kendisi zaten dikiş dikme işlevi ile birincil rolüne işaret etmektedir. Oyunun başlarında büyükannesini kaybetmiş genç kadının

çocukluğunu anımsadığı anlarda dikiş makinesi, eski bir çan ve iki topuklu ayakkabıyla bir öküz olur. Maria'nın öyküsü anlamında ise o, birincil işlevinden ötürü Maria'nın hayalinin somut temsilidir. Oyuncu/kuklacı Maria rolüne büründüğünde dikiş makinesi ile uygun bedensel oranlardayken, masüstü kukla Maria ile dikiş makinesi arasındaki oransal fark, Maria'nın işin ağırlığı altında nasıl ezildiğini, işin gerçek anlamda büyük ve kendisinin küçük ve güçsüz kalmasıyla görsel olarak seyirciye aktarmaktadır. Doğadaki büyük ve küçük arasındaki ilişkinin gözlem ve deneyim sonucu anlamlandırılmasıyla sahne üzerindeki bu görüntüler de aynı doğrultuda yorumlanmaktadır.



Görsel 148- Ana Craciun-Lambru Dust, Maria'nın İşteki İlk Günü,
<http://www.anacraciunlambru.com>



Görsel 149- The Galilee Multicultural Theatre'in Sweet And Sour Sweetie,
<http://www.thegalilee.org/sweet-and-sour-sweetie>

Doğada deneyimlenen biçim ve ilişki biçimleri dışında toplumsal öğrenme sonucu anlamlandırılan semboller vardır. Quebec’li ekip Théâtre Incliné’nin **Threads (Le Fil Blanc)** adlı oyunu savaş temasını işlemektedir. Yönetmen ve başrol oyuncu/kuklacılardan José Babin nerede ve hangi zamanda olursa olsun savaştan zararlı çıkan kadınların durumunu aynı kaderi paylaşan anne ve kızın öyküsü üzerinden anlatmaktadır. Gerçek hayatta olup bitebilecek olayları soyutlayarak estetize etmekte ve mitolojik bir karakter kazandırmaktadır. Oyun kişileri konuşmazlar, ancak oyunun başında ve kimi sahnelerin arasında masal ya da mitolojik öykü benzeri bir anlatı ile temanın çerçevesi çizilmektedir.

“Dinle, aşkım...dinle, çocuğum...nehri dinle...bir zamanlar kar kadar beyaz bir Dağ-kadını vardı; geniş nehrin sularında dünyanın elemi yıkayan. Bir bahar günü, vahşi atların çılgınlığını duydu ve soylu ağızlarına zorla vurulmuş zincirlerin gürültüsünü. Ertesi gün, metal ve ateşin korkunç gürültüsü arasında Savaş-devi onun eteklerine tırmandı” (Babin, 2017).

Dağ-kadını tüm kadınları bir yandan da üretken doğayı temsil etmektedir. Kar kadar beyaz diyerek Babin, kadının masumiyetine ve saflığına vurgu yapmaktadır. Su imgesi metinde de altı çizildiği üzere temizleyici ve arındırıcı özelliğiyle, aynı zamanda doğurganlık ve hayat çeşmesi çağrışımıyla (Cooper, 2016: 188) oyunda yer almaktadır. Antik dinler kadar tek tanrılı dinlerce de bu özelliği kabul edilen su, savaş mezaliminden sonra yerini yıkımı temsilen toz ve toprağa bırakmaktadır. Savaş-devi, savaşın kendisi ve tüm askerlerdir; oyunda asker botu ile temsil edilmektedir. Bir çift asker botu, önce sesi duyularak sonra ise uzaktan kumanda ile hareket ettirilerek, savaşın ve askerliğin olduğu kadar eril şiddetin de sahnedeki somut temsili olmaktadır. Oyundaki iki kadın hem kuklacı hem de oyundaki anne-kızıdır. Anne ve kızı aynı zamanda kukla olarak da sahnede görünmektedir. Görsel 151’de görüldüğü üzere bir sahnede kadınlar elleriyle bir ipe ve birbirlerine bağlıdırlar. İp genel olarak insan hayatını, kaderini, devamlılığı ve birleşmeyi sembolize etmektedir. “Hayat ipi, insan kaderi, yazgı, ilahi bir güç tarafından eğrilmiş ve dokunmuş, birleşme ve devamlılık, tüm evreni bağlayan ve evrenin ondan dokunduğu [şeydir]. İpin birleştiriciliğinin sembolizmi hem makrokozmoz hem de bireyin kendi hayatındaki olaylar için geçerlidir” (Cooper, 2016: 170). Anne ve kızın birbirine bağlı ve birbirini tekrar eden kaderleri ellerindeki karmaşık ve devinen ipe böylece sembolize

edilmektedir. Bu görüntüleri aynı zamanda Yunan mitolojisinde bahsi geçen ölümlülerin hayat ipliklerini eğiren Klotho, saran Lakheisis ve kesen Atropos adlı moiraları anımsatmaktadır.



Görsel 150- Théâtre Incliné Threads/Le Fil Blanc (Fotoğraflar: Caroline Laberge), <http://theatreincline.ca/spectacle-et-creations/threads/>



Görsel 151- Théâtre Incliné Threads/Le Fil Blanc Prova Fotoğrafları, (Fotoğraflar: Caroline Laberge), <https://manipulatefestivalblog.wordpress.com/2016/02/11/threads-irina-glinski-noble/threads-theatre-incline-thu-4-february-2016-4427/>

Margarita Blush'ın **Unfolding** adlı oyunu Moiralar gibi yine pagan inanışlarından gelen üç tanrıça sembolünden faydalanarak bir kadının üç dönemini anlatmaktadır. Oyun açılışında üç tanrıça, oyunun üç kadın oyuncu/oyuncısı tarafından doğmak üzere olan Aya adlı kız çocuğuna kişilik özelliklerini fısıldarlar, oyunun bundan sonrası sözsüz olarak ilerler. Üç tanrıça sembolizmindeki gibi bakire, anne ve yaşlı olmak

üzere, kadınlığın üç evresi bu Aya'nın hayatı açıldıkça seyredilir. Son evre olan yaşlılık oyunun Bulgar tasarımcısı Dimitar Dimitrov tarafından yapraklarını dökmüş kuru bir ağaç olarak betimlenmiştir. Ağaç, yaşamın, gelişimin yenilenmenin görüntüsü olup (Gardin ve Olorenshaw, 2014: 20); aynı zamanda besleyici, koruyucu ve destekleyici yapısıyla feminen prensibin de sembolü olması sebebiyle (Cooper, 2016: 176) kurumuş ve dalları kısmen kırılmış bir ağaç olarak kadınlığın yaşlılık evresini temsil etmektedir.



Görsel 152- Aya Ve Yaşlı Kadın(Crone), <http://www.margaritablush.com>

Tiyatro Tempo'nun **Bavuldaki Hayatlar/Yaşamayı Beklerken** adlı oyununda ise **Dust** adlı oyunda olduğu gibi göç teması işlenmektedir. 60'lardaki Almanya göçlerinin geride bırakılan çocukların gözlerinden anlatıldığı oyunda bavul imgesi hem aksesuar hem de dekor oluşturacak şekilde oyun boyunca gitme, terk etme, göç ve geride bırakılmayı hatırlatmak üzere kullanılmıştır. Anne babaların yalnızca döndüklerinde getirdikleri ve giderken götürdükleri bir eşya olmanın ötesinde; sahnede çocukların uyuduğu, oturduğu mobilya ve oyun oynadığı yer olarak aslında göç olgusunun hayatlarının her yerine nasıl nüfuz ettiğini göstermektedir. Aynı oyunda mektup imgesi, haberleşme birinci işlevinin yanı sıra, özlem ve mesafeyi de simgelemektedir.



Görsel 153- Tiyatro Tempo, Bavuldaki Hayatlar /Yaşamayı Beklerken,

<https://www.sondakika.com/haber/haber-bavuldaki-hayatlar-kuklali-genclik-oyunu-agu-de-7041552/>

Sembol, doğumdan itibaren çevrede gözlenen nesne, insan veya düşüncüyü temsil eden, anıştıran ve bunların yerine geçerek iletişim olanağı sağlayan bir araç olduğundan anlamlandırma sürecinde bir kısayol etkisi yaratmaktadır. Yukarıdaki örneklerde de görüldüğü gibi kukla tiyatrosunda da ifade ve anlatımı kolaylaştırmak ve güçlendirmek amacıyla kullanılmaktadır. Bu bağlamda sembolün kendisi kadar rengi de ifade aracı olarak önem taşımaktadır.

Günlük hayatta olduğu kadar, reklam sektörü, kurumsal iletişim, performans sanatları ve sinema sanatı için de sembol ve renk kullanımı işlevseldir. Anlam taşıyıcı bir öge olarak renk, filmsel dil yetisinde oldukça önemli bir rol oynayabilmekte kullanım biçimindeki özgünlükle filme yeni yeni anlamlar kazandırabilmektedir (Sözen, 2003:7). Tiyatroda da renk kodları, özellikle ışıkla sahnenin duygusunu vurgulamak için kullanılmaktadır. Kırmızının çoğunlukla tutkulu aşk ya da çatışma ve savaş sahnelerinde kullanılması onun kana ilişkin çağrışımından ileri gelmektedir. Kırmızı ve kan arasındaki direkt bağlantı gibi renkler doğadaki halleriyle kurulan etkileşim sebebiyle belli anlam çağrışımlarına sebep olmanın yanı sıra boyar madde olarak elde edilme şekilleri de onların anlam-değer ilişkisini etkilemektedir. Çağlar boyunca sürekli etkileşimle pekişen tüm deneyimler özellikle aynı toplum üyeleri için aynı renklerde aynı anlam çağrışımlarına olanak sağlamaktadır. Renk başlığı altında da detaylı olarak irdelendiği

gibi doğa ile kurulan ilişki sebebiyle renklere ilişkin oluşan çağrışım kültürlerden bağımsız ve evrenseldir.

“Önce renkler ve ışıklarla başlarız. Öğrencilerin kültürü ve memleketi ne olursa olsun örneğin renkler üzerine çalışırken aynı hareketlerin ortaya çıktığını görmek ilginçtir. Sembolik farklılıkların ötesinde dünyanın her yerinde şiirsel zemin aynıdır yani mavi mavidir!” (Lecoq, 2015: 63)

Lecoq’un farklı kültürlerle deneyimlediği benzer tepkiler, University of Connecticut 2015-2016 akademik yılında Margarita Blush’ın hareket dersinde de gözlenmiştir. Blush hareket derslerinden birinde öğrencilere renk isimleri vererek bu renklere uygun hareket etmelerini istemektedir. Her öğrenciye diğerlerinin duymayacağı şekilde verdiği bu yönerge sonucu ilginç olan; öğrencilerin rengin titreşimine uygun hareket etmeleridir. Görev olarak sarıyı alan öğrencinin hızlı ve ritmik, kahverengiyi alan öğrencinin son derece yavaş, maviyi alanın ise akışkan hareketler yapması sonrasında öğrencilere sorulduğunda renk psikolojisi konusunda çok az şey bildiklerini söylemişler ve renklerin doğa çağrışımlarının onları yönlendirdiğini belirtmişlerdir.

Kukla sahnesinde de renk seçimleri temel çağrışımları üzerinden yapılmaktadır. **Threads**’de Dağ-kadını kar gibi beyaz diye tasvir edilmiştir, kuklanın kendisi ve onu canlandıran oyuncu da aynı şekilde beyaz giyinmiştir. Beyaz, saflık, temizlik, masumiyet, ışık çağrıştırmakta ve kadının Savaş-devi’nin saldırısından önceki durumunu yansıtmaktadır. Dağ-kadınının Savaş-devi ile olan zoraki ilişkisi sonucu doğan kızı kırmızı giymektedir. Kırmızı, kan, şiddet, savaş çağrışımları sebebiyle, kızın babasından geçen ıslah edilmesi zor doğasını yansıtmaktadır. Beyaz Gundberg Figuren Theatre & Musik’in **A Story in White** ve Margarita Blush’ın **Unfolding** adlı oyununda tüm dekor, kostüm ve kuklaların ana rengidir. Bu haliyle oyuna, anlatısının önüne geçmeyecek nötr bir fon sağlamakta, bir yandan tek renk kullanımı rüya atmosferi oluşturup; seyircinin gördüklerini özgürce yorumlamasına izin vermektedir. Astrid Kjaer Jensen **Lilith** ve Fingers Theater’in **A Play at Table** adlı oyununda ise beyaz giyinmiş kadın imgesi aynı **Threads**’deki Dağ-kadını gibi işlemektedir. Ensemble Material Theater’in **Three Monkeys** oyununda ise canlı renkler en parlak ve göze çarpan tonlarıyla kullanılmış, bu halleriyle özellikle kostümlerde günlük hayatta karşılaşılandan farklıdır. Bu abartı,

Nothingland (Hiçlik ülkesi) diye adlandırılan kurgusal ülkenin kendi dünyasını belirlemekte ve onu gerçek dünyadan bu yolla ayırmaktadır.

Görsel algı başlığı altında zihindeki organizasyon kuralları olan gestalt ilkelerinin algıyı etkilediğinden kısaca bahsedilmiştir. Şekil-zemin, devamlılık, yakınlık, benzerlik ve tamamlama gibi kurallar beynin gelen duyuşsal verileri organize etmesini sağlamaktadır. Gözlemler sonucu doğuştan gelen bir özellik olduğu kanıtlanmış olan şekil-zemin algısı, bütün duyu organlarını kapsamaktadır. Şekil arka yüzeyi oluşturan zemin içinde anlamını kazanmaktadır. Kuş sesini dinlerken trafik sesi; oturma odasının alışılmış kokusu mutfaktan gelen yemek kokusu için zemin oluşturur. Görsel olarak şekil izleyiciye daha yakındır, bir biçimi vardır buna karşın zemin tanımlanması zor bir madde izlenimi taşımaktadır. Şekil ve zemin aynı şiddette ışığa maruz kalsa da şekil daha aydınlık görünmektedir. (Cüceloğlu, 1997: 123). Kukla ve tiyatro sahnesinde de fon ve ön plan ayırımına dikkat edilmeye çalışılır. Sahne sanatlarında tasarımın ana prensiplerinden biri kostümlerin bilinçli olarak öyle tercih edilmediği sürece fon/dekor önünde kaybolmaması gerektiğidir. Kukla tiyatrosunda ve ultraviyole ışık kullanılan black-theater’da kuklacının fonun önünde kaybolması ve göze batmaması esastır. Çağdaş kukla oyunlarında bu kural giderek önemini yitirmekle birlikte; kuklacının fonla aynı ya da benzer tonlarda giyinmesi, kuklanın odakta olup, kuklacının kukla yanında nötrleşmesini görsel olarak da kolaylaştırmaktadır. Elbette bu esasen kuklacının hareketlerini limitleyerek kuklanın rolü geldiğinde sahneyi ona bırakacak şekilde kendini nötrleştirmede göstereceği ustalığa bağlıdır.

3.1.2. Hareket

Tasarım, anlamı oluşturma ve ifade anlamında çok güçlü bir veri sağlayıcı olsa da kukla tiyatrosu gibi bir formda hareket ve hareketin biçimi de kesinlikle mesaj iletmede etkin bir rol oynamaktadır. Bu noktada, hareketin dinamiği kadar beden dili çözümlemeleri de icracı için iletilmek istenen niyeti ortaya koyma konusunda, izleyici için de niyeti okuma anlamında son derece işlevsel olmaktadır. Walt Disney’in de “animasyonlarımızda bir karakterin yalnızca hareketlerini ya da tepkilerini göstermemeli,

hareketle birlikte o karakterin duygularını da resmetmeliyiz” (Thomas ve Johnston, 1995: 473) diyerek vurguladığı gibi hareket duygu iletimi için araçsal bir önem taşımaktadır.

İzleyicinin zihninde bir karakter oluşturmak için belli bir duruşun görüntüsünün kullanımı oyuncular ve çizgi filmlerdeki canlandırmacılar kadar kuklacılar için de faydalıdır. Zira kuklacılar da oyuncu ve canlandırmacılar gibi oyun kişilerinin duygu ve düşüncelerini, karakterlerine dair ipuçlarıyla birlikte en iyi şekilde iletmek isterler. Bedenin duruşu, jestler ve yüz ifadeleri kadar, hareketin hangi hızla yapıldığı ve tekrar edip etmemesi de önemlidir. Tümünün bir araya gelişi oyun kişisini anlamaya yardımcı olmaktadır. Bu noktada elbette kültürel çerçeveyi yok saymak kolay değildir. Yine de dürtüler, dış uyaranlar ve kültür sınırlarını aşan duygu ifadeleri doğrultusunda ortaya çıkan fiziksel tepkiler daha geniş coğrafyada tanınma olanağı bulmaktadır.

İnsanların deneyimlediği pek çok duygu durumunun içinden temel olanları tanımlama çabasına dair yazılı kanıtlar M.Ö. 1. yüzyıla ait Ayinler Kitabı’na (Li Ji) kadar uzanmaktadır. Bu kitaba göre neşe, öfke, üzüntü, korku, sevgi, hoşlanma ve hoşlanmama yedi temel duygudur. Robert Plutchik ise karşıt ikililer olarak grupladığı neşe-üzüntü, öfke-korku, güven-güvensizlik, şaşırma-beklenti olmak üzere sekiz duygudan söz etmektedir (Burton, 2017). Paul R. Kleinginna Jr. Ve Anne M. Kleinginna (1981) farklı kaynaklarda duygularla ilgili toplam doksan iki tanımlama ve dokuz şüpheci ifade olduğunu belirtmişlerdir. 20. yüzyılda Ekman’ın öfke, tikslenme, korku, mutluluk, üzüntü ve şaşkınlık olmak üzere altı temel duygunun varlığına vurgu yaptığı daha önceki bölümde detaylı biçimde ele alınmıştır. Sözle ifadenin kısıtlı olduğu, dolayısıyla da duygu ifadesinin harekete bağlı olduğu kukla oyunlarında fizyolojik olarak ortak olan tepkilere, dolayısıyla da okunma kolaylığı olan hareketlere yer verilme sıklığı fazladır.

“İnsanı fiziksel ve metafizik mekanlarda rastgele hareket ettirebilen fikrî kapasitesi ile fiziksel kısıtları arasındaki karşıtlık tüm insanlık trajedisinin kaynağını oluşturmaktadır. Bu insan varoluşunun ikiliğini vurgulayan güç ve güçsüzlük arasındaki karşıtlıktır” (Klee, 1972: 54).

Klee’nin işaret ettiği üzere insan hayal ettiği hareketi fiziksel olanaklarının sınırı kadar gerçekleştirebilmektedir. Burada belirleyici ve sınırlayıcı olan anatomidir. İnsan anatomisi bu anlamda kendi limitlerine sahipken, limitler kukla için değişkenlik

göstermektedir. 2013 yılında Oksijen Kukla Atölyesi kapsamında tarafımdan **Parçalar (Eksik)** adlı oyun için yapılmış olan Taş-adam sadece bir baş ve koldan oluşmaktadır. Oyunda bir grup taş içinde uyanan ve eksik parçasını arayan bu kukla, insan anatomisinden farklı bir bedene sahiptir, bir baş ve uzun bir kol/bacağı vardır. Dolayısıyla eli aynı zamanda ayağıdır ve onun üzerinde durur ve hareket eder. Bedensel bu farklılık kuklanın kendine has bir hareket biçimine sahip olmasına olanak vermektedir. Bunun yanı sıra yerle teması olmasa bile kuklanın yürüdüğüne inanılır. Burgaz Devlet Kukla Tiyatrosu'nun **Tumba Lumba** (Görsel 140- s.197) oyununda öküz kuklaları, öküzün ana formuna benzerlik göstermekle birlikte, birebir öküz anatomisini taşımamaktadır. Ayakları olmayan bu kuklalar oyuncuları tarafından yerle temasları olmadan hareket ettirilirlir. Yine de onların yürüme, koşma ve atlama hareketlerini yaptıklarına inanılır. Yerle temasın kesilmesi, beyaz ve siyah öküzün karşılaşmasında birbirlerine üstünlük sağlama çabalarını kolaylaştırmaktadır. Kuklacılar kuklaların basitçe havada, yukarıda ve aşağıda konumlanmalarını sağlayarak mücadelelerini gözler önüne sermektedir.

Roberto White, **Criaturas Particulares** (Special Creatures) oyunundaki skeçlerinden birinde Brezilya müziği eşliğinde bir anne çocuğu canlandırmaktadır (Görsel 157). Anne ve çocuk başları için balon, gövdeleri için naylon torba kullanmıştır. Anne daha büyük bir baş ve gövdeyle ifade edilmişken; çocuk daha küçük bir baş ve gövdeye sahiptir. Ancak ikili arasındaki ilişkinin anne çocuk ilişkisi olduğu ilk olarak küçüğün büyüğün içinden çıkması ile anlaşılır. Nitekim bu eylem ile sahnede kelimenin tam anlamıyla bir doğum gerçekleşmektedir. Birbirinin aynı tasarıma sahip figürlerden birinin büyük diğerinin küçük olması da anne çocuk ilişkisini vurgulamaktadır. Ancak bunu pekiştiren hareketleridir. Annenin daha yavaş ve temkinli, çocuğun ise daha hızlı olan enerjik ve çocuklara özgü bir neşeyi çağrıştıran hareketleri aralarındaki ilişki biçiminin ifadesini güçlendirmektedir.



Görsel 156- Taş-adam (2014), Fotoğraf: Işinsu Ersan



Görsel 157- Roberto White, Special Creatures- Anne ve Çocuk, Fotoğraf: Jesús Atienza, <http://www.titeresante.es/2012/02/roberto-white-y-sus-personajes-de-plastico-y-hueso/>

Kuklanın anatomisi ne olursa olsun, kuklanın herhangi bir insanın gerçek hayatta yapamayacağı bir eylemi gerçekleştirmesi onun dramatik anlatıma katkıda bulunmasını sağlamaktadır. Uçma eylemi ya da ayakların yerden kesilmesi bu eylemlerden biridir ve sahnede çeşitli çağrışımları meydana getirmektedir. Rüya gördüğü için, mutluluktan, öldüğü için, yüceltiği ya da statüsü yükseldiği için kuklanın varsa ayaklarının yerden kesilmesi, göğe yükselmesi ya da uçması vasıtasıyla somutlaştırılabilmektedir. Böylelikle dildeki mutluluktan uçmak gibi mecazlar bil fiil sahnede kukla sayesinde gerçekleştirilebilmektedir. Bernd Ogrodnik'in **Metamorphosis** adlı oyunundaki

bölümlerden birinde çocuk kuklası, baba rolündeki kuklacı onu yatağına yatırıp uyuttuktan sonra, oyuncak atının ilk hareketiyle rüya görmeye başlar ki sahnenin devamında birlikte uçmaktadırlar. Fondaki dünya küresinin varlığı düş dünyasının derinliklerine doğru bir yolculuğa çıktıklarını göstermektedir.



Görsel 158- Bernd Ogrodnik'in Metamorphosis Oyunundan Bir Sahne,
http://figuretheater.is/figura/index.php?option=com_content&task=view&id=37



Görsel 159- Bernd Ogrodnik'in Metamorphosis Oyunundan Bir Sahne,
<https://www.bclnews.com/entertainment/music-and-magic-with-figura-theatre-in-penticton/>



Görsel 160- Bernd Ogrodnik'in Metamorphosis Oyunundan Bir Sahne,
<https://www.izmirkuklagunleri.com/en/show/258-metamorfosis#.WuzYoPflAb0>



Görsel 161- Bernd Ogrodnik'in Metamorphosis Oyunundan Bir Sahne,
http://figuretheater.is/figura/index.php?option=com_content&task=view&id=37

Ogrodnik'in aynı oyununda başka bir sahnede bedeni kumaşla ifade edilen, yüzleri de Lecoq'un nötr maske diye adlandıracağı türde olabildiğince sade yapılmış maskelerden ibaret kuklalar söz konusudur. Bu sahne bir kadının hamileliği, kızının doğumu; ardından da kızı büyürken kendisinin yaşlanıyor oluşunun maskelerin değişimi üzerinden ilerlemektedir. Kuklanın başının da değişken bir yapıda olması kişinin büyürken uğradığı değişimi sembolize etmektedir; ki bu noktada kuklaya çok daha özgür hareket etme olanağı sağlamaktadır. Daha sahnenin başında kadının gövdesinin sadece bir kumaş parçasından ibaret olması hamileliğin gelişiminin gözlemlenmesine olanak

tanımıştır ve bebek kuklanın maskesinin doğumu da sahnede gerçekleşir. Çocuk büyürken değişen maskelerle birlikte hareketleri de ani olmaktan çıkıp yavaşlar, anne çocuğu idare eden konumundayken, çocuk anneye bakan bir role bürünür. Bu çocuğun büyüdükçe yani maske değiştirdikçe annesinin hareketlerini yapması ile ortaya konmaktadır. Görüldüğü üzere bedenin formların değişimi onun oyun içinde hareketini etkilemekte ve anlatımda da yeni olanakları gündeme getirmektedir. Bedende kalıpların dışına çıkacak değişiklikler olmasa da teknikte kalıpların dışına çıkmak hareketi etkileyen bir unsurdur.

Kukla yapımında teknik olarak geleneksel formlardan yararlanılmakta ve geliştirilmektedir. Bu gelişim de hareket anlamında sahnede farklı görüntülerin oluşmasına olasılık sağlamaktadır. Sandglass Theater'ın 2005 tarihli oyunu **Between Sand and Stars** böyle oyunlardan biridir. Küçük Prens'in yazarı Antoine de Saint-Exupéry'den esinlenilerek yazılmış, Nimble Arts ve Circus Smirkus'dan Rob Mermin işbirliği ile sahnelenmiş oyunda Saint-Exupéry bir kukla ile temsil edilmektedir. Kukla önce iki kuklacı tarafından hiçbir aracı kontrol mekanizması olmadan oynatılmakta; Saint-Exupéry'nin geçirdiği uçak kazası sonucu çöle düşmesinden sonra ise iplerle kontrol edilmektedir. Bu şekliyle ipli kukla olarak da anılması gerekse de kuklanın kontrolü konvansiyonel ipli kukladaki gibi tek kuklacının kontrol edeceği şekilde değildir. Konvansiyonel biçimde her uzuvdan çıkan ipler aynı kontrol barına bağlanırken; bu kuklada her ipi altı kuklacıdan biri tutmaktadır. İpler otomatik uzayıp kısalabilen köpek tasma mekanizmasına bağlıdır ve hepsinin belli bir gerginlikte tutulması kuklanın yürümesi gibi uçmasını da sağlamaktadır ve tamamen hareketsiz kalması için kuklacılar iplerin ucundaki kancaları çözmektedirler. Sandglass böylelikle konvansiyonel bir tekniği son derece çağdaş ve günlük hayatta başka bir işlevde kullanılan köpek tasma kayışı ile inovatif biçimde yeniden uygulamıştır. Bu yeni uygulamada kuklacılar kukladan çok daha uzakta durabilmekte ve geleneksel ipli kuklada yerçekiminin sağladığı düşey hareketten ziyade, ipteki gerilimlerle oluşan diyagonal bir hareket biçimi ortaya çıkmaktadır. Bu diyagonal hareket çöl kumları arasında doğrulmaya çalışan bir adam için çok daha gerçeğe yakın bir hareket imkanı sağlamaktadır.



Görsel 162- Sandglass Theater, *Between Sand and Stars*,

<https://today.uconn.edu/2016/01/dreams-tinged-with-history-in-sandglass-theater-exhibit/>

Biçimin soyutlandığı ve gerçekçi olmakta uzaklaştığı noktalarda hareket biçiminin doğal olana benzerliği tanıma ve okumayı kolaylaştırmakta ve inandırıcılığı da arttırmaktadır. Karin Schäfer Figuren Theater-Visual Theatre Productions Company'nin gerçekleştirdiği **Pictures at an Exhibition** (Bir Sergiden Tablolar) adlı oyunda kağıt fenerler ile kısmen oluşturulan fil kuklası buna örnektir. Hortumunun ve ayaklarının filin doğal hareketlerine uyumlu olarak oynatılması; sarı renkteki, birbirine bağlı bile olmayan yalnızca baş ve iki ön ayaktan ibaret bu kuklanın seyircinin gözünde inandırıcı ve “gerçek” kılmaktadır.

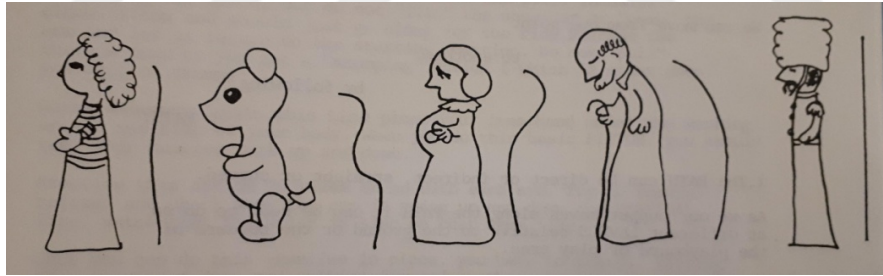
“Genel olarak kuklaları konumlandırmak ve hareket ettirmek için, her kuklanın konumu, kukla sahnesiyle ilişkisi, hareket hızı, örüntüsü ya da hareket akışı, ağırlık gerginlik ve gevşemesine bağlı olarak farklı yollar geliştirilir” (Tilroe, 1996:6). Hareket kuramlarında da boşluk bilgisinin seviye, yön, perspektif, şekil, odak ve boyut olarak altı prensibi vardır. Bu noktada efor yani kuvvet, süre ve tempo önemli hale gelmektedir (Erdenk: 2016). Aynı prensipler sahne sanatlarından biri olan kukla tiyatrosu için de geçerlidir. Özellikle Tilroe'nun altını çizdiği prensiplerin hepsi duygu iletimi açısından gereklidir. Aynı hareketin hızı farklı yorumlara açıktır. Özellikle yürüme eylemini ele almak gerekirse; yavaş, uygun adım, tempolu ya da koşar adım yürüme biçimlerinin arasında fark vardır. Bunlara üst bedeninin duruş ve hareketleri eklendiğinde oluşan

görüntüye göre de çağrışım farklı olacaktır. Yavaş yürüyüş, gövde geriye doğru ve eller cepte ise rahat; gövde öne bükülmüş ellerden biri ya da ikisi belde ise yaşlı birinin yürüyüşü olduğunu düşündürür. Buna karşılık dik duruş kolların gövdenin iki yanında ritmik salınımı ile uygun adım yürüyüş daha çok askeri bir çağrışımında bulunmaktadır. Tempolu yürüyüşle koşar adım yürüyüş ise spor amacı ile olabileceği gibi bir aciliyet hatta bir şeyden kaçıyor olma durumunu da anımsatır niteliktedir.

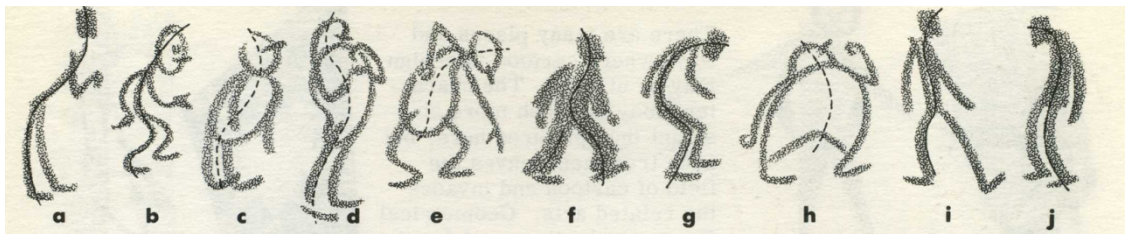
Hareket, Lecoq'un (2015) itmek ve çekmek olarak indirgediği yön karşıtları temeline dayanır. İki boyutlu yapıtlarda hareket, biçimlerin yapı ve düzenlemeleri ile renklerle ve çizgilerle elde edilir. Aynı hareket olan yere gözün istemsizce yönelmesi ve odağın oraya kayması gibi biçim, renk ve çizgilerin yönlendirilmesi görsel olarak gözü belli istikamete çeker. Hareket kadar hareketin tersi olan hareketsizlik de onu vurgulayacak bir etkidir. Dik duruşta beden duruşunun düz bir eksen üzerinde sağlandığı görülebilir ancak "hayat-çizgileri eğilir ve titreşir" (Hamm, 1982: 87). Bedenin statik ve yatay konumlanması, dinlenme, uyku ve ölüm anlarını çağrıştırmaktadır; hareket ise canlılık ifadesidir. Kukla için de hareket etmeyi bıraktığı an öldüğü andır. Zira kendisi cansız bir nesne olduğundan ancak hareketle can bulan kukla için Sandglass Theater'dan Eric Bass'in de yürüttüğü atölye çalışmalarında altını çizdiği üzere nefes de son derece önemlidir. Kuklanın nefes aldığını belli belirsiz hareketle göstermek bu anlamda onu sahnede canlı kılacaktır. Canlı olma halini destekleyecek bir başka önemli detay göz kontağı ve bakışın yönüdür.

"Göz teması çok güçlü bir araçtır. Çok az kullanırsanız sinirli ve güvenilmez çok fazla kullanırsanız güçlü ve saldırgan görünürsünüz" (James, 2013: 77). Kukla tiyatrosunda göz teması tanınmayı sağlayan çok önemli bir öğedir. Kukla sahneye geldiğinde seyirciyle göz kontağı kurduğu anda seyirciyi yakalar ve oyun boyunca peşinden sürükler. Canlı oyuncudan farklı olarak kuklanın seyirciyi yaşadığına inandırdığı yegâne an göz temasının sağlandığı andır. Kuklanın varlığı bu göz teması ile tasdiklenmekte ve kabul edilmektedir. Diğer yandan oyunda kimi yerlerde tekrar seyirciye bakması ve sonra bakacağı yöne bakması seyircinin gözünü de o yöne odaklamakla kalmaz, kuklanın da nesneyi gördüğü vurgulanmış olur.

Hareket ve jest kadar onların her bir fragmanını oluşturan duruşlar da anlamı üretme açısından önemlidir. Örneğin sadece oturma eyleminin bir anı bile zihinde bir fikir oluşturabilmektedir. “Dik oturan kişiler, çökük oturan kişilere göre yaşama arzusu yüksek, kendine güvenli ve enerjik yapıdadırlar” (Özdemir, 2012: 39). Dik oturma pozisyonunda omurga düşey olarak sırtı dikey bir çizgide olduğu gibi düz tutmaktadır. 2. Bölüm’ün Gövde/Duruş alt başlığında değinildiği gibi ne kadar dik durulursa o kadar güvenli ve rahat bir ruh hali çağrıştırırken, öne doğru eğik duruş hüznü ve yıkılmış ya da yenik bir ruh haline işaret eder (Görsel 81-s.136). Yürürken de bu anlam bağlantısı kurulur. Beden öne doğru eğik iken yavaş bir yürüyüş sergilemek bedensel yorgunluğa işaret edebileceği gibi, ruhen yenik ya da üzüntülü bir duruma da işaret edebilir. Dik duruşta ise yürüme eyleminin hangi hızda gerçekleştiğine göre kişinin ya da kuklanın kendine güvenli, rahat ya da aceleci olduğu konusunda bir sonuca varılabilir. Görsel 163’deki el kuklası örneklerinde de görülebileceği gibi duruş yaşla ilgili de fikir verebilmektedir. Görsel 164’deki omurga eğrisinin şeklinin beden duruşundaki ifadeyi nasıl değiştirdiği gözlemlenebilmektedir.



Görsel 163- El Kuklaları ve Beden Duruşları, (Tilroe, 1996: 21).

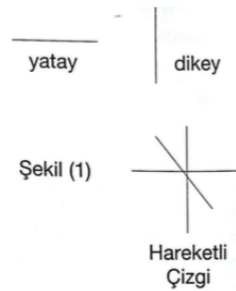


Görsel 164- Duruşları Temel Bir Eksen Üzerinde İfade Edilen Figür Çizimleri, (Hamm, 1982: 87)

Sanatın tüm öğeleri içinde çizgi, erken yaşlardan itibaren çeşitli çizim ve yazı araçlarıyla çizgi çekme eyleminin sık tekrarlanmasından ötürü, en tanıdık olanıdır (Lauer ve Pentak, 2012:128). Nikki Tilroe kuklanın duruşuyla ilgili yazarken çizgilere gönderme yapmış ve ayakta duran bir kuklanın dikey bir çizgi üzerinde olduğunu belirtmiştir. Yatay bir çizgideki kukla ise uyuyor ya da ölü kabul edilmektedir. Birinci bölümde de yatay çizginin insan bedeninin dinlenme anındaki duruşuna benzerliğinden de durağanlık ifade ettiği vurgulanmıştır. Yine Tilroe denge ve karşıt denge konularında diyagonal çizgilere atıfta bulunarak diyagonal bir çizgide duruyormuş gibi görünen kuklanın dengesinin bozuk olduğu veya düşecekmiş hissi yarattığını belirtmiştir (1996: 20). İnsan bedeninde de gözlendiğinde bu duruş aynı yargıya sebep olmaktadır. Dolayısıyla kişinin kendi bedeninde deneyimlediği ya da bir başkasınıninde gözlemlendiği durum kukla için de geçerli olmaktadır.

“Çizginin hatırlanması gereken önemli bir özelliği onun yönüdür. Yatay bir çizgi sessiz ve dinlendiricidir bunun sebebi büyük ihtimalle bizim yatay beden pozisyonunu dinlenme ya da uyku ile özdeşleştiriyor olmamızdır. Dik ayakta duran bir bedene benzeyen dikey çizgi daha fazla hareket potansiyeli taşır. Ama diyagonal çizgi çok daha güçlü bir hareket çağrışımı yapar. Hayatın pek çok aktif anında (kayak, koşu, yüzme, buz pateni) beden eğilmiştir, yani biz otomatik olarak hareket çağrışımı yapan diyagonaller görürüz” (Lauer ve Pentak, 2012:134).

Duruşun ya da hareketin en basit şekilde çizgi ile yukarıdaki gibi ifadesi hareketi bu şekilde kategorize etmeye yardımcı olmaktadır. Temel tasarım kitaplarında anlatılan çizgi ile Laban ve Lecoq’un hareketi açıklama biçimleri benzerdir. Şekil 1’de Nevide Gökaydın’ın hareketli çizgi olarak gösterdiği çizgi biçimi Laban’ın segital olarak ifade ettiği harekettir.



Şekil 1- Hareket Öğesi Çizgi, (Gökaydın, 2002).

“Hadi topografik bir harita çizelim daha iyi anlamak için üzerinde bir gezintiye çıkalım. Hareketin ilk eylemi (çizgi) bizi ölü noktanın ötesine götürür. Bir süre sonra nefesimizi düzenlemek için dururuz (kesik çizgi, birkaç kez durursak eklemli/kırık çizgi). Ve şimdi ne kadar ilerlediğimizi görmek için geriye bir bakış (karşı-hareket). Bu yönde bir yol düşünürüz (çizgi yığınları). Karşımıza bir nehir çıkar, bir bot kullanırız (dalgalı çizgi) bazı sepet örücüler el arabalarıyla geçer (tekerlek). Neşeli bukleleri olan bir çocuğun eşliğinde geçerler (spiral öge). Daha sonra hava kararır ve rutubet artar (mekânsal öge). Ufukta şimşek çakar (zizzak çizgi). Üstümüzde yıldızlar var (nokta tarlası) (Klee, 2013:149).

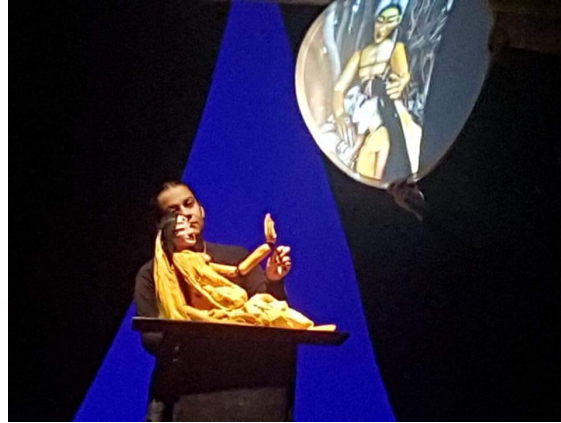
Çizgiyi hareket eden bir nokta olarak tanımlayan Klee'nin topografik bir harita üzerinden açıkladığı çizgilerin görünümü aslında hareketin ifadesini de karşılamaktadır. Klee'nin niyeti tam olarak bu olmasa da çizgilerin bizim hareket ediş biçimimizi de tanımlayabileceğini göstermiştir. Harekette çizgisel yorumlar gerçek hayattaki görünümlerin stilize edilmiş halleridir. Klee'nin nehirdeki bot ile dalgalı çizgi arasında kurduğu bağlantı sahne üzerinde deniz dalgasını ifade etmek için uygulanan bir hareket biçimidir. İsrail'li Train Theater'ın **Tailor Made** adlı oyununda bir terzinin düş dünyasında çıkılan yolculuk anlatılmaktadır. Çok az söz içeren oyunun başında, terziye, gece yarısına kadar bedeni mühim olmayan ama tam oturması gereken bir ceket dikmekle görevlendirildiği bir not verilir. Terzi ceketi hazırlarken onun kimin için olduğunu keşfedeceği sihirli bir maceraya atılır. Yolculukta gördüğü manzaraları dikiş makinesinden kayan kumaşlarda gösteren terzinin, iğne-iplik kutusu açılarak bir gemiye dönüşür ve dikiş masasında ortaya çıkan kukla ile hayali bir denizde ilerler. Bu hayali denizi oluştururken seyircilerden yardım isteyen oyuncu; seyircilerin kollarını oturdukları yerden deniz dalgası oluşturacak biçimde sallamalarını sağlar ve seyir yerine inerek gemi ile yolculuğunu gerçekleştirir. Böylelikle seyircinin de interaktif katılımı ile dalgalı olarak sağlanan çizgisel hareketle deniz sembolize edilmiştir. Suyun hareketi dünyanın her yerinde aynı şekilde tecrübe edildiğinden, kültürel sınırların ötesinde aynı şekilde okunmaktadır.



Görsel 165- Train Theater'ın Tailor Made Oyunundan Bir Sahne,

<https://www.traintheater.co.il/en/repertoire/performance/267>

Ayakta durmak, düşmek, yürümek, koşmak, zıplamak, oturmak, dönmek, uzanmak, el ile almak, kaldırmak/taşımak, vurmak ve bakmak gibi eylemler fiziksel bir engelin olmadığı durumlarda herkesin yaptığı, dolayısıyla da gördüğünde tanıdığı eylemlerdir. El çırpma genellikle mutluluk ifadesi olarak kullanılırken, başı eğmek ve ellerle yüzü kapatmak üzüntü ve mutsuzluk ifade etmektedir. Hint Katkatha Puppet Trust'ın **About Ram** adlı oyunu, Mahabharata Destanı'nın bir kısmını hareket ve kukla tiyatrosu vasıtasıyla anlatmaktadır. Bunraku ve gölge tekniğinin ağırlıklı olarak kullanıldığı, uluslararası festivallerde oynayan bu oyun tamamen kültüre özgü bir konu işlerken sözsüz anlatımlarında, karakterlerin duygularına ilişkin kuklalara yaptırdıkları jestlerde seyirciye ulaşabilmektedirler. Oyunda, Ram'ın eşi Sita, Ravana tarafından kaçırıldığında; tutsak olan Sita başını öne eğip, ellerinin arasına almakta böylelikle üzüntüsünü görünür hale getirmektedir. Sita ve Ram'ın sevgileri birbirlerine sarılmaları ile anlaşılacaktır. Görsel 166'da Sita'nın tutsak olarak tutulduğu yerde Ram'ı anımsadığı ve özlem duyduğu an görülmektedir. Bir eli ile anıları temsil eden projeksiyona uzanması; onun ulaşmak istediği şeyi vurgulamaktadır. Kendine has bir kültürün ürünü olan sözsüz oyunda bu ve bunun gibi insanın içgüdülerine özgü jestler kültür ötesi anlaşılabilirliğe sahiptir.



Görsel 166- Katkatha Puppet Arts Trust, About Ram,

<https://touch.facebook.com/junoontheatre/photos/pcb.1454562831328868/1454562681328883/?type=3&source=49>

Çağdaş kukla oyunları tarafından evrensel bir konu seçilsin ya da seçilmesin hareketle ifadesinde **About Ram**'da olduğu gibi anlaşılmasını kolaylaştırıcı seçimlere dikkat edilmektedir. Elbette gözden kaçmaması gereken, hareketin ve jestin kendisi kadar ona gerekçesini veren tema, konu, fikir ya da metnin anlamın çerçevesini çizen unsur olarak oyunun her anında etkin olduğudur.

3.1.3. İçerik

Konvansiyonel kukla tiyatrosu düşünüldüğünde, çoğunlukla dini hikayeler, mitler, efsaneler, tarihi olaylar, masallar ve taşlamalardan oluşan sahne için önceden belirlenmiş bir metin söz konusudur. Doğaçlama içeren türlerde bile bir kanava vardır. Oyunlar çoğunlukla sözlüdür ve müzik tamamlayıcı bir unsurdur. Çağdaş kukla tiyatrosunda ise metin, sahne metni olarak çoğunlukla hazırlık sürecinde kuklacının kendisi ya da ekibinin ortak çalışması ile oluşturulur. Metin ve söz birincil önemde değildir, oyunu oluşturan bileşenlerden biridir, kimi zaman sadece bir sıçrama tahtasıdır. Söz ile ifadeden ziyade hareket dili ile anlatım önemsendir. Müzik tamamlayıcı bir unsurdan öte oyuna yön veren, kimi zaman oyuna ilham veren ve konuyu oluşturan bir temel belirleyendir. Çağdaş kukla tiyatrosu konu seçimlerinde alabildiğince özgürdür. Konunun seyirciye aktarımı konusunda da interdisipliner yaklaşımlara açıktır. Sahne

sanatlarının tümü bu anlamda araçsallaşabilir ve oyunu oluşturan her bir birim, mesaj iletiminde işlevsel biçimde kullanılmak istenir.

Günümüzde oyunlar, kukla tiyatrosu için özel olarak yazılmış, uyarlama ya da provalar sırasında oluşan sahne metinlerine dayanarak sahnelenmektedir. Önceden yazılmış metinler ve uyarlama metin çalışmalarında başlangıçta kumpanyanın elinde yazılı bir çıkış noktası vardır ve masa başı çalışması atölyede kuklaların üretimine oradan da prova odasında oyunun gelişimine bir yol izlemektedir. Kukla tiyatrosu metinlerinin kullanımı, konvansiyonel olana ait süregelen bir uygulamadır.

Çağdaş kukla tiyatrosunda başka çalışma biçimleri de söz konusudur. Yalnızca bir fikirle başlayıp bu fikrin bulunduğu malzeme ile prova odasındaki çalışmalarla sahnelenecek bir yapıya dönüşebileceği gibi; atölyede yapılan kukladan yola çıkılarak hazırlanan oyun ve gösteriler ile herhangi bir malzemenin olanak tanıdığı dramatik oluşumlar da kumpanyanın/sanatçının kukla oyununu kurgulamasına olanak tanımaktadır. Bugün giderek yaygınlaşan fikir, kukla ya malzemenin kaynaklık ettiği sahne metnine dayanan farklı disiplinlerden sanatçıların birlikte çalışması sonucu sahnelenen oyunlardır. Bu çalışma biçimi aslında avangard tiyatro ile başlamış bugün toplu yaratım da denen türetim tiyatrosu (devised theater) olarak anılan tiyatro yapma biçimiyle aynı özellikleri taşımaktadır. Kukla tiyatrosu da türetim tiyatrosu gibi tiyatro alanından olsun olmasın, farklı sanat disiplinleri hatta mühendislik gibi teknik alanlardan uzmanlara kapılarını açmaktadır. Prova odasında buluşan farklı uzmanlık alanlarından profesyoneller, böylece çıkış noktaları ne olursa olsun yazılı bir metni, hareket düzenini ya da sahne metnini birlikte oluşturmaktadır. Türetim tiyatrosunda da çağdaş kukla tiyatrosunda da oyun bir fikir, konu, tema, karakter, felsefe, resim, müzik, duygu, malzeme, tarihi belgeler-olaylar, roman, masal, şiir ya da çıkış noktası olabilecek tek bir satırdan yola çıkabileceği gibi, sadece estetik, politik içerikli, belgesel nitelikli, ya da tamamen hareket kökenli de olabilir ve oyunu oluşturan grubun niteliklerine bağlı olarak da değişmektedir. Çıkış noktası ne olursa olsun, provalar sırasında denemeler ve doğaçlama çalışmalar sahnede işlevsel olanı ve olmayanı ortaya koymaktadır. Çağdaş kukla tiyatrosunda da türetim tiyatrosunda da benzer şekilde, yazılı metin başlangıçta elde olması gereken bir zorunluluk değildir. Metin, ihtiyaç halinde oluşturulan bir ürün, bir

unsurdur; ki özellikle sözsüz oyunlarda metin, konvansiyonel tiyatro metinlerindeki parantez içlerindeki açıklamalardan ibaret olup; daha çok niyetleri ve hareketlerin biçimlerini ifade etmektedir. Bu noktada bir reji defteri içeriğine daha yakın olduğu söylenebilir.

Çağdaş oyunlarda, konvansiyonelde olduğu gibi direkt içinden çıktığı kültürle ilintili dini hikayeler, mitler, yaşanmış öyküler de konu olarak ele alınabilmektedir. Uluslararası platformlarda giderek daha fazla yer bulan kuklalı oyunlar, kültüre özgü konular seçseler de bunların sahnelenmesinde çoğunluğa ulaşmayı hedeflemektedirler. Bu amaçla da okunabilir, hareket ve imgelere yönelmekte kültür sınırlarını aşan duygulara odaklanmaktadır. Daha önce de örneklenmiş Katkatha Puppet Arts Trust'ın **About Ram** adlı oyunu Mahabharata destanının bir bölümünü içermektedir. Özünde Hint destanındaki Ram ve Ravana arasındaki çekişmeyi anlatan oyun; destanı bilmeyenler için kendine has sembolizmin tam okunamamasına sebep olabilmektedir. Ancak Ram ve Ravana arasındaki çatışma, Ram'ın eşi Sita'nın Ravana tarafından kaçırılması, bu sırada hissedilen, sevgi, düşmanlık, öfke, üzüntü gibi duygular oyun sözsüz olmasına rağmen kuklaların hareketleri vasıtasıyla aktarılmaktadır. Günlük hayatta zaten deneyimlenen bu duyguları hisseden mitolojik karakterlerle empati kurmak olasıdır. Dolayısıyla mitin özü olmasa bile içerdiği olaylar anlaşılmalıdır. Karakterlerin olaylar karşısında hissettikleri duygular da-üzüntü halinde beden ve yüzün kapanması, öfke halinde hareketlerin keskin ve ani olması gibi- rahatlıkla okunabilmektedir. Çek tarihine özgü mitleri anlatan **Pověsti Česká/Czech Legends** oyununda ise söz kullanılmakla birlikte, çocuk ve gençler için eğlenceli olacak biçimde konvansiyonel el kuklasında sıkça başvurulan slap-stick komedi tekniğine başvurulmaktadır. Bu gibi oyunlarda kumpanyanın genel eğilimi oyunu, henüz başlamadan seyirciye tanıtmak ve oyunun anlaşılma olasılığını böylece azaltmak için önlem almaktır. Önden verilen bilgiler doğrultusunda, seyirci bir bulmacanın parçalarını bulup tamamlar gibi, oyun boyunca görsel ipuçlarını toplar ve zihninde oyunla ilgili anlatılanlarla eşleştirir.

Çağdaş oyunlarda konu iyi bilinen dini bir öyküye de dayanabilir ancak çağdaş seyirciye hitap edecek biçimde kimi zaman da güldürü biçiminde yorumlanmaktadır. **Lilith** oyunu, örneğin, yaratılış öyküsüne farklı bir açıdan ele almakta; Lilith, Adem ve

Havva arasındaki aşk üçgeninden yola çıkarak kadın-erkek ilişkilerinin değişmeyen doğasına vurgu yapmaktadır. Bir yetişkin oyunu olan **Lilith** böylelikle bilinen bir dini öykü temelinde, günlük olarak deneyimlenen romantik ilişkileri anlatmaktadır. Dolayısıyla tanıdık öykü izleyici için ilginç ve bağ kurması kolay bir hale gelmektedir.

Tarihte olup bitmiş olayların ilham verdiği oyunlar, coğrafyaya ve kültüre özgü olmaları sebebiyle sınırlı bir izleyiciye hitap etme tehlikesiyle karşı karşıyadırlar. Ancak **Dallae'nin Öyküsü** ve **Dust** gibi böyle oyunlar yapan kumpanyalar uluslararası alanda seyirciye ulaşabilmeyi başarmışlardır. **Dallae'nin Öyküsü** adlı Güney Kore oyunu 1950'lerdeki Kore Savaşı sırasında bir ailenin zorluklarla nasıl başa çıktığını anlatmaktadır. Belli bir zaman ve Kore tarihine ait bir konusu olmasına rağmen, her coğrafyada deneyimlenmiş savaş olgusu ile uluslararası seyircide benzer duygular uyandırmaktadır. Aile olmak, anne ve çocuğun sevgiye dayalı ilişkisi; mutluluk, korku, savaşın doğası, yaşanan kayıplar gibi oyun içinde sözsüz olarak ifade edilen duygu ve durumlar coğrafya ve kültür sınırlarının ötesindedir. Oyunda hayat ve zaman geçişini temsilen olaylar dört mevsim içinde anlatılmakta; bahardan kışa doğru, barış zamanından savaşa, duygular da olumludan olumsuzla evrilmektedir. Doğanın doğal döngüsü olan mevsimler zamanın geçişini doğumdan beri deneyimleyen izleyici direkt olarak zamanın ilerlediğini anlamaktadır.

Dallae'nin Öyküsü 2003'de ilk gösteriminden bugüne, mim sanatçılarından, fotoğrafçılara ve video sanatçılarına kadar farklı disiplinlerden sanatçılarla savaşın doğası, insan hakları ve savaş zulumü üzerine fikir alışverişi sonucu gelişmiştir. Gösterinin adı bile "Bahar Geldiğinde" ve "Savaş"dan **Dallae'nin Öyküsü**'ne değişmiştir. Oyunun formatı ve öyküdeki değişiklikler sonucu gösteri Dallae'nin hikayesine odaklanarak kendi kimliğini kazanmıştır (Ah-young, 2017). Kültüre ya da coğrafyaya özgü konusu olan **Dallae'nin Öyküsü** gibi oyunlar bu bağlamda genel geçer olgu ve duygulara oyunlarında yer vererek seyircinin ilgisini aktif tutup; oyunun anlaşılabilirliğini arttırmaktadırlar. Nitekim çağdaş oyunlar sahne üzerinde sergilenme sürecinde de, özellikle daha anlaşılır olmak için gelişime ve değişmeye açık olmaktadır. Bu da oyunların uzun vadede daha geniş bir coğrafyada izleyiciye ulaşmasını sağlamaktadır.

Ana Craciun-Lambriu'nun **Dust** adlı oyunu da 1911'de New York'da gerekleŒmiŒ Triangle Gmlek Fabrikası yangını arka planında 20. yzyıl baŒında ve 21. yzyılda Romanya'dan Amerika'ya benzer umutlarla g etmiŒ, aynı aileden iki kadının g macerasını ve uđruna feda ettiklerini anlatmaktadır. Romanya'lı Craciun-Lambriu Amerikan izleyicisine hitap edecek Œekilde hazırladıđı gsteriyi, daha sonra Polonya ve Romanya'da da sahnelemiŒtir. Oyunu altı aydan uzun sre boyunca alıŒmıŒ olan Craciun-Lambriu, konu taslađını srecin baŒında oluŒturduktan sonra, oyuncu, ynetmen, yazar, elektronik mhendisi gibi kiŒilerden zaman zaman grŒ alarak prova odasındaki denemeleri dođrultusunda metni yazmıŒ ve tekrar tekrar dzenlemiŒtir. erevesi net izilmiŒ belli bir tarihi olay ve belli kltrler temelinde kurgulanmıŒ oyunda; g olgusu toplumların kollektif hafızasında olduđu kadar global dnyada eŒitli sebeplerle sıklıkla deneyimlendiđi iin ortak bir kod olarak iŒlemektedir. Gn ve gitmenin evrensel grsel imgesi olarak da bavu kullanılmaktadır. Oyunda, ocukluk anlarına duyulan zlem, eski oyuncuların bulunmasının yarattıđı nostalji, terk etme ve geri gelme ikilemi, alıŒma hayatının yoruculuđu, hapis kalma ve lm korkusu farklı sahnelerde ortaya konmaktadır. Bu durumlar izleyicinin oyunun tm konusu ile olmasa bile bađ kurabileceđi anlara olanak tanımaktadır.

Kimi kukla oyunları, var olan dz yazı ya da dramatik metinlerin kukla oyunu olarak uyarlanmasıyla sahnelenmektedir. Byle oyunlar iin metin nceden alıŒılan kimi zaman kısmen kimi zaman da tamamen vazgeilen ve hareket diline dnŒtrlen bir kaynaktır. Compagnie Tabola Rassa'nın **L'Avare** (Cimri) oyunu bir Moliere uyarlamasıdır. Metne byk oranda sadık kalınmakla birlikte musluklarla canlandırılan oyun kiŒileri iin para yerine su getiđi iin diyaloglar buna gre yeniden dzenlenmiŒtir. Oyun kiŒilerinin musluklarla temsil edildiđi oyun temelde grsel olarak anlam bađının kuruluŒunu deđiŒirmektedir. Compagnie Sans Soucis'nin **Peer Gynt**' de bir İbsen uyarlaması olarak oyuncu tiyatrosu, grsel tiyatro, hareket ve kukla tekniklerini iermektedir. Orijinal metinden kısmi olarak faydalanan oyun, dŒsel atmosferi hareket ve kukla/nesnelere sađlamaktadır. Theater Waidpeicher'in **Romeo & Juliet** oyunu ise Shakespeare'in metnini hi kullanmamaktadır. Sergei Prokofiev'in aynı adlı balesini fon olarak kullanan oyun, Juliet'in baŒka bir gereklikten-ya da lm sonrasında araftan-

Romeo ile tüm hikayesini izlediği bir pencere sunmaktadır. Görsel olarak da izleyici sahnede olan bitene bir pencereden bakıyor gibidir. Yalnızca Juliet'in insan oyuncu tarafından canlandırıldığı oyunda diğer tüm karakterler kukladır. Oyun metni kullanılmamakla birlikte Shakespeare'in şiirsel anlatımı hareket diline iyi tercüme edilmiştir. Dolayısıyla metni bedene aktaran oyunda, görsel verilerden sözcüklerin okunması mümkün kılınmıştır.

Düz metin uyarlamalarından Divadlo Toy Machine'in az işlenmiş ham ağaç malzemelerden yapılmış kuklalar içeren **Pinocchio**'su da metni uyarlamış ve kısmen kullanmaktadır. Alfa Theatre'ın **Three Musketeers** (Üç Silahşörler) oyunu Alexandre Dumas'nın aynı adlı eserinin el kuklası tekniğine komedi biçiminde uyarlamasıdır. Metinden faydalanan oyunda diyaloglar bir hayli azaltılarak harekete daha fazla önem verilmiştir. Bu oyun, kumpanyanın oyunu oynayabildiği dillerden birinin yaygın olarak konuşulmadığı ülkelerde metnin üst yazı ile seyircinin anında takip edebileceği şekilde sunmaktadır. Metin kullanılsa da el kuklalarının konvansiyonel slap stick komedi yöntemlerini kullanmanın yanı sıra, hareket diline de önem vermiştir. D'Artagnan'ın Üç Silahşörlerle tanışması oyunda beş dakikalık kaçıp kovalamaca sahnesi içinde gerçekleşir. Dünya çapında klasikleşmiş eserler yaygın biçimde bilindiklerinden oyunu sahneye koyanların, eserle ve karakterlerle ilgili verdikleri ipuçları indirgenmiş bile olsa ilişkilendirilmesi ve anlaması kolaydır.

Sözlü olsun ya da olmasın kabare tipi gösteriler değil de belli bir olay örgüsüne sahip orijinal oyunlar da seyirciye ulaşma kaygısı taşımaktadırlar. Bu amaçla oyuna uygun kod ve imgelerden faydalanmaktadırlar. Oyunların toplumsal eleştiri yaptığı durumlarda kültüre özgü unsurlar ön plana çıkmakla birlikte, kumpanyalar çeşitli yollarla anlaşılabilirliği sağlamaktadır. Uzak coğrafya ve kültürlerden ekiplerin ortak çalışmalar yürütmesi ile farklı toplumların yüzleşmesi gereken ortak toplumsal olay, olgu ve sorunlara odaklanması toplumsal eleştiride kültürün ayırdığını birleştirmektedir. Finlandiyalı görsel tiyatro ve çağdaş sirk tiyatrosu yapan kumpanya WHS ve Güney Kore'li SungSoo Ahn Pick Up Group adlı dans grubu **Double Exposure** adlı gösterilerinde küresel ideal güzellik algısına bir eleştiri getirmektedir. Dans ve obje tiyatrosu arasında gidip gelen, iletme istediğini gölge ve projeksiyon tekniklerinden

faydalanarak görselleştiren ekip bir yıllık bir çalışma sürecinin sonunda gösterilerini geliştirmişlerdir. Gösteri genel olarak gerçekçi olmayan idealler ve bireylerin kendi gerçeği arasındaki gerilimi ortaya koymaktadır. Çıkış noktası Güney Kore’de oldukça sıradanlaşan estetik ameliyatlara olan gösteride; ideal güzelliğe ulaşma çılgınlığının sonucu giderek plastikleşen görünüşler, sarı saçlı manken kafalarıyla ifade edilmektedir. Bu başlar kimi zaman dansçıların omuzlarında kimi zamanda öz biçimlerinden ayrı bir varlık olarak ellerinde hareket etmektedir. Görsel 168’de görülen sahnede dansçı başı sırtına doğru yerleştirmiştir, böylece iki başı olur. Fonda bir başka baş bir gömlek ve eteği andıran uzunca bir kumaşa eklenir ve yavaşça yukarı çekilir. Bu yukarı konumlanış, medya ile empoze edilen güzellik anlayışının ne kadar yüceleştirdiğini sembolize etmektedir.

Pek çok toplumun yüzleşmesi gereken savaş gibi toplumsal olgulara odaklanmak da kültürler ötesinde oyunla bağ kurmayı olanaklı kılmaktadır. **Threads**, savaşın kadınlar üzerindeki yıkıcı etkisi üzerine yoğunlaşmakta, bir anne ve kızın süregelen savaşta paylaştıkları ortak kaderi anlatmaktadır. Mecburi hamilelikler ve doğum sonrası çocuğa anımsattığı kötü anılar dolayısıyla yabancılaşma, duygusal gelgitler ve tüm bunlara sebep olan savaş oyununun anlattığını oluşturmaktadır. Sahneler arasındaki kısa mitolojik anlatılar, çağlar boyunca tüm coğrafyalarda kadınların çektiklerini özetler niteliktedir. Hareket diline aktarılmış konusuyla oyun böylelikle kendisine uluslararası festivallerde yer bulmaktadır.



Görsel 167- WHS & Sungsoo Ahn Pick Up Group -Double Exposure. http://w-h-s.fi/performances/double_exposure/



Görsel 168- WHS & Sungsoo Ahn Pick Up Group- Double Exposure.
<http://harrastuskriitikud.blogspot.com.tr/2015/06/treff-topelpilt-whs-ja-sungsoo-ahn.html>

Politik gösterileri, kuklanın ekmek kadar hayati olduğunu vurgulayan manifestoları ve dev kuklalarıyla ikonikleşmiş Amerikalı Bread and Puppet Theater'ın **Captain Boycott** adlı oyunu, 1880'de kendi yönetimi altındaki köylüler tarafından

atından alışıya edilmiş Charles Boycott bir yöneticinin gerçek hikâyesine dayanmaktadır. Ancak genel olarak yönetici güce bir karşı duruşun ve başkaldırının anlatısıdır. Kukla tiyatrosu oyunu oluştururken Arap Baharı, Occupy hareketi gibi protesto hareketlerini yansılamayı hedeflemiştir. Bu noktada oyunun bir coğrafyası ve kültürel çerçevesi yoktur, zira her toplumda yönetilen ve yöneten bir kesim mevcuttur.



Görsel 169- Bread and Puppet Theater, Captain Botcott,

<https://patch.com/massachusetts/southend/bread-and-puppet-theater-returns-cyclorama-late-january-2015>

Merlin Puppet Theater'ın **Clowns' Houses** adlı oyunu modern yaşam ve yalnızlaşmaya bir eleştiridir. Ancak tiyatrunun kendisi oyunlarıyla varoluşsal bir analiz hedeflememekte şu anki biçimiyle modern hayatın bir dramatizasyonunu yapmaktadırlar. Oyunda bir binanın beş dairesindeki altı karakterin sıradan hayatları içinde hapsolmaları, karanlık ve klostrufobik dekorla ifade edilmiştir. Her biri kendi rutin hayatının alışkanlıkları birer takıntıya dönüşmüş karakterler; bu takıntının eylemine hapsolmuş gibidir ve en sonunda eylemin giderek artan şiddeti onları yok etmektedir. Biri temizlik, diğeri televizyon, bir başkası para tutkunudur. Ev kadını takıntısının doruk noktasında elektrikli ev aletlerine dolanır ve elektrik çarpması ile ölür; televizyon tutkunu yalnız adam sonunda onun içine hapsolür; para takıntılı iş adamı ise para kusarak ölmektedir. Bu sözsüz oyun kukla tiyatrosunun sembolize ederek anlatma biçimini toplumsal bir

eleştiri yapmak için kullanmıştır. İmgeler, içinde yaşayan karakterle birlikte, her bir apartman dairesinin bütünüdür. Hareket ve tasarım dili ile oluşturulan sahne metni kukla tiyatrosunun iletmek istediği mesajı ulaştırmaktadır.



Görsel 170- Merlin Puppet Theater Clowns' Houses,

<http://merlinpuppetry.gr/shows/clowns-houses>

Felsefi konuları olup, varoluş, hayat ve ölüm gibi pek çok kültürde düşünürlerin fikir ürettiği olgular üzerine şekillenmiş oyunlar da sınırlar ötesinde seyirci bulmaktadır. 't Magisch Teaterje'ın **Panta Rhei II** adlı gösterisi tamamiyle yaşam ve ölüm döngüsü üzerinedir. Sözsüz oyunda seyirciye hareketli fotoğraflar/tablolara sunan tiyatro oyun sonunda seyircilerle karşılıklı konuşarak onlardan gördüklerini sözcüklerle ifade etmelerini isterler. Seyircilerin açıklamaları oyunun doğmak, ölmek, yeniden doğmak, ruhun sonsuzluğu ve ruhani dünya ile ilişkili olduğunu anlادıklarını göstermektedir. Oyun tamamen hareket ve tasarım dili kullanır. Pencere imgesi ruhani dünya ile gerçek dünya arasındaki sınırı temsil etmektedir. Ritüelistik biçimde ağır ağır açılan pencereden içeri giren kukla, iki boyut arasındaki bekçiyi ifade edebildiği gibi giysilerinden sıyrılarak ruhun seyahatini de ifade etmektedir. Teatro Matita'nın **Happy Bones** adlı oyunu ise

ölüm konusunu ele alır, ölümün her gün rastlanan bir şey olarak sıradanlığına vurgu yapılırken; kukla ve kuklacının ne zaman ölü kabul edildiği tartışılmaktadır. Kuklacının elindeki kukla bunu tartışmakta, dekordaki küçük tabut içindeki kemikler de birer kukla olarak bir yandan hareket eden herşeyin canlı olduğunu vurgulamaktadır. Tabut ve kemikler ölümlü olmanın ve ölümün birer sembolüdür. Ölümün hissettirdiği ağır duyguları hafifleterek ölümün sıradanlığına vurgu yapmak için kemikler böyle kullanılmaktadır.

Lacrimosa, Bruno Pilz'in beş dakika süren ve her seferinde sadece iki seyirciye oynanan bir oyundur. Oyunun vurgusu insan hayatının sıradan rutinleri peşinde yitip gittiği ve hayatın değerini bilmek gerektiği üzerinedir. Seyirci küçük bir kutu içindeki televizyon izleyen ipli kuklayı seyretmektedir; bir an sonra kukla ölür ve hologram tekniğiyle bedeninden çıkan ruhunu yukarıdan bir el kavrayarak alır. Mozart'ın Lacrimosa'sı üzerine oynanan bu felsefi yapımda kukla kendi hayatını izlemek üzere bir ekran karşısına oturtulur. Seyirci böylece, kendisini bir ekranda yine bir ekrana bakarken izleyen kuklayı izlemektedir. Oyunun sonunda iki seyirci kendilerini de iç ekranda otururken görürler. Bu görüntü Pilz'in gizlice çektiği görüntüdür. Hayatın kısa ve değerli olduğunu bu minyatür gösteri böylelikle izleyiciye ifade etmektedir.



Görsel 171- Lacrimosa, Bruno Pilz, <https://www.freshmilk.tv/videos/lacrimosa/>

Malzemenin ya da nesnenin ilham vermesi sonucu kurgulanan oyunlarda öncelikli olarak, malzemenin kendi öz niteliği ile çağrıştırdığı ve yarattığı olasılıklar araştırılır ki zaten böyle bir keşif sanatçı ya da kumpanyayı buna itmektir. Bu

denemelerin kimi dramaturjik bir altyapıya kavuşarak bir öykü anlatırken; kimi ise sadece malzeme ile yapılabilecekleri sunmaktadır. **Lemonia**'da hamur kolayca şekillenebilen, bir an bir yüzken hemen sonra şekilsiz hale gelip başka bir şeye dönüşebilen esnek bir yapıdadır. Bu haliyle mutfağında ekmek yaparken yalnızlığını hamurdan oluşturduğu tiplerle eğlenerek azaltmaktadır. **Go!**'da ise kağıt bandın yapışkan özelliğiyle yüzeylere çizim yapma şansı vermesi, bu oyundaki yalnız yaşlı kadının anılarına yolculuk yaparak onlarla hesaplaşmasını sağlamaktadır. İkisi de sözsüz olan bu oyunların bir başka ortak yanı ikisinin de dramatik temelini malzeme olmasıdır. İspanyol Ymedio Teatro, 2011 yılında **Sie7e** adlı 10 dakikalık ve her seferinde 15 kişiye oynadıkları skeçlerden oluşan bir gösteri yapmaktadır. Nesnelere yola çıkarak oluşturulmuş kuklaların belli bir öykü değil ama hayattan bir kesit gösterdiği bu kısa skeçlerin birinde bir naylon torba seyircinin gözü önünde gözlüklü bir gitariste dönüşürken; iki çömlek yine bir gözlük, başörtüsü ve bir çift ayakkabıyla kocasının yasını tutan yaşlı bir kadına dönüşmektedir. Tiyatronun bu gösterisi 2015 yılında **Solos** adlı 55 dakikalık oyunun parçaları haline gelmiştir. Sözsüz oyunda yaşlı bir adam hayatının son anlarında, uyuduğu her an nesnelere uyanışına şahit olmaktadır. **Sie7e**'deki çömlek kadın **Solos**'da adamın vefat etmiş karısıdır. Etrafında dolanan iki melek ya da doğa üstü gücü temsil eden kuklacılar hem adamın evindeki günlük nesnelere canlandırmakta hem de adamın evinde ışıkları söndürüp açıp, zaman zaman onu kazalardan korumaktadırlar. Ancak vakti geldiğinde onu ölüme taşıyan da onlardır.



Görsel 172- Ymedio Teatro- Sie7e,

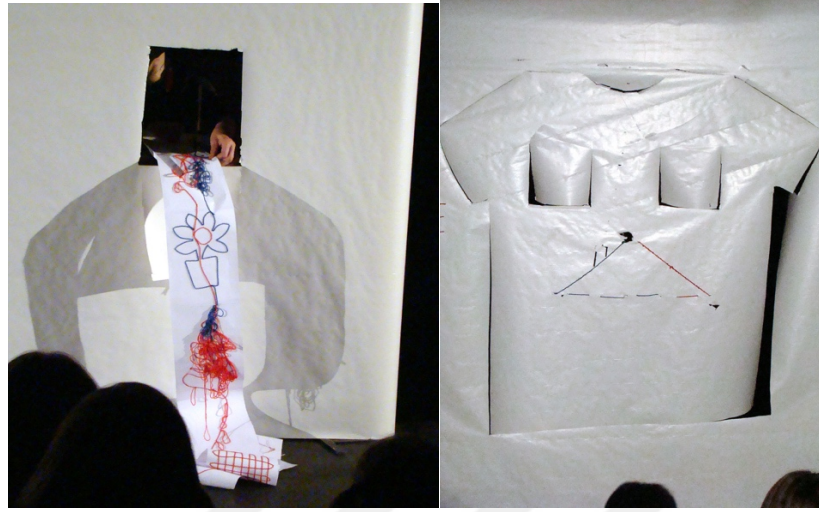
<http://www.ymedioteatro.com/en/espectaculos/solos/>



Görsel 173- Ymedio Teatro- Solos,

<http://www.ymedioteatro.com/en/espectaculos/solos/>

Das Papiertheatre kendisine adını veren kağıdı ana malzeme olarak seçmiştir. Biri tekstil sanatçısı diğeri heykeltıraş olan oyuncular, tiyatrolarında kağıt ile boyut oluşturma olasılıklarını araştıran gösteriler yapmaktadırlar. 2009 yapımı **Verflix und Zugenah** adlı oyunlarında büyük kağıt rulosu sahnenin önünü kaplayarak, onu oyunun bir kısmında hem gölge hem de projeksiyon perdesi olarak kullanmışlardır. Oyunculardan biri bu kağıda arkadan bir kesik atarak açılan pencereden arkadaki dikiş makinesi ile kağıt dikmeye başlarken; diğeri kağıdın geri kalan kısmından oyunun sonunda giyilebilecek bir giysi yapar. Bu gösteri esasen belli bir konuya sahip değildir, bir mesaj iletme kaygısı da taşımamakta; kağıdın kumaş gibi kullanımındaki estetik olasılıklar sahneye getirilmektedir. Burada izleği herkes için ilginç ve anlamlı kılan, 2000 yıldan fazla süredir neredeyse tüm uygarlıklar için bilginin kaydedildiği ve saklandığı bir materyalin sahne üzerinde estetik ve ana kullanım amacından farklı şekilde kullanılmasıdır. Malzemenin kültürel farklılıklar ötesinde tanınması ve gösterinin sözsüz olması oyunu evrensel olarak izlenilir kılmaktadır.



Görsel 174- Das Papiertheatre Verflix und Zugenagt,

[http://daspapiertheater.de/index.php?id=62&tx_twpapiertheater_projects\[project\]=7&tx_twpapiertheater_projects\[action\]=show&tx_twpapiertheater_projects\[controller\]=Date&L=1&cHash=577165a272962e7f7b4a12baa2be938c](http://daspapiertheater.de/index.php?id=62&tx_twpapiertheater_projects[project]=7&tx_twpapiertheater_projects[action]=show&tx_twpapiertheater_projects[controller]=Date&L=1&cHash=577165a272962e7f7b4a12baa2be938c)



Görsel 175- Das Papiertheatre Verflix und Zugenagt,

[http://daspapiertheater.de/index.php?id=62&tx_twpapiertheater_projects\[project\]=7&tx_twpapiertheater_projects\[action\]=show&tx_twpapiertheater_projects\[controller\]=Date&L=1&cHash=577165a272962e7f7b4a12baa2be938c](http://daspapiertheater.de/index.php?id=62&tx_twpapiertheater_projects[project]=7&tx_twpapiertheater_projects[action]=show&tx_twpapiertheater_projects[controller]=Date&L=1&cHash=577165a272962e7f7b4a12baa2be938c)

Atölye çalışmalarından ortaya çıkan oyunlar da vardır. Özellikle kukla disiplininin gelmeyen ya da başka tekniklerde kendini geliştirmek isteyen kuklacılar için farklı atölye çalışmaları ilham verici olup daha sonra oyuna dönüşen skeçlerin çıkış

noktası olmaktadır. Yunanistan'dan **Lemonia** AYUSAYA! adlı atölye çalışmasında, İtalya'dan **The Ginodrama** Neville Tranter'ın oynatım atölyesinde ve Türkiye'den **Son İncir** Oxygen kukla atölyesinde önce kısa oyun biçiminde ortaya çıkmış, gelişerek uzun formda oynanan oyunlara dönüşmüşlerdir. Bir süpervizör gözetiminde gelişen oyunlar, yalnızca atölye yürütücüsünden değil diğer katılımcılardan da geribildirim alarak kuklacının türetim tiyatrosu benzeri bir çalışma yöntemini deneyimlemesine olanak tanımaktadır.



Görsel 176- The Ginodrama, <http://www.bardamu.org/index.phtml?id=39>

Carolina Khoury'nin **The Ginodrama** adlı oyunu Neville Tranter'ın atölye çalışması sonrasında şekillenmiştir. Gino kendini başka hayatlarda hayal eden ve kendi yalanlarına inanan orta yaşlı bir adamdır. Bırakacak bir şeyi olmayan, hayatında hiç risk almamış Gino, uzun süredir saklı duran hayalleri ve geçmişin hayaletleriyle abartılı kılık değişiklikleri, acıklı şarkılar ve dokunaklı danslar eşliğinde yüzleşmektedir. Tek kuklalı direkt oynatım tekniği kullanılan, sözlü gösteri İtalyanca, İngilizce, Fransızca, İspanyolca ve Portekizce olmak üzere beş ayrı dilde oynanmaktadır.

Yukarıda örneklenmiş tüm oyunlar dışında herhangi bir mesaj iletme kaygısı olmayan, kısa skeçlerden oluşan, kuklacının oynatma hünerini sergilediği eğlendirici kabare tipi gösteriler de vardır. Bu oyunlar bir konuya, temaya ya da metne ihtiyaç duymazlar; çoğunlukla sözsüz ve müzikli olup yalnızca eğlence amaçlıdır. Böyle

gösterilerde disiplinlerarası çalışmalara pek rastlanmaz, daha çok tek kişilik ya da iki kişilik gösterilerdir. Bu tipteki bazı gösterilerde her bir skecin kendi içinde tutarlı olması ve kısa bir öykü anlatması da söz konusudur. Anita Bertolami'nin **Modo's Carnival** günlük araç gereçlerin insan eli ve birer göz eklenerek canlandırıldığı bir gösteriyken, Hugo ve Ines'in **Short Stories** gösterisi her biri kendi başına bir durumu gösteren el, ayak, diz gibi insan uzuvlarının kukla gibi kullanıldığı bir gösteridir.



Görsel 177- Anita Bertolami, *Modo's Carnival*, <https://attendorners-geschichten.de/2011/06/14/gauklerfest-indoor-die-vorspeise-zum-grosen-fest/>

Kısa skeçlerden oluşan bir hikaye anlatmaktan ziyade oynatım hüneri sergilenen oyunlar haricinde diğer gösteriler kültüre özgü konular bile olsa onların evrensel hitapeden yanlarını öne çıkararak kendilerini anlaşılır kılmaktadır. Hareket tiyatrosu yapan ancak çağdaş tiyatro anlayışı çerçevesinde, nesne ve kukla da kullanarak tiyatral dilin olasılıklarına da olanak tanıyan Théâtre du Mouvement oyunlar için kendilerine kaynaklık eden referansların “sıklıkla kültürlerarası güçlü arketipler (doğum, ölüm, aile, yürüme, vb.)” (<http://theatredumouvement.fr/en/philosophy/>) olduğunu belirtmişlerdir. “İmgenin önemli bir rol sahibi olduğu ve tüm görsel sanatlar üzerine olan araştırmaların dışavurum, soyutlama, gerçekçilik ve hayalgücü ile dokunmuş olduğu bir dünyada” oyunların seyirci tarafından okunması ve iletinin istenilen biçimde ulaşması son derece kolaylaşmaktadır. Öte yandan bir şeyi anlamak için ne kadar çok duyu kullanılır ise anlam o kadar üç boyutlu hale gelmektedir. Kukla tiyatroları da ellerinin altındaki anlam ileten enstrümanları çoğalttıkça, oyundan farklı katmanlarda anlam okuması mümkün olmaktadır. Bu bağlamda Lecoq'un öğrencilerle yaptığı sözcük, renk, müzik ve şiiri temel alan araştırmalar çağdaş kukla oyunlarında tek tek ya da birlikte oyun oluşturma

aşamasında kullanılan nosyonlar olarak değerlendirilebilirler. Alman Theater Waidspeicher'in **Romeo ve Juliet**'te sözcükleri tamamıyla hareket diline dönüştürmüştür. Karin Schäfer Figuren Theater'in **Pictures At An Exhibition** oyununda müzik görsel estetiğin üretimine olanak vermiştir. Cie Acide Mélancolique'in **Red Shoes** oyununda şiirsel metin ilham kaynağı olmuş ve hareket temelli oyunun zeminini oluşturmaktadır. Üç oyun da sahnelenmeleri sırasında, hareket, nesne, kukla, dans ve müzikten faydalanmıştır.

Oyunların konusu ne olursa olsun kumpanyaların başvurduğu beden dili evrensel ifadeleri içermektedir. Ölüm, doğum, savaş gibi olaylar karşısında insanlar kültür farklılıklarına rağmen aynı duyguları deneyimlemektedirler. Oyun kişilerinin tepkileri de insanlık için ortak olan evrensel duyguları görselleştirecek biçimde hareket diline çevrilmektedir. Yani sahnelemede tasarım ve hareket anlamında çoğunluğun okuyabileceği biçimler tercih edilmektedir. Dikkati çeken, kumpanyaların tema-tasarım-hareket uyumunu ensemble çalışarak çoğunlukla da farklı disiplinlerle işbirliği içine girerek yakalamalarıdır. Tasarım (malzeme), hareket, tema uygunluğu sağlandığında; kimi anlarda bu uyumun bozulmasıyla da sahnede ilginçlik ögesi ortaya konarak seyircinin alacağı estetik haz arttırılmaktadır. Bu belirleyenlerle kukla tiyatrosu, tüm plastik ve sahne sanatlarını içine alan bir bütün olarak sahnede anlatılmak istenen öykü ve verilmek istenen mesajın görüntü ve hareketle aktarılmasına olanak tanımaktadır. Tiyatro için hareketli resim yakıştırmasının doğru olduğu kabul edilirse, kukla tiyatrosu kukla yapım bağlamında zanaatçılığı da içine alacak şekilde bu yakıştırırmayı sahiplenebilir. Kukla yapımı sahne sanatlarının bir türüne oyun kişisi sağlama anlamında hem sanat hem de zanaattır. Kuklacı aynı zamanda yapımcı ve oynatıcı ise pek çok rolü aynı anda taşıyan bu anlamda oyunun da omurgasını kurgulayan kişi olmaktadır.

3.2. Kukla Ve Oyuncu/Oynatıcı İlişisini Belirleyen Unsurlar

Nesne, Türk Dil Kurumu tarafından “Belli bir ağırlığı ve hacmi, rengi olan her türlü cansız varlık, şey, obje” olarak tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu, 2017). Kukla da bu tanıma göre herhangi bir nesneden farksızdır. Kuklayı özne haline getiren, sahnede oynatıcı/kuklacının elinde hareket ederek canlanmasıdır. Kuklacı (puppeteer) ve oynatıcı (manipulator) kelimeleri kadar yaygın olmamakla birlikte canlandırıcı (animator) kelimesi de dünya üzerinde kuklayı hareket ettirenleri ifade etmek için kullanılmaktadır. Kuklacı genel olarak kuklayı hem yapan hem de oynatan kişiye karşılık gelmektedir, dolayısıyla oyun sürecinin tamamına dahildir. Oynatıcı ve canlandırıcı ise sadece kuklayı hareket ettiren kişiyi anımsatmaktadır. Bugün çağdaş kukla tiyatrosunda konvansiyonel anlamıyla kuklacılardan söz edildiği gibi, hareket tiyatrosu ve dans kökenli oyuncuların, disiplinlerarası gösterilerde kukla ya da nesne/kuklaları yalnızca hareket ettirmeleri söz konusudur. Detaylar göz önüne alındığında bu ayrım olsa da, en genel anlamıyla yalnızca kuklayı hareket ettiren oynatıcılar da kuklacı olarak anılmaktadır.

Kuklanın dramatik rolünü yerine getirmesini sağlayan yegane güç, nefes ve ruh kuklacı/oynatıcıdan gelmektedir. Konvansiyonel kukla oyunlarında kuklanın yaşadığı illüzyonu yaratılır ve bu sebeple onu harekete geçiren kuklacı gizlenmek zorundadır. El kuklası kabininin yüksekliği bu sebeple oynatıcının boyuna göre ayarlanır, gölge tiyatrosunda oynatıcı elinin gölgesi perdede görülmemelidir, ipli kukla sahnesinin çerçevesi de kuklaların boyuna göre ayarlanır. Özellikle Avrupa kukla gelenekleri için kuklacının kendini gizlemesi bir kural gibi uygulansa (McCormick ve Pratasie, 2004: 87-90) da Asya geleneğinde *Nang Sbek Thom* (Kamboçya), *Wayang Kulit* (Endonezya) ve *Bunraku* (Japonya) gibi kukla oyunu türlerinde kuklacı kukla ile birlikte sahnede görülmektedir. Kamboçya’daki üç gölge oyunu tekniğinden biri olan *Nang Sbek Thom* örneğinde; oynatıcılar gölge figürlerinin yanında görünürdür, onlarla dans ederler ve mim, şarkı, dans ve anlatının birlikte kullanımı oyunu oluşturmaktadır. *Wayang Kulit* geleneksel olarak kadın ve erkeklerin perdenin iki yanında ayrı oturarak izledikleri bir gösteridir. Erkekler, yine erkek olan ve Dalang olarak anılan oynatıcının olduğu tarafta; oynatıcının performansını da izleyecek şekilde konumlanmışlardır. *Bunraku*’da ise usta kuklacı geleneksel giysiler içinde diğer oynatıcılar ise başlarında yüzlerini de gizleyen

siyah başlıklarla tamamen siyah giyinir şekilde ancak kuklanın yanı başında görünür durumdadır. Kendileri bir karakteri canlandırmayan bu oyuncular nötr konumlarını oyun boyunca koruduklarından odakta kuklalar yer almaktadır.



Görsel 178- Nang Sbek Thom Kamboçya, <https://kobistudio.com/portfolio/british-tropical-garden-lighting-design/>



Görsel 179- Wayang Kulit Gösterisinde Dalang ve kuklaları, <https://clivehicksjenkins.wordpress.com/2013/12/page/3/>



Görsel 180- Bunraku, <http://traditionalkyoto.com/culture/bunraku/>

Asya kukla tiyatrosunda oynatıcı görünür olsa dahi oyun kişilerini canlandıran yalnızca kuklalardır; dolayısıyla oynatıcı aksiyona bir oyun kişisi olarak katılmaz. Tam tersi kuklalar da insan oyuncuların oyunlarında yer almamışlardır. Londra'daki Little Theatre'de hem oyuncu hem kukla tiyatrosu yapan Samuel Foote, 18. yüzyılın sonunda **The Handsome Housemaid or Piety in Patterns** adlı oyunda oyuncu tiyatrosu içinde bir kuklayı kullanmıştır; böylece ilk defa kukla kendi kişiliği olan, ayrı bir oyuncu olarak görülmüştür (Jurkowski, 2013: 105). Ancak bunun yaygınlaşması iki yüzyıl daha almıştır.

Çağdaş kukla tiyatrosunda ise oynatıcı ya da kuklacı sahne üzerinde görünür olma endişesini taşımamaktadır, aksine çoğunlukla kuklanın yanında aktif bir oyun kişisi olarak yer almaktadır. Bu varyete tipi gösterilerden, sokak gösterilerine ve uzun dramatik oyunlara kadar böyledir. Özellikle Avrupa'da sahne de konvansiyoneldeki gibi kapalı bir yapı olmaktan çıkmıştır. En azından kuklacı için gizlenme zorunluluğu ortadan kalkmaktadır. Bunun doğal bir sonucu olarak oyuncu/oynatıcının giyimi de özgürleşmektedir. Oynatıcı, sahne üzerinde görüldüğü ancak bir oyun kişisi olarak aktif rolü olmadığı oyunlarda kendisini oyunun genelinden ayıran tek bir renk giymektedir. Yaygın olarak siyah tercih edilirken, gri, bej ya da beyaz da kullanılan renklere de dekora ağırlıklı olarak belli bir rengi içerdiği durumlarda oynatıcıların bu renge büründüğü de görülür. Yine de oynatıcının yer yer kendisinin de bir oyun kişisi olduğu oyunlarda direkt olarak o oyun kişisi gibi giyinmesi söz konusudur ya da çok dikkat çekmeyecek günlük bir giysi giymesi bugün oldukça yaygındır. Sözlü anlatımda oyun

içindeki egemenliğini, hareket ile anlatımla paylaştığı için kuklacı/oyuncunun sahne üzerindeki varlığı ve kukla ile kurduğu ilişki oyunun temelini oluşturabilmektedir.

Oyuncu ve kukla birbirinin rol arkadaşı olduğunda birbirlerinin eşiti olurlar. Ne kuklacı kuklanın yalnız hareket ettirenidir, ne de kukla oyuncunun yardımcı aksesuarıdır. Esasen oyuncu ve kuklanın sahne sanatlarındaki işlev ve değeri birbirinden çok farklı değildir; zira ikisi de sahnede bir oyun kişisini bir karakteri canlandırmaktadır. Kukla ve insan oyuncunun sahne sanatları açısından işlevlerinin benzerliği, oyunculuk alanındaki kuramcıların da dikkatini çekmiştir. Edward Gordon Craig (1957: 81-85) oyuncu ile kukla arasında bir analogi kurarak bunu über-marionette ile açıklamakta, yani üstün kukla olarak tanımlamaktadır. Kuklacı nasıl kuklaya yön veriyor onun hareketlerine karar veriyorsa yönetmen de oyuncuyu öyle yönlendirmektedir. Dolayısıyla oyuncu elbette kendi değeri ve sahne zekası saklı olarak yönetmenin hayalini sahneye taşımaktadır. Craig, karakterden ziyade hareketli heykelin savunuculuğunu yaparken; Étienne Decroux için oyuncu hem heykel hem de heykeltıraş olarak var olmaktadır. Dolayısıyla insan orada olsa bile unutulmuş yalnızca figür görülmektedir. Bu durumda figür neredeyse soyut olarak algılanmaktadır. (Pezin, 2003: 140, Akt. Heggen ve Marc, 2017: 307) Bu da oyuncunun kendisinden ziyade canlandırdığı oyun kişisinin, sahnenin gerçekliğinde, gündelik yaşam gerçekliğinden farklı bir çeşit illüzyon olarak algılanmasına sebep olmaktadır. Kukla tiyatrosu açısından bu hem kukla hem de kuklacının kendisi için geçerli olabilir. Kukla Craig'in bahsettiği hareketli heykelin ta kendisidir ve sözsüz oyunlarda çoğunlukla Decroux'nun altını çizdiği gibi temsil ettiği şeye dönüşerek çoğu zaman anlatının nesnesi olmaktadır. Oynatıcı/kuklacı da kendisi oyun kişisi olduğu durumlarda, kuklayı hareket ettiren kişi olma durumundan bir şey kaybetmez ancak bir yandan o anda kuklacı değil yalnızca oyuncudur. Kuklayı oynattığı ve kendini nötrlediği anlarda ise sahnede tamamen görünmez olmaktadır. Seyirci onun orada olduğunu bilse de görmezden gelir ve yalnızca kuklaya odaklanır. Kuklacının kendini nötralize etmedeki ustalığı ile yakından ilişkili olan bu durum; kuklacıyı bir yandan oyun kişisi olarak heykel, bir yandan da kuklanın hareketini meydana getiren heykeltıraş kılmaktadır.

Kuklacının kukla ile kurduğu birebir ilişki, prova odasına girmeden çok önce, tasarım ve imalat sürecinde başlamaktadır. Hem fikri hem de maddi olarak tamamen

kendisine ait olan bir üretim süreci içinde; kuklacı ve kuklası arasında dokunma vasıtasıyla kurulan bu bağ da hem bir sahiplenme hem de bir sevgi ilişkisinin kurulmasına yol açmaktadır. Fotoğrafta Eva Nikiforou **Lemonia** oyunundaki kuklası ile atölyede görülmektedir. Kukla tamamlanmadan önce eklemlerin istenen hareketi verip vermediği denenmektedir; dolayısıyla atölyede oynatıcı kendisinin ve kuklanın hareket sınırlarını anlamaya başlayarak kukla ve kuklacı birbirlerini tanırlar. Bu ilişkisi kuklacıların sahne üstündeki hakimiyetleri kadar onları saklayış biçimlerindeki özene de yansımaktadır. Harcanan emek kuklanın korunması ve seyahat sırasında taşınmasında özel kutuların kullanılmasını dahi gerektirir, nitekim pek çok kuklacı kuklasını el bagajında taşımayı tercih etmektedir.



Görsel 181- Lemonia – Eva Nikiforou, Nevma Theatre, Solda Kuklanın Yapım Aşaması Sırasında Atölyede Çekilen Fotoğrafi, Sağda Oyundan Bir Sahne, <https://puppetit.wordpress.com/2013/04/09/lemonia-a-bunraku-style-puppet-by-a-greek-company/>

Kuklalarını çoğunlukla kendileri imal eden kuklacılar, atölyelerindeki ilk andan itibaren kuklayla dokunma yolu ile bağ kurarlar. “Dokunma, canlılarda rahatlık oluşturan, sevgiyi arttıran bir davranıştır [...] güven ve bağlılık duygusunu geliştirir. Dokunmanın bir başka anlamıysa sahiplenme duygusunu yansıtmadır. Herhangi bir varlığa (çanta, kalem, tespih, anahtar vb.) elimizle dokunmak onu sahiplendiğimiz bilgisini verir” (Özdemir, 2012: 3). Kuklacının yakınlık duygusu, bağlanma, sahiplik ve güven ihtiyacını

bilinç dışı düzeyde kuklası ile giderdiği söylenebilir. Kuklanın, her şeyin ötesinde geçim kaynağı olması da onun fiziksel önemini arttırmaktadır. Kukla, birlikte geçirilmiş saatlerin ve ona verilmiş emeğin karşılığıdır.

Katie Allison Granju (1999: 269) ebeveyn ve bebek bağlanması üzerine kitabında bebeklerin fiziksel yakınlık kurduklarında daha gelişimlerini daha güçlü tamamladıklarını, huzurlu ve mutlu olduklarını, ailelerin de dokunma sıklığına bağlı olarak bebeğin rutinlerini daha iyi anladıklarını belirtmektedir. Dokunmanın ölçülü gerçekleştiğinde insan ilişkilerinde yarattığı olumlu etki Claus Moller ve Paul Hegedahl'ın (1994: 10. Akt. Tayfun, 2012: 167) kütüphane araştırmasında kanıtlanmış; nesnelere dokunma ihtiyacının, sıcaklık ilgi, yakınlık gibi insanın güven duygusu ihtiyacı ile de bağlantılı olduğunu Peter Andersen ve Laura Guerrero da (2008: 155-163) belirtmiştir. Kukla ve kuklacı arasında da dokunmadan kaynaklı daha güçlü bir ilişki kurulmaktadır. Sahne üzerinde kuklanın oynatımının gerektirdiği fiziksel yakınlık kukla ve kuklacı arasında seyircinin bakış açısından da bir samimi bir yakınlık ve mahremiyet hissi yaratmaktadır. Bunu sağlayan ve güçlendiren şeylerden biri de göz kontağıdır.

“Göz kontağı kurmak ve sürdürmek, saygıyı gösterir ve karşınızdaki kişinin konuştuklarıyla ilgilendiğinizi gösterir. Göz kontağı direkt ve güçlüdür. Hiçbir şey göz kontağı kadar etkili bir biçimde güven ve uyum oluşturmaz. Bazı toplumlarda ise direkt göz kontağı saygısızlık olarak kabul edilir. Ancak göz kontağı her toplumda önemlidir. Bu nedenle normal bir şekilde özenli bir göz kontağı dürüstlük, cesaret ve yaklaşılabirlik ifade eder” (Özdemir, 2012: 42).

Beden dili açısından, göz kontağı kurmak Özdemir'in de söylediği gibi karşılıklı iletişim için anahtar eylemlerden biridir; kukla tiyatrosunda da göz kontağı, kuklalar arasında, kukla ile seyirci arasında ve gerekli olduğunda kukla-kuklacı arasında kurulduğunda farklı düzeylerde işlevsel önem taşımaktadır. Göz kontağının temel işlevi tanımadır. Buradaki tanıma, görünen şeyin varlığını kabul etme ve onunla ilişkileneceğini ifade etmeyi kapsamaktadır. Kukla sahne üzerinde bir nesneye ya da bir diğer kuklaya baktığında onu tanıma eylemi gösterir. Ancak baktığı şeyi gerçekten görüp görmediği kuklanın seyirciye dönüp bakması ve tekrar baktığı şeye dönmesi ile anlaşılmaktadır. Çağdaş kukla tiyatrosunda ve aslında konvansiyonel kukla tiyatrosunda da kukla daha en başta sahne üzerindeki yerini seyirci ile ilk göz kontağı ile sağlamakta ve belirtmektedir.

Seyirciye var olduğunu ve canlılığını böylece gösterir. Aynı zamanda kurulan bu ilk göz kontağı seyircinin kuklanın baktığı yere bakmasını sağlamaktadır. Kuklanın gözleri seyircinin gözleri olur dolayısıyla seyirciye gördüğünü gösterebilir. Kukla, oyun boyunca bir şeye dikkat çekmek ve o şeyin varlığını vurgulamak istedikçe seyirci ile bu göz kontağını tekrarlamaktadır.

Konvansiyonel kukla tiyatrosunda alışılmamış olan şey, kukla ve kuklacı arasında seyircinin gözü önünde kurulan göz kontağıdır. Kuklacının özellikle Avrupa geleneğinde sahne arkasında gizlenme alışkanlığı olduğu düşünülürse, esasen kukla ve kuklacı sahne üzerinde yan yana bile gelmemektedir. Ancak çağdaş kukla tiyatrosu, kuklacıyı sahne üzerine çıkarmakla kalmayıp; onu kimi zaman kendi kimliği olan kuklacı olarak kukla ile yüzleştirmekte kimi zaman da başka bir oyun kişisi olarak kuklayla karşı karşıya getirmektedir. Bu durumlar başlı başına oyunun konusunu belirleyebilmektedir. Yalnızca kukla ve kuklacının ikilemini yansıtan **Short Stories Without Words** ve **Happy Bones** gibi oyunlar söz konusudur. Bu noktada kukla türüne kendi adını verdiği tiyatronun amacı olmaktan çıkarak, kendi yapısını sorgulamanın aracı olur. Diğer yandan kukla, sahne üzerinde insan oyuncuların yanındaki karakterlerden biri de olabilir. Bu durumda da kukla, **Dallae'nin Öyküsü**, **Bavuldaki Hayatlar/Yaşamayı Beklerken** gibi oyunlarda olduğu gibi büyük resmi tamamlayan sembolik değeri olan bir araç konumundadır.

Çağdaş kukla oyunlarında tamamen konvansiyonel yapının tartışıldığı oyunların varlığından söz edilmişti. Compagnie l'Alinéa'nın **Short Stories Without Words (Petites Histoires Sans Paroles)** adlı dört kısa oyundan oluşan gösterisi biçim olarak eldiven kukla gösterisidir ve konvansiyonelde olduğu gibi bir kabin sahne söz konusudur. Ancak kuklalar, tasarım olarak herhangi bir karakteri ya da duyguyu temsil etmemekte, dekor da bir mekanı anımsatmamaktadır. Bu nötr durum, kuklanın sadece kukla olarak oyunda rol almasına olanak vermektedir. Oyunun kurgusu da bununla bağlantılı olarak oynatıcı ile kukla arasında, kukla ile sahne arasında ve oynatıcı ile sahne arasındaki karşıtlık ve ilişki üzerine kuruludur. Kuklanın nesne ve canlı olma durumu oyun boyunca sürekli değişkenlik göstermektedir; kuklanın kendisi bir sahnede içindeki el ile karşılaşarak varoluşçu düzeyde kendini sorgulamaktadır. El ve kukla arasında bir

üstünlük mücadelesi ve kovalamaca gerçekleşmektedir. Bu sırada kukla kabininin çeşitli yerlerinden kukla ve el kendini gösterir. Kabinin dört köşesinden yukarı doğru uzanan ve boşluktaki oyun mekanının sınırını belirleyen sopaların, esasen başka herhangi bir sahnede sabit olması beklenirken kuklanın yerinden sökerek bir diğer kuklaya saldırabileceği bir araç olarak kullanılması söz konusudur. Bir başka sahnede yine kovalamacanın içinde; kabin sağa sola sallanmakta ve kukla ya da el kadar kuklacının başı arada yan kenarlardan kasti olarak gösterilmektedir. Özetle değişmez ve sabit olarak kabul edilen dekoru gösteren kabinin de parçalanabilir hatta yerinden oynayabilir olduğu gösterilmektedir. Tüm bunlar ile kuklanın mı yoksa onu canlandıran elin-yani kuklacının-mi hakim olduğu sorgulanmaktadır. Kukla oynatıcısının tüm bedeni ile bir seferde yüzleşmemektedir; yine de kendi beden yapısı ve kumaşın altındakinin onun özü olduğunu keşfetme, sorgulama ve kabullenme evrelerini seyircinin gözü önünde geçirmektedir.



Görsel 182- Compagnie l'Alinéa'nın Petites Histoires Sans Paroles,
<http://www.theatredelusine.net/images/petites-histoires-sans-parole.jpg>

Theatro Matita'nın **Happy Bones** adlı oyunu ölüm teması üzerinden, kukla kendi başına canlı mıdır, kuklacı ölürse kuklaya ne olur sorusundan hareketle, kukla ve kuklacının ne zaman ölü kabul edildiğini tartışmaktadır. Ölümün her gün rastlanan bu sebeple de sıradan bir olgu olduğuna vurgu; hem sözle hem de dekordaki küçük tabut içinden çıkan kemikler birer kukla olarak kullanılarak yapılır. Oyun kuklacının bir elini silah gibi görünecek şekle getirmesi ve kendini vurması ile başlar. Böylece panda şeklinde basit bir pelüş oyuncak olan kukla uyanır ve konuşmaya başlar. Kuklacı, oyun

başında bir oyuncudur, gerçek olmayan (kendi eli olan) silahla kendini vurduğu anda nötralize olarak sadece bir kuklacı olur. Panda kuklanın kendi kendisinin farkına varması, sesinin, düşüncelerinin varlığını hissetmesi ve bunların oluşumunu irdelemesinden sonra, kuklacı panda kuklayı bırakır ve o andan itibaren tabut içindeki kemiklerle oynamaya başlar. Tabut ve kemikler ölümlü olmanın ve ölümün birer sembolüdür. Tabuttaki kemikleri seyirciye tek tek gösterip bedendeki yerlerini arar, bunu da seyirciyle sürekli göz kontağı kurarak yapar. Daha sonra kemiklerin her birini, bazen de gruplayarak çağrıştırdığı hayvan ve yüzler doğrultusunda oynatır. Kimi köpek, kimi balık, kimi ise öküz olur. Gösteri baştan sona bir olay örgüsü içermez ancak müzikle birbirine bağlanan bölümler, nesnelere, söz oyunu, ses ve hareket içermektedir. Kemiklerle yapılan oyundan sonra kuklacı tekrar panda kuklasının “ölü” olan kuklacısı rolüne girer. Oyun boyunca dikkati çeken aktif olan insan kuklacı olsa da, hiç konuşmaması tüm konuşma ve sorgulamanın kukla tarafından yapılıyor olması gücü, kuklanın elindeymiş gibi göstermektedir.

Kukla ve kuklacının oynatan ve oynatılan olarak karşı karşıya geldiği bir başka örnek, Roberto White’ın kendisinin numara olarak adlandırdığı bir seri skeçler bütünü yani varyete tipi bir gösteri olan **Special Creatures**’dır. Mim ve palyaçoluk geçmişi olan White, ünlü Hugo ve Ines ekibinden Hugo Suárez’in öğrencisi olmuş ve kuklalarla tanışmıştır. Gösterinin son bölümünde yer alan naylon torbalardan yapılmış samuray, doğrudan biçimsel olarak temsil ettiği sosyal statüyü anımsatmaktadır. White, kuklanın ayakları ayaklarına bağlı biçimde arkadan kontrol sağlarken siyah eldiven taktığı bir eliyle de kuklanın başını oynatmaktadır. Gösteri siyah bir fon önünde icra edilmekte olduğundan kuklacı siyah giysisi ve eldivenleriyle fonun önünde kuklanın hareketinin önüne geçmeyecek şekilde nötralize olur. Kuklanın bir eli kuklacının elidir. Bu bölümün başlangıcında kuklacı ustaca kuklanın kendo kılıcıyla (shinai: Japon dövüş sanatı kendoda kullanılan kılıç olarak da anılan bambu sopa) samuraylara özgü bir dövüş temrinini yapmasını sağlamaktadır. O sırada kendini tamamen nötr bir pozisyona alan kuklacı, müziğin Japon kültürüne ait bir müzikten (First Image-Uttara Kuru) Arjantin melodilerine dönmesiyle kukla müziğe uygun bir dansa başlar. Bu sırada kuklacı, bir dakika önceki nötr konumunu bırakarak oyunu bozan kuklanın tavrı karşısında

memnuniyetsizliğini başını iki yana sallayıp yüzünü buruşturup “hayır” diyerek gösterir. Bu şekilde kukla ve kuklacı, kukla ve kuklacı rolleri içinde etkileşime girmeye başlamaktadır. Kuklacının itirazlarına rağmen kukla coşkuyla dans etmeyi sürdürmektedir. En sonunda kuklacı kuklanın elindeki sopayı tuttuğunda kukla tekrar samuray rolüne döner ve kuklacıyı kendo kılıcı shinai ile tehdit edecek şekilde boynuna doğru tutar. Kukla kendi başına bir irade göstererek kuklacıya karşı gelmekte ve bu bir çatışma yaratmaktadır. Bu da o ana kadar oynatıcı ve kukla arasındaki önden kabul edilmiş güç ilişkisi tersine çevirmektedir. Hali hazırda oynatıcının canlandırıcı güç olduğunun bilinmesi, yeni oluşan durumun inandırıcılığını etkilememektedir; aksine oynatım becerisindeki ustalık sonucunda oluşan yeni durum kuklanın üstünlüğü ile sonuçlanan yeni ve konvansiyonele kıyasla alışılmadık bir karşıtlığı beraberinde getirmektedir.



Görsel 183- Roberto White, Special Creatures-Samuray, Fotoğraf: Jesús Atienza, <http://www.titeresante.es/2012/02/roberto-white-y-sus-personajes-de-plastico->

Çağdaş sahneleme örneklerinde, kuklanın tek başına oyunun tek aktörü olmayıp aktörlerden biri olduğu daha önce belirtilmişti. Kuklacı hem kuklayı oynatma görevini üstlenip aynı zamanda oyundaki karakterlerden biri de olabilir ya da kuklacı yalnızca kuklayı oynatma işlevini yerine getirirken, onun dışında sahnede kuklaya eşlik eden oyuncular da söz konusu olabilmektedir. **Dallae'nin Öyküsü** adlı oyun, Kore Savaşı zamanında bir ailenin öyküsünü anlatmaktadır. Bir kukla olarak canlandırılan Dallae,

doğumundan itibaren ailesiyle geçirdiği mutlu anlar içinde görülmekte; savaşın başlamasıyla mutlu anlar yerini zorlu zamanlara bırakmaktadır. Oyunda bezden yapılmış bir köpek ve balık kuklası da vardır. Ancak bir insanı temsil eden tek kukla Dallae'nin kendisidir. Diğer tüm yetişkinler insan oyuncular tarafından canlandırılmaktadır. Buradaki analogi, kuklaların kendi iradesi ile hareket edememesi gibi, çocukların kendi hayatları üzerinde kontrollerinin olmamasıdır. Dallae yetişkinlerin dünyasında onların sebep olduğu bir savaşın getirdikleri karşısında çaresizdir.

Kuklanın çocuk rolü oynadığı, yetişkinlerinse insan oyuncu tarafından canlandırıldığı başka bir örnek Tiyatro Tempo'nun **Bavuldaki Hayatlar/Yaşamayı Beklerken** adlı oyunudur. Bu oyunda oyuncular hem oynatıcı hem de oyun kişisidir. Hem oyunun göstermecisi yapısı hem de sahne üzerindeki trafiği hızlandırma amacıyla, birden fazla rol oynayan ve farklı sahnelerde farklı kuklalar oynatan oyuncular siyah giyinmektedirler. Bir rol kişisi olduklarında ise fular, yelek, eşarp gibi sade kostüm aksesuarları kullanılmaktadır. Kuklacının görünür olması seyirci açısından özdeşim kurmayı ve sahnede olup bitenlerle empati kurmasını engellemektedir. Nitekim oyuncular kendilerini nötrledikleri sürece seyirci onlara odaklanmamaktadır. Oyunda kuklalar bilinçli olarak, belirgin karakteristik özellikler taşımayacak biçimde tasarlanmışlardır, giysileri de hiçbir şekilde belirgin bir kişilik özelliği, yaş ya da cinsiyet belirtmeyecek biçimdedir; sahnede görünmeyen tek bir oyun kişisi hariç, hiçbir karakterin ismi yoktur. Göç temalı oyun, 1960'larda Almanya'ya yapılan işçi göçlerini geride kalan çocukların gözünden anlatılmaktadır. Episodik bir yapıya sahip oyunda farklı ailelere ve onların çocuklarına ait kısa öyküler anlatılmakta, kuklalar da oyuncu/oynatıcılar gibi sürekli rol değiştirmektedir. Aynı kuklaların farklı cinsiyetteki karakterler için kullanılması da söz konusudur. Haluk Yüce, oyununda kuklaların en önemli özelliğinin genel bir 'temsiliyet' özelliğine sahip olmaları olduğunu belirtir. Yüce'nin dediği gibi "*Her kuklanın tasarımı ve sahnede temsil ettiği 'rol' bağlamında anlamı kuklacılar tarafından canlandırılmasıyla (oynatılmasıyla)*" oluşmuştur (Yüce, 2016). Oyunda öne çıkan en temel dramaturjik kararlardan biri, yetişkin rollerinin insan oyuncular tarafından, çocukların ise kuklalar tarafından canlandırılmasıdır. Çocukların alınan göç kararında hep edilgen konumda olması ve kendi hayatları ile ilgili hiçbir

kontrolleri olmaması sebebiyle, yetişkinlerin elinde birer kuklaya dönmektedirler. Oyunda zaman geçip yetişkinler geri döndüklerinde, artık büyümüş olan çocuklarının üzerindeki kontrollerini kaybetmişlerdir. Bu nedenle oyunun finalinde yetişkinler kuklalarla, çocukları ise insan oyuncularca canlandırılmıştır (Ersan, 2016). Oyuncunun sahne üzerinde kuklayla birlikteliği böyle işlevsel kullanıldığında göç bağlamında aile ve çocuk ilişki dinamiklerini somutlaştırmakta dolayısıyla anlamı beslemekte; özellikle bu örnekte psikolojik ve felsefi göndermeler içermektedir. Aynı oyuncuların farklı kuklalarla her sahnede başka oyun kişilerini canlandırması insanların aynı koşullar altında benzer duyguları deneyimlediğini vurgulamaktadır, farklılıklara rağmen aynılıkların söz konusu olduğu kuklaların imge olarak kullanılması ile sağlanmaktadır.



Görsel 184- Tiyatro Tempo, Bavuldaki Hayatlar/Yaşamayı Beklerken,
<http://www.tiyatrotempo.com/>

L'enfant qui adlı oyunda da kukla bir çocuğu canlandırmaktadır. Oyun Jephane de Villiers adlı bir heykeltıraşın çoğu yatak istirahati gerektiren hastalıklarla geçen çocukluğundaki hayalleri ve heykeltıraş olma yolundaki keşiflerini şiirsel bir hareket diliyle ve canlı müzik eşliğinde anlatmaktadır. Çocukluğunun bir kısmı Belçika'da geçen sanatçının heykeltıraş olma yolunda ona ilham veren ağaç, taş ve yaprak parçalarını topladığı orman yürüyüşleri (Soignes ormanında /Forêt de Soignes) oyunda canlandırılmaktadır. Oyunun açılışı, Villiers'in ana ilham kaynağı ormanı anımsatacak şekilde, kütük üzerinde bir akrobatın balta ile yaptığı gösteri ile gerçekleşmektedir. Bu

akrobat ve ona katılacak iki başka oyuncu ile birlikte Villiers'in ateşli hastalıklar sebebiyle yatağa mahkum olduğu anlarda ona musallat olan sanrıları canlandırmaktadırlar. Bu bağlamda oyunun açılışının da bir nev'i sanrı olduğu düşünülebilir. Kukla yatakta hareketsiz iken sanrıları canlandıran oyuncular, yatağı döndürür, üzerine çıkar; hareket ve akrobasi ile çocuk kuklaya musallat olurlar. Kuklanın yüzüne üfledikleri beyaz toz, Villiers'e doktor tarafından durmaksızın verilen ilaçtır. Burada kukla yine bir başkasına bağımlı bir canlı çocuk rolünde iken ona eşlik eden oyuncular gerçek olmayan birer varlığı canlandırır. Ormana yapılan yolculuklarda da sanrıları çocuğa eşlik etmektedir. Böylece çocuğun zihninde kurguladığı ve erken yaşta ilerdeki sanat hayatını belirleyecek ilham verici çağrışımların kökenleri, dekor aksesuarlarıyla kendisinin ve sanrılarının etkileşime geçmesi ile somutlaştırılmaktadır. Çocuk kuklanın oynatıcısı kumpanyaya bu gösteri için dahil edilmiştir ve birlikte sahnelerinden birinde kuklacı çocuğun annesi gibi bir role bürünmektedir. Bu sahnede ilginç olan, kuklanın gerçek insan olan kuklacının dizi ile kendi ahşap dizini kıyaslaması ve farklı olduklarını fark etmesidir. Aynı anda kukla/özne, nesne olduğu farkındalığını yaşar ve seyirciye canlı kuklacı ve cansız kukla karşıtlığını gösterirken; bir yandan da sürekli hasta olan bir çocuğun kendini diğer herkesten farklı hissettiği sembolize edilmektedir.



Görsel 185- L'enfant Qui, <http://www.t1j.be/portfolio/the-child-who/>

Kukla, çağdaş oyunlarda sahnede hem bir nesne hem de özne olabilmektedir. Bu ikili kullanım, oyunun anlam katmanlarının çoğalmasını ve izleyici için hazzı arttırarak oyunun zenginleşmesini sağlamaktadır. Kuklanın eşzamanlı olarak hem nesne hem de özne olarak algılanması, onun sahne üzerindeki gücünü arttırır, aynı zamanda seyircinin de daimî olarak sahnede olan biteni ve değişen ilişkiyi düşünmesine yol açar. Ana Craciun-Lambru'nun **Dust** adlı oyununda, oyuncu büyükannesinin ölümünün ardından eski eşyalar arasında anılara yolculuğa çıkan genç bir kadını canlandırmaktadır. Çocukken oynadığı bebeği ve iki eldiven kukla eşyalar arasında ilk bulduklarında cansız birer nesnedir. Oynatıcı/oyuncunun onları canlandırma anına kadar birer çocukluk anısı olmalarının ötesinde önemleri yoktur. Oyuncunun onlarla kurduğu bu ilişki düzleminin yanı sıra; bez bebek, konfeksiyon işletmesinde çalışmış büyükannesinin gençliğini canlandırırken, oyuncu da kimi zaman onun torunu kimi zaman fabrikanın sahibi kimi zamansa atölye amiri olarak farklı düzlemlerde ilişki geliştirmektedirler. Eldiven kuklaları da bazı sahnelerde büyükannesinin babası ve onun komşusu olurken bazı sahnelerde ise itfaiyeci ve polis olurlar. Her farklı rol için kuklaların hareket, hız ve biçimleri de değişmektedir. Dolayısıyla seyirci her bir sahnede değişen roller vasıtasıyla yeniden kurulan ilişki ile bez bebek ve el kuklalarını kimi zaman oyuncak kimi zaman da canlandırdıkları karakterler olarak görür, dolayısıyla oynatıcı/oyuncu ile bu kuklaların ilişkisi onların nesne ve karakter olmalarına göre de değişmektedir.



Görsel 186- Ana Craciun-Lambru'nun Dust Adlı Oyunundan Sahne (El Kuklaları Baba Ve Komşusunu Canlandırırken, Oyuncu Onları Dinleyen Maya'dır).

<http://www.anacraciunlambru.com>

Kuklacının da kuklanın başlı başına ifade aracı haline geldiği, mesajın öne çıktığı bu sebeple de oyunu meydana getiren unsurların her birinin birer imge olduğu durumlar da söz konusudur. **Lacrimosa**, Bruno Pilz’in beş dakika süren ve her seferinde sadece iki seyirciye oynanan bir oyundur. Oyunda oynatıcı, kukla, müzik, dekorun her biri birer imge olarak işlev görmektedir. Oyunun vurgusu insan hayatının sıradan rutinleri peşinde yitip gittiği ve hayatın değerini bilmek gerektiği üzerinedir. Seyirci küçük bir kutu içindeki televizyon izleyen ipli kuklayı seyretmektedir; bir an sonra kukla ölür ve hologram tekniğiyle bedeninden çıkan ruhunu yukarıdan bir el kavrayarak alır. Kuklacının eli burada tanrının eli olur. Kuklacının kendi kurguladığı oyun evreninin tanrısı olduğu ikinci anlamı çıkar. Mozart’ın Lacrimosa’sı üzerine oynanan bu felsefi yapımda kukla kendi hayatını izlemek üzere bir ekran karşısına oturtulur. Seyirci böylece, kendisini bir ekranda yine bir ekrana bakarken izleyen kuklayı izlemektedir. Oyunun sonunda iki seyirci kendilerini de iç ekranda otururken görürler. Bu görüntü Pilz’in gizlice çektiği görüntüdür. Bu mini gösteri, hayatın kısa ve değerli olduğunu böylelikle izleyiciye ifade etmektedir. Seyirci oyun sırasında kuklacıyı görmemekle birlikte, oyun başlamadan önce Pilz’in seyirciyi içeri alması yerlerine oturtması sırasında onunla karşılaşmaktadır. Dolayısıyla oyun sırasında kuklayı alan elin kuklacının eli olduğunu bilmektedir. Yine de ekran içindeki kuklanın kendi gerçekliği içindeki ölçüğe odaklanmışken kuklacının elinin kuklanın boyutuyla oluşturduğu kontrast etkileyicidir. Büyük olan şeylerin genellikle daha yüce, güçlü ve korkutucu olana işaret etmesi sebebiyle küçük kuklanın karşısındaki dev el tanrısal bir gücü çağrıştırmaktadır. Kuklanın iplerinin kuklacının elinde olması gibi, insan hayatının da tanrının elinde olduğunu sembolize etmektedir.

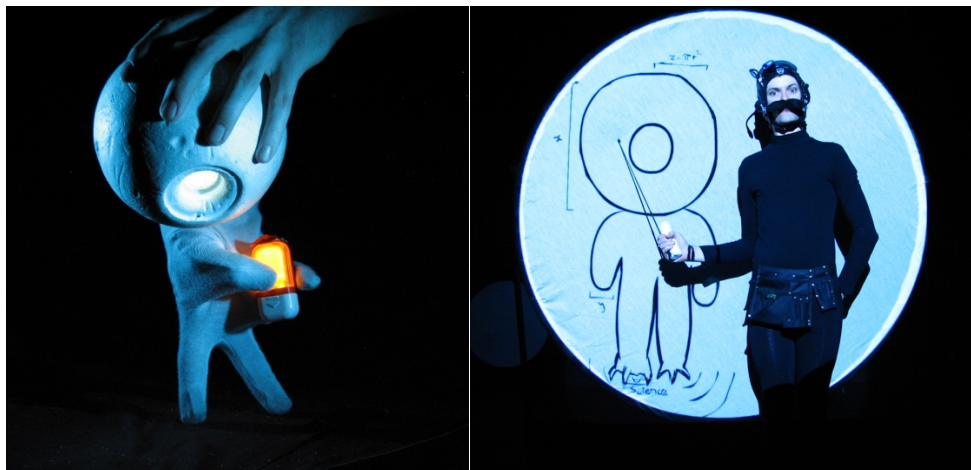
Short Stories Without Words örneğinde, kuklanın hiçbir çağrışımında bulunmayan tasarımının işlevselliği söz konusu iken; direkt nesnelere kukla gibi canlandırıldığı obje tiyatrosunda objenin günlük işlevinden gelen birincil anlamının yanı sıra oyun dramaturgisine uygun olarak yüklenmiş rol de işlevsel bir anlam ifade eder. Nitekim “nesnelere sadece ilham kaynağı olarak görüldükleri zaman hak ettikleri kadar takdir edilmemektedirler. [Oysa] Onlar genellikle bir performansa biçim ve içerik veren araçlardır” (Vogels, 1998: 31). Daha önce de örneklenmiş olan **Ubu Sur La Table (Ubu**

On The Table) oyununda oyun kişilerini temsil eden nesnelere birebir seyircinin o oyun kişisini tanımlama biçimini belirlemektedir. Bir yandan da oyuncu nesneyle günlük olarak kurduğu ilişki üzerine onun temsil ettiği oyun kişisi anlamında da bir ilişki biçimi geliştirir. Örneğin; Kaptan Kıpılık (Captain Bordure) erkin elindeki ezici ve parçalayıcı gücüyle çekiçtir. Kafasını yalnızca emredilen şiddet için kullanır ve farklı ellerde hep aynı işleve sahip bir araçtır; bu bağlamda askere getirilen bir eleştiridir.

Sandglass Theater'ın **Autumn Portraits/When I Put on Your Glove** oyunu esasen Eric Bass'in 1980 tarihli Autumn Portraits oyununun dans eğitimi almış kızı Shoshanna tarafından kuklacı bir ailede geçen çocukluk ve gençlik yılları ile harmanlayarak yeniden ele aldığı yarı otobiyografik bir oyundur. Orijinal oyunun tüm kukla sahnelerinin yanı sıra obje performansı ve hareket tiyatrosu öğeleri içeren oyunda, oynatıcı konvansiyonel kuklaları kabin arkasından görünmeyecek şekilde canlandırmanın yanı sıra; sahne önünde de görünür, bir yandan kendisini canlandırırken bir yandan nesnelere kukla gibi oynatır. Nesnelere kendisini temsil ettiği sahnelerde, duygu nesnenin hareketinden ve aynı anda oynatıcının kendisinde de izlenmektedir. Bu sahnelerden birinde zorunlu kariyer değişikliğine sebep olan sakatlanması ile yaşadığı acı aktarılmaktadır. Oynatıcı burada yaşanmış bir olayı kendisini temsil eden nesne ile yeniden canlandırırken yaşadığı acı bir olayı da izleyerek anımsamaktadır.

Hareket eden figürler, renk, tasarım, jest, hareket, müzik, sahneleme ve metni kapsayan pek çok göstergebilimsel ifadeye olanak tanımaktadır. Figür, insan aktörle ve zaman zaman seyirciyle etkileşime girdiğinden, "metin açısından figürler dialogic (çiftsesli) hatta polygotic (çok sesli) olmaktadır" (Wanrooy, 1995: 9). Burada kastedilen çok sesli olma durumu, ikiden çok oyun kişisinin konuşması olarak yorumlanabileceği gibi burada ifade edilen; anlamsal olarak tüm unsurların eşzamanlı biçimde izleyiciye, görsel yolla konuşuyor yani mesaj aktarıyor oluşudur. Oyunda yazılı metin olduğu gibi kullanılsa bile metinle birlikte kuklanın ya da nesnenin görüntüsü ve hareketi, fondaki müzik ya da efekt aynı anda başka ifadeler taşıyabilmektedir. Seyirciye ulaşma yolu da bu sebeple çok bileşenlidir.

Perth Theatre Company'nin **The Adventures of Alvin Sputnik: Deep Sea Explorer** adlı oyunu kukla, animasyon, projeksiyon, gölge oyunu gibi teknikler ile hem sözlü hem sözsüz anlatımı içeren tek kişilik bir oyundur. Oynatıcı müzik de dahil olmak üzere tüm kontrolleri kendisi yapmaktadır. Oyun, insanlığı kurtarmak için giriştiği macerada, okyanusun derinliklerinde kaybettiği eşinin ruhunun peşinden gidişini anlatmaktadır. Oyunun başında, okyanusların yükselmesi ile pek çok insanın ölmesine sebep olan bilimsel gerçeklerle ilgili tamamen kendisinin çizdiği projeksiyonla perdeye yansıyan bir sunum yapmaktadır. Oynatıcı bu oyunda kendisini nötrleyerek salt kukla oynatıcısı olduğu gibi eşini hastalık sebebiyle kaybeden Alvin Sputnik'i de canlandırmaktadır. Hasta eşi yatakta yatan kukla iken insan oyuncu/oynatıcı Alvin Sputnik'tir. Sputnik'in kukla olduğu sahnelerde hand ballet denilen teknik kullanılmakta; temel biçimde dalgıç kostümü giymiş olan Sputnik canlandırılmaktadır. Sputnik, eşinin ölümünün ardından kendini insanlığın kurtuluşuna adayan bir araştırma merkezine projeksiyondaki bir animasyon karakteri biçiminde gider. Oynatıcı, hem kuklayı oynatanı, hem kukla karakterinin temsil ettiği oyun kişisini, hem araştırma merkezinin başındaki kişiyi canlandırmaktadır. Araştırma merkezinde tüm insanlığı kurtaracak deniz altındaki araştırmayı yürüten kişiyi yine oynatıcı takma bir bıyık takarak canlandırmaktadır. Oyunun buraya kadar olan kısmı sözsüz iken; bu sahne sözlüdür. Sputnik'in okyanusa daldığı sahneden itibaren yine sözsüz anlatıma geçilmektedir.



Görsel 187- The Adventures of Alvin Sputnik: Deep Sea Explorer, Fotoğraf: Michelle Robin Anderson, <http://www.thelastgreathunt.com/alvin-sputnik/>

Metinler oyunlarda birebir, kısmi ya da sadece sıçrama tahtası olarak kullanılabilir. Metin bir esin kaynağı olduğu durumda, sözlerin tamamen yok sayılarak yalnızca hareketle ifade edildiği durumlarda oyuncu ve kuklanın birbiri ile ilişkisi ve hareketi bir dramaturgi oluşturmaktadır. Alman Theater Waidspeicher grubunun Sergei Prokofiev'in aynı adlı bale süitini kullandıkları **Romeo ve Juliet** temsili iki saat boyunca Shakespeare'in satırlarını yalnızca hareketle canlandırmaktadır. Oyun, Juliet'in aile mezarlığında uyanması ile başlar ve yarı trans halinde belki de ölüm ve yaşam arasında Romeo ile hikayesini dışarıdan bir göz gibi izlemeye başlar. Juliet'i bir dansçı canlandırırken, diğer oyun kişilerinin tümü kostümsüz ya da kısmen kostümlü yüz ifadesi olmayan ham ağaçtan kuklalardır. Juliet onların oynatıcısı olabildiği gibi, kuklalar onunla aynı sahnede oynarlar, hatta kuklalar Juliet'in üzerinde hareket eder. Düşman iki ailenin savaşını görünmeyen eliyle durdurmaya çalışırken diğer yandan buna sadece seyirci kalmanın acısını yaşamaktadır. Romeo ve Tybalt'ın düello sahnesinde; Juliet odasında Romeo'yu beklemektedir. Başka bir gerçeklikte onlarla aynı mekanda gibi görülür. Daha da ötesi Juliet'in gövdesi, Tybalt ve Romeo için dövüş mekanı haline gelir ve onların her vuruşu Juliet'in sevdiği iki kişinin karşı karşıya gelmesinden ötürü çaresizce acı çekmesine sebep olur. Oyunun II. Perde II. Sahne'sinde yani ünlü balkon sahnesinde Romeo'nun söylediği "Aşkım hafif kanatlarıyla aştım bu duvarları..." (Shakespeare, 1997: 57) cümlesi kuklanın zarif hareketlerle boşlukta yürümesi ile canlandırılmaktadır. Böylelikle hareket dilinde somutlaşan dizelerden Juliet'e ulaşan bir Romeo okunmaktadır. Görüldüğü üzere tüm oyun, böyle bir sembolik yaklaşımla hareket diline çevrilmiştir.



Görsel 188- Alman Theater Waidspeicher- Romeo ve Juliet,

<https://puppetsinthegreenmountains.com/theater-waidspeicher-romeo-and-julia/>



Görsel 189- Alman Theater Waidspeicher- Romeo ve Juliet,

<http://www.bizimizmir.net/theater-waidspeicherin-romeo-ve-julieti-izmirde-16456>

Mekanın da kukla ve oynatıcı etkileşimini etkileyen, yeri geldiğinde araçsallaşması hatta kuklalaşması söz konusudur. Griftheater'ın 1985 ve 1993'te bir depoyu mekan olarak kullandığı **On the Edge of A Woman** adlı gösteride mekanın kendisi de nesnelere dönüşmüştür. Max Ernts'ün kolaj romanlarından esinlenerek oluşturulmuş gösteride, insan ölçeğiyle etkileşen hareketli bir top kullanılmış; seyirciler deponun ortasında dönebilen bar taburelerine oturtulmuştur. Performans boyunca çevrelerinde olup biten beklenmedik değişimleri oturdukları yerde dönerek takip etmişlerdir. Döndükleri anda izlek çerçevesi değişmekte, aslında sabit olan mekan değişmektedir. (Vogels, 1998: 30) Örnekte oyun mekanı sahneye koyanların elinde nesneleşerek araçsallaşmaktadır. Bunun sonucu olarak alımlayıcının algı perspektifi ile oynayan kumpanyalar için mekan ya da uzamın kendisi de ileti oluşturma konusunda kinetik bir araca dönüşmektedir. Mekan, bir tiyatro sahnesi ya da ipli kukla sahnesi, el kuklaları için kabin ve gölge perdesi gibi konvansiyonel biçimlerin dışında bir yer olarak seçildiğinde ya da Compagnie L'alinea örneğindeki gibi konvansiyonel kullanım kurallarının dışına çıktığında kuklalar için bir zemin ya da fon olmanın ötesinde anlam oluşturan işleve kavuşmaktadır. Yeri geldiğinde kendi değişmez ve sağlam yapısından beklenmeyecek şekilde hareket etmektedir. İtalyan Controluce Teatro D'ombre'nin **Aida II** adlı opera, gölge tiyatrosu ve dansı birleştiren gösterisinde geleneksel formlarında sabit olarak kullanılan gölge perdesi hareketli olarak kullanılmaktadır. Fonda sofitadan asılmış dev perde, dalgalandırılarak ya da ileri geri hareket ettirilerek kullanılmakta; böylelikle oyuncu ve figürlerin gölgeleri perdenin hareketi sayesinde de farklı bir hareket kazanmakta ve boyutları da ışık kaynağı ve perde arasındaki mesafenin değişkenliği

sebebiyle değişmektedir. Daire biçimindeki ek bir gölge perdesi yine sofitadan indirilerek kullanılmakta böylece oyuncu ve figürlerin farklı zeminlerde etkileşime girebilecekleri ön, orta ve arka plan oluşmaktadır. Bu hareketli fonlar konvansiyonelde alışılmış olan sabit perdeden izleyicinin beklemediği bir eylemdir. Alt metinde okunabilen, kukla tiyatrosu sabitlerinin artık her an şaşırtıcı bir biçimde kullanılarak oyuncu ve kukla arasında da farklı bir görsel ilişkiye olanak vermesidir. **Aida II** örneğinde farklı ve hareketli perdeler ile sahnede çok hızlı bir biçimde kuklanın gölgesi oynatıcının kendisinden ya da gölgesinden daha büyük gösterilebilir.



Görsel 190- Teatro Gioco Vita, <https://wepa.unima.org/en/teatro-gioco-vita/>

Ünlü İtalyan gölge tiyatrosu Teatro Gioco Vita Shakespeare'in **A Midsummer Night's Dream (Bir Yaz Gecesi Dönümü Rüyası)** oyununu canlı orkestra müziği eşliğinde, bale, gölge kuklaları ve hareket ile sözsüz olarak canlandırmaktadır. Oyunda birbirinden ayrı iki dünya birbirine karışmaktadır. Aşıklar ve zanaatkarların dahil olduğu Atina sarayının gündüze ait maddesel dünyası ile gölgeler kralı Oberon, Titania, Puck ve perilerin dahil olduğu tinsel ve geceye ait dünyası birbirinin içine geçmektedir. Dansçı oyuncular taktıkları başlıklarla periler dünyasının karakterlerini canlandırmakta oyunun gerçeküstü sahneleri gölge tekniğinin oluşturduğu illüzyonla desteklenmektedir. “Şiir gibi tiyatral sunum gerçek değildir, katiyet içermez ya da anlaşılması zor olan gerçeği bilinir kılamaz. Ancak hayallere biçim veren gölgelerin yarattığı bir illüzyon sunar” (Teatro Gioco Vita, 2017). Ancak illüzyon yaratmak için özel bir çabada gösterilmemektedir, her şey seyircinin gözü önünde sahnede gerçekleşir. Teatro Gioco Vita'nın yorumu, fikir, beden ve gölgelerin dans ve müzikle birleştiği yeni sahneleme

olanaklarını doğurmaktadır. Birer maske gibi uygulanmış gölge figürleri hem gölge olarak hem de dansçıların üzerinde görünmektedir. Bu eşzamanlı kullanım hayal ile gerçeğin birbirine karıştığı rüya durumunu somutlaştırmaktadır.



Görsel 191- Duda Paiva Company, Bestiaires, <http://dudapaiva.com/en/bestiaires-2012/>

Dans tiyatrosu ile kukla tiyatrosunu birleştiren en ünlü ekiplerden biri Duda Paiva Company'nin **Bestiaires** adlı oyunu Hollanda, Slovenya ve Norveç ortaklığında yapılmış disiplinlerarası bir gösteridir. Olimpos dağında yaşayan tanrıların dünyasında birbirleri ile olan ilişkilerini konu alan çoğunlukla birbirinden bağımsız bölümleri içermektedir. Süngerden yapılan kuklalar kullanılan oyunda, kimi zaman bacakları dansçıların bacakları olmaktadır. Gölge ve projeksiyon da kullanılmakta, kimi tanrılar dansçılarca kimisi ise dansçıların hareket ettirdiği kuklalarca canlandırılmaktadır. Bir sahnede Zeus'un başından Athena'nın doğumu canlandırılmaktadır. İçine bir dansçının sığabileceği minimum büyüklükte süngerden bir Zeus başı sahne üzerindeyken, seyirci yavaş yavaş dünyaya gelen Athena'nun doğumuna şahit olur. Bu oyunda, yalnızca bu sahnede değil tüm oyunda kukla ve oyuncu asimetrik biçimde karşı karşıya gelmektedir. Genellikle kukla oynatıcıdan oran olarak da küçük olduğundan ve onun tarafından hareket ettirildiğinden güç ve üstünlük oynatıcıda görünmektedir. Bestiaires'de ise kuklalar ve oynatıcılar ya eşit ya da üstün pozisyondadır. Hades ve Persephones'nin kendileri gibi süngerden yapılmış kayalara konumlandırılmışken onlarla aynı boyutlardaki dansçılarca hareket ettirilmesi aslında dans etmeleri söz konusudur. Medusa ve Athena'nın düşüş sahnesinde ise koreografi ve oynatım öyle etkilidir ki, Medusa

kuklası kendi kendine hareket ediyor gibi görünmekte ve sahne sonunda Athena'yı yenmektedir. Bu kuklalar için kullanılan malzeme oynatım becerisi kadar bu illüzyonun yaratılmasına katkıda bulunmaktadır.

Bir hareket tiyatrosu ile harmanlanmış mask ve kukla oyunu olan Ananda Puijk'in **Transit** adlı gösterisi bir adam ve kadının hayatlarının yaşlılık evresindeki sorgulamalarını anlatmaktadır. Oyuncu/oyuncu hem taktığı maskeler ile kadın ve erkek karakteri canlandırmakta bir yandan da onların kuklalarını oynatmaktadır. Lecoq'un okulu L'école Internationale de Théâtre'da eğitim görmüş ve kuklacı bir aileye ('t Magisch Theatertje) doğmuş olan Puijk kendi gösterilerinde bu deneyimlerini harmanlamaktadır. Yaşlanma temalı oyunda, oyun kişileri kendi bedenlerine dışarıdan bakma imkanı bulmaktadırlar. Maske takmış oyuncu temsil ettiği oyun kişinin kuklasını da aynı anda oynatmaktadır. Bu ikilik sahnede, geçen zaman ve değişimler sonucu kişinin kendisiyle ilgili bakışını somutlaştırmaktadır. Kişinin kendisine dışarıdan bakmasına, sanki başka biriymiş gibi izlemesine ve etkileşime girmesine olanak tanınır ve sahnede giderek kişinin bugünü temsil eden kim olduğu birbirine karışmaktadır.



Görsel 192- Ananda Puijk Company, Transit,

<https://anandapuijk.nl/en/voorstellingen/transit/>

Tüm örneklerde de görüldüğü gibi çağdaş kukla oyunlarında kukla ve oyuncusunun ilişkisi çok boyutlu bir hale gelmektedir. İlişkinin boyut kazanmasında oyun kişilerinin ele alınış biçiminin de etkisi vardır. Karakter yaratmak oyunculuk kuramlarında da tartışılmalıdır. Ommaney'nin tiyatrodaki oyunu analiz etmek için

sorduğu soruların karakterlerle ilgili olanları, bir kukla oyununu sahnelerken kuklacının da kendisine sormasının faydalı olacağı sorulardır.

“1. Karakterler gerçek hayata uygun mu? 2. Oyun boyunca devam eden aksiyonda tutarlılar mı? 3. Oyunun sosyal ve coğrafi arka planı ile uyumlular mı? 4. Sempati, ilgi, tiksinti, hayranlık ya da nefret gibi duyguları seyircide kesin olarak uyandırabiliyorlar mı? 5. Hareketleri gerekçeleri ile uyumlu mu? 6. Oyunun dönüm noktası ve sonuç bölümündeki durumlar karakterin kendi doğasında olan şeylerin bir sonucu mu?” (Ommaney, 1950: 114).

Yukarıdaki sorular yalnızca kukla oyununun dramaturgik bütünlüğü için son derece önemlidir. Kukla karakterinin tasarımı ya da hareket düzeniyle, ilgi çekici olması seyirciyi oyuna ve sahnede olup biteceklere ilk bağlayan şeydir. Kukla karakterinin gerçek hayatı anımsatması tasarımından ziyade durumlara tepkileri ve hareketlerinin gerçekçiliğiyle bağlantılıdır. Zira kukla tasarım olarak sokakta görülebilecek herhangi bir nesne ya da canlıya hiç benzemeyen bir biçimde olabilir. Yine de kuklanın canlı olduğu, insanın en temelde okuyabileceği nefes alışverişi ve hareket etmesi ile anlaşılmaktadır. Kuklanın hareketsiz kalması onun ölü olduğuna işaret eden güçlü bir göstergedir. Kukla karakteri ile duygu bağı kurulması, seyircinin onun gerçek olduğuna inanması ve öykü boyunca onu takip etmesi için gereklidir. Karakterin içinde bulunduğu duruma göre jest ve hareketleri ikna edici, anlaşılır biçimde açık ve her biri mutlaka mantıklı biçimde gerekçelendirilmiş olmalıdır. Özellikle kukla tiyatrosunda, oyunun kurgusu, durum ve kukla karakteriyle hiçbir şekilde ilişkilendirilemeyecek hareketler, oyunun ve karakterin anlaşılmasını olumsuz yönde etkilemektedir. Tüm aksiyon karakterleri ve onların içinde bulunduğu durumu tasvir etmeye yardımcı olacak biçimde ve en ekonomik hareket seçkisi ile planlanmalıdır. Son olarak da kukla oyununda aksiyon anlaşılır, gerçekçi, uygun süreli ve tüm seyirci tarafından görülecek kadar abartılı olmalıdır. Abartılı olma durumu kukla tiyatrosunda özellikle önem arz etmektedir. Kuklayı eşsiz kılan, tasarımda abartılarak öne çıkarılan kişilik özelliği, duygu ya da görsel öge olsun, gerçek hayattakinden daha fazlası- duruma göre daha azı- olup bir yandan aynı etkileme gücüne sahip olmasıdır. Bir kukla sadece dev bir el olabilir (Görsel 31), naylon torbadan yapılan amorf biçimler ya da günlük hayatta görülen biçimler de olabilir; yine de anlam oluşturma ve duygulanım yaratma konusunda son derece etkin olabilmektedir. Öyle ki, kimi zaman gerçek oyuncunun sahnede yarattığı etkiden çok daha fazlasını yaratabilmektedir.

Bununla birlikte oynatıcısı ile olan ilişkisinde de yukarıdaki soruların cevaplanması önem arz etmektedir. **Short Stories Without Words, Transit** gibi oyunlarda dahi kukla ve oynatıcısının sahne üzerindeki varlığı ve ilişkisi gerekçelendirilmiş ve oyunun kendi gerçekliği içinde tutarlı ve inandırıcı olmalıdır. Seyirciyi kukla ve oynatıcısı arasındaki dinamik üzerine düşündürmeyi amaçlasa dahi anlam çerçevesini tutarlı olarak kurgulamak anlaşılabilirlik için gereklidir.

Bugün çağdaş oyun kurguları, oynatıcıyı kuklanın hareket ettiricisi olmaktan öte oyunun bir parçası kılan, oyunu meydana getiren tüm unsurlara eşit şekilde rol verecek biçimde oluşturulmaktadır. Kukla ve oynatıcı sahne dışındaki bu rolleri ile ya da canlandırdıkları roller çerçevesinde oyun dramaturgisine katkıda bulunmaktadır. Oynatıcı, salt kuklacı, ilahi güç, ebeveyn, otorite, patron gibi rollerle kuklaya hareket veren kişi olmasından ötürü güçlü bir konumda kuklanın karşısına çıkabildiği gibi kuklanın egemenliği altına da girebilmektedir. Kimi oyunlarda farklı kuklalarla farklı düzeylerde ilişki kurabilmekte; kukla ve oynatıcı arasında değişen dinamikler ve bu dinamiğin anlarını oluşturan imge ve görüntüler sahnede anlam çeşitliliği yaratmaktadır. Bu çeşitlilik de özellikle disiplinlerarası çalışmalar içinde değerlendirildiğinde seyirci için ilgi çekici ve düşündürücü sonuçlara olanak vermektedir.

SONUÇ

Sanat, sanatçı-yapıt-alımlayıcı biçiminde bir iletim zinciri ile seyircisine ulaşmakta; yapıt da bir gösterge ya da göstergeler bütünü olarak ortaya konmaktadır. Simgeler çağrışım güçleri ile tüm insanlık için ortak duygu ve olguların göstergesidirler. Bu bağlamda kukla oyunlarının küresel boyutta okunabilirliğini arttırma gücüne sahiptirler. Mağara resimleri de kanıtlamaktadır ki, insanlar yazmayı öğrenmesinden çok önce resim yapıp dans etmiş; oynama güdüsünün ve sanatın bu ilkel kökeni başlangıçta dini ritüellerle kendisini gerekçelendirmiştir. Animizm gibi ilksel inanışlar düşünülürse “ilkel insanın şeylerin içinde ikamet eden varlıklar olduğu inancıyla; bütün varlıkların gövdesi olduğu fikri arasında bir analogi vardır” (Wanrooy, 1996: 3). Özellikle geleneksel kukla tiyatrosunda mitlerle ilgili oyunlarda kukla temsil ettiği ne ise herhangi bir eşya gibi değil bir nev’i totem gibi muamele görmektedir. Güney Doğu Asya’da cenaze töreni yapılan, ya da temsil ettiği mitolojik kişi sebebiyle kutsal olduğu düşünülerek yakılmak suretiyle yok edilen kuklalar vardır. Temelde kuklanın temsil kabiliyetini oluşturan ve anlam iletiminde etkili olan en başta onun görüntüsüdür. Nitekim “Görsel Algı” başlığında da değinildiği gibi dünyanın görsel yoğunluklu olarak algılandığı araştırmalarca da kanıtlanmıştır. 20. yüzyılda sinema ve televizyon endüstrisinin hızlı bir biçimde yaygınlaşması, önceki çağlara göre insanların görsel verilerle daha fazla etkileşime girmelerine yol açmıştır.

Görsel iletişimin giderek daha etkin hatta ana akım olduğu 21. yüzyılda tasarım son derece önemlidir. Tasarımı meydana getiren unsurlar yani malzeme, renk, biçim ve biçimi oluşturan çizgiler; kuklanın görünüşünü oluşturmanın yanı sıra kendi özünde taşıdığı anlamla yani temel anlamla kuklanın oyundaki anlamsal işlevine katkıda da bulunmaktadır. Taş, kağıt ya da kumaş ve benzeri malzemeler insanların onlarla kurmuş olduğu dokunma duyusu temelli ilişki ve onları kullanım biçimleri sebebiyle, kuklanın temel malzemesi olarak kullanıldıklarında, anlam ve çağrışım çerçevesine doğrudan katkıda bulunmaktadır. Kukla, salt malzeme olarak, tasarım ürünü el yapımı hatta hazır ürün olarak sahnede çağrışım alanını genişletmektedir. Kukla topluluklarının malzemelerini oyunun içeriğine göre sembolik bir bağ kurmak için bilinçli olarak

seçebilmektedirler. Kukla bu şekilde, anlam iletme amacıyla kullanıldığında imgeye dönüşerek çağdaş oyunlara hizmet etmektedir. Bu anlamda sözün yerini alabilecek simgesel tercihler giderek yaygınlaşmaktadır. Tasarlanmış kuklalar kadar hazır nesnelere de simge ve kodların somut biçimi olabilmektedir.

Hazır nesnelere, kendi kullanım değerleri ve tasarımları çerçevesinde temel ve yan anlamlar taşımaktadırlar. Bu temsil kabiliyeti onları, **Ubu on The Table** ya da **L'Avare**'da olduğu gibi kimi oyun kişilerinin yerine kullanmak için son derece elverişli kılmaktadır. Dolayısıyla malzemenin kendisinin oyun kişisi olması gibi nesnelere de öykü anlatımının bir parçası olarak oyunda doğrudan rol almaktadırlar. Kukla tiyatrosu, nasıl ana oyun kişisi kukla olduğu için bu adı alıyorsa; her ne kadar prensipleri kukla tiyatrosuyla aynı olsa da oyun kişisi nesne olan tiyatro da Obje tiyatrosu (Object Theater) olarak anılmaktadır. Konvansiyonel kukla tiyatrosunda rastlanmayan hazır nesne kullanımı, Avangard sanatla birlikte yıkılan ana akım kuralların yarattığı sanatta özgürleşmenin sonucudur denilebilir. Marcel Duchamp'ın öncülüğünü yaptığı ready-made (hazır nesne) yapıtlar, döneminin ana akım sanat anlayışına nasıl karşı duruyorsa; sıradan nesnelere kukla sahnesinde birer karaktere dönüşmesi de geleneksel anlayışta kuklacının el emeği olan kuklalara tam bir karşıtlık içindedir. Ancak sahne üzerinde hazır nesnelere kullanılması, ready-made'ler gibi keskin bir başkaldırı içermemektedir. Yine de kukla yapımının zanaat ve sanat olma halinden çıkarmaktadır. Avangardın, sanat eserinin üstünlüğü yerine sanatçı ve sanatçının düşüncesini koyması gibi bu tiyatro da fikrin ve temsilin önemini vurgulamaktadır. Çağdaş oyunlar oyun kişisi olarak, kukla ve oyuncu yanında nesnelere de yer verebilmektedir. Nitekim sahne üzerinde ne varsa, imge yoluyla iletilmek istenen mesajı ve anlatılmak istenen öyküyü netleştirmek için birer araç olmaktadır.

Oyun kişisini temsil eden kişi, malzeme ya da nesneden hangisi olursa olsun onun görünümü temsil gücünü oluşturmaktadır. Renkler ve çizgiler, malzeme ve biçim kadar kukla tasarımında önemli yer tutmaktadır. Algılama ve anlamlandırma için çizgi ve renkler oyun konsepti içinde tamamlayıcı olarak anlama katkısında bulunmaktadır. Özellikle duygu iletiminde, yüz ifadelerinin çizgilere indirgenmiş hali emojiler çizgilerin gücünü vurgulamaktadır. Nokta ve çizgiler en sade halleriyle yüz ifadelerinin

okunmasını sağlamaktadır. Duchenne, Darwin ve Ekman'ın birbirinden bağımsız yürüttükleri çalışmalarında, göz ve ağız kenarlarının aşağı doğru olmasının üzüntü, yukarı doğru olması ise mutluluk olduğu belirtilmiştir. Karikatür ve çizgi romanlarda çizgilerin yönleri çok daha direkt olarak duyguları ifade etmektedir. İlgili bölümde detaylı biçimde ele alındığı gibi çizgi, hareket ve duygu anlatımı konusunda son derece yeterlidir. Bu bağlamda duygulanım ve hareket arasındaki ilişki ve onun çizgi ile temsili arasındaki bağlantı kuklanın imge olarak temsil becerisini oluşturmak ve anlamak açısından önemlidir. Keskin zikzak çizgilerin ani, ürkütücü ya da öfkeli çağrışımlarda bulunması gibi çizginin bu hareketini taklit eden jestler de benzer çağrışımlara sebep olmaktadır. Dövüş ya da kaçış gibi eylemlerin boşlukta çizdiği şekil bu çizgi karakterini yansıtmaktadır. Dalgalı yumuşak çizgiler ise daha uyumlu ve barışçıl çağrışımlarda bulunmakta iken bu çizgileri yansılayan hareketler de benzer yorumlara sebep olacak çağrışımlar oluşturmaktadır. Özünde tasarımın tüm unsurları bütün olarak hareketle uyumlu bir biçimde bir araya gelerek, kukla tiyatrosunda görsel bir dil oluşturmaktadır. Zira “görsel dilin ideal (optimum) formu olan plastik sanatlar, bu sebeple yeri doldurulamaz eğitim araçlarıdır” (Kepes, 1969: 13).

Görsel dil ya da metaforik figürler, bilgiyi, herhangi bir başka iletişim aracı kadar etkin biçimde iletmeye elverişlidir. Ancak görsel dilin algılanma sınırlarını genişleten ve kültürel ve coğrafi sınırlarını aşmasını sağlayan çağdaş iletişim araçlarıdır. Bu bağlamda Arjun Appadurai tarafından 1990 yılında küresel kültürel akış modeli çerçevesinde ortaya atılan mediascape (medya alanı) terimi, günlük hayatta maruz kalınan dünyanın imgelerini içermesi sebebiyle görsel kültürün genel çerçevesini oluşturan bir terimdir. İnternetin cep telefonlarında yaygın kullanımı medya alanını genişletmekte, insanların yaygın ve sürekli olarak uluslararası görsel verilere maruz kalmasını sağlamaktadır. Bu da insanların zihinlerindeki imge kütüphanesini geliştirmekle kalmayıp, onların görsel dünya üzerinden iletişim kurma becerilerini geliştirmektedir. Resim, fotoğraf, video ve hareketli resimler (GIF), sosyal ağlar ve uygulamalar içinde hızlı mesajlaşmaya olanak sağlamaktadır. Tek kare karikatürlerdeki gibi mesaj tek bir görüntü ile iletilmektedir. Dolayısıyla seyirciler, zamansız ya da çağdaş her türlü görsel kodu kullanan kukla oyunlarının uluslararası gösterimlerinde,

hareketli resimleri çözümlmek konusunda hali hazırda bir beceri geliştirmiş durumdadır. Yetişkin kukla oyunları süre olarak da çağdaş yaşamın hızına ayak uydurmuş görünmektedir. Süreleri genellikle kırk beş ile elli dakika arasında değişen oyunlar çok nadir biçimde bir buçuk saatten uzun sürmektedir. Görsel dilin kullanımını da oyun süresinin ekonomik olmasına yardımcı olmaktadır.

Kuklalar genellikle insan oyuncular gibi sahnede kostüm değiştirmezler. Bu seyirci tarafından oyun boyunca görüldükleri her an tanınmalarını kolaylaştırmaktadır. Kuklanın temsil ettiği karakteri seyircinin sahnede gördüğü ilk an onunla ilgili yargının oluştuğu andır. Seyirci, yüzü, duruşu ve hareketiyle kuklayı bir bütün olarak algılamaktadır. Oyun boyunca kuklalar aynı yüz ifadesi, genel postür ve kostümle sahnede kaldıklarından görünüşleri temsil ettikleri ne ise onunla bağlantılıdır. Kimi zaman görüntünün estetik enteresanlık oluşturması açısından oyun kişisine zıt olması da söz konusudur. Kuklanın doğru algılanması onun postürü ya da duruş çizgisi, ifadesi, rengi ve malzemesinin dokusu ile doğrudan ve bütün olarak bağlantılıdır. Yalnızca tasarımı ya da yalnızca yapıldığı malzeme ya da sadece hareket biçimi onun temsil ettiği karakteri tanımlamaya yetmemektedir. Bunların bütün olarak bir araya gelmesi oyunun iletmek istediği mesajı hareketli bir resim içinde tamamlayabilmektedir.

Kukla tiyatrosunda hareketin biçimi olay, durum ve duyguların ifadesi için tasarımın kendisi kadar önemlidir. Hareket halindeki figürlerin boşlukta oluşturduğu kompozisyon alımlayıcı zihninde halihazırdaki imge kütüphanesiyle eşleştirilerek bir andan bile kısa bir zamanda tanınmaktadır. İnsanların sosyal ilişkilerinde her zaman bilinç düzeyinde olmasa da kullandıkları beden dili duyguların okunmasında son derece etkindir. İnsanlar arası iletişimde yüz ifadesi, göz teması, duruş, el ve beden hareketlerinin bütün olarak önemli olması gibi görsel dil kullanan kukla oyunlarında da tüm bunlar oyunun iletmek istediği mesajın aktarımında son derece önemlidir. Albert Mehrabian (1971:43) kişilerarası iletişimde ilk izlenimde etkinin nasıl olduğu konusunda yaptığı araştırmada görüntünün %55, ses tonunun %38, sözün ise %7 oranında etkili olduğunu ortaya koymuştur. Mehrabian'ın bulguları kişinin görüntüsünün ve hareketlerinin diğerleriyle iletişimde, sözlerinden daha fazla etkili olduğu yönündedir. Metin elbette gösteri sanatlarında anlatımın temel öğelerinden biri

olarak son derece önemlidir. Ancak bu araştırmanın sonuçlarının, görsel verilerin yargı oluşturmada kayda değer öneme sahip olduğuna işaret etmesi dolayısıyla sahnede kuklanın ilk görüldüğü anda da, oyunun tümünde de görsel bütünlüğü ve hareket düzeni mesajın iletilmesi başka bir deyişle oyunun anlaşılması için yeterlidir. Çağdaş oyunlarda metin bu anlamda giderek, daha çok sahne direktiflerini içeren bir sahne metnine dönüşmektedir.

Bir oyun çalışılırken, özellikle sahne metni söz konusu ise uygulama düşünceye yön verebilmektedir. Özellikle obje tiyatrosunda, nesnenin, malzemenin ya da malzeme-kuklanın, sahnedeki hareket olanaklarını uygulayarak keşfetmesi dramaturgiyi belirleyen hatta oyunu kuran bir yöntem olarak kullanılabilir. Yine de insan yapımı olan kuklanın daha yapımında hareket olanaklarına karar verilip ona göre imal edilmesi gerektiğinden düşünme ve planlama süreci uygulamayı önceleyebilir. Prova odasında ya da sahnede karaktere yönelik hareket etütleri de bu bağlamda etkilidir.

Oyunculuk yöntemleri, içten dışa (metod) ve dıştan içe (teknik) olmak üzere deneyim ya da düşünce temelinde kutuplaşmıştır. Stanislavski, Meisner gibi oyunculuk ekolleri, ayrıca Rebecca Schneider ve Hollis Huston gibi tiyatro teorisyenleri kadar Barbara Montero gibi felsefeciler de uygulama ve düşünme uyumsuzluğuna işaret etmektedirler. K. Anders Ericsson'ın uzmanlaşma üzerine çalışması bu anlamda sürekli çabaya dayalı pratiğin önemine vurgu yapmaktadır (Tribble, 2016: 136-137). Çağdaş kukla tiyatrosu açısından bakıldığında virtüözite için Ericsson'un vurguladığı sürekli pratik, hem kukla yapımı hem de oynatımı açısından son derece önemlidir. Yine de oyun öncesi düşünme ve planlama yani masa başı çalışma süreci sahneye koyma anlamında ayrı bir öneme sahiptir. Bugün çağdaş kumpanyalar birini diğerinin önüne koymak yerine oyun ve oyun ekibi için hangisi elverişliyse onu önceleyen biçimde çalışmaktadırlar.

Kukla ya malzemenin kaynaklık ettiği sahne metnine dayanan farklı disiplinlerden sanatçıların birlikte çalışması sonucu sahnelenen oyunlar giderek çoğalmaktadır. İlk tohumlarını belki de Wagner'in gesamtkunstwerk (toplu sanat yapıtı)

ile attığı, avangard tiyatro çalışmalarında denenmiş; bugün toplu yaratım da denen türetim tiyatrosu (devised theater) ile çağdaş kukla kumpanyalarının çalışma biçimi son derece benzerdir. Farklı uzmanlık alanlarından profesyoneller, prova odasında buluşur ve çıkış noktaları ne olursa olsun yazılı bir metni, hareket düzenini ya da sahne metnini birlikte oluştururlar. Provalar sırasında denemeler ve doğaçlama çalışmalar sahnede işlevsel olanı ve olmayanı ortaya koyar böylelikle de oyun ortaya çıkar.

Bugün kukla tiyatrosu kendini tam olarak türetim tiyatrosu çerçevesinde tanımlamasa da oyunların hazırlanış süreci benzer şekilde gelişmektedir. Zira kukla tiyatrosu olarak adlandırılmamış kumpanyalar benzer hazırlık süreçleri geçirmekte ve nesne ya da kuklaları oyunlarına dahil etmektedirler. Mummenschanz gibi hareket tiyatrosu ve mask oyunculuğu kadar obje ve kukla tiyatrosu unsurlarına ağırlıklı olarak yer veren köklü bir ekip pek çok çağdaş çalışmaya ilham vermiş olsa da kendisini kukla ile ilişkilendirmemekte hatta açık biçimde kukla tiyatrosu olmadıklarını beyan etmektedir. Dil bariyerini, görsel tiyatro, müzik ve illüzyonla aşarak klasik oyun adaptasyonları yapan Footsbarn Travelling Theatre (Footsbarn Travelling Theatre, 2018) da kendisini kukla tiyatrosu olarak tanımlamamakta birlikte dramatik ifade için kuklalardan yararlanmaktadır. Disiplinlerarası çalışmalar yapan kumpanyalar için daha önce tartışıldığı gibi kumpanyanın kendisini ya da gösteriyi nasıl tanımladığı işin tanıtım ayağında önemli olduğu kadar, kuramcılar için de oyunu konumlandırma bakımından düşündürücüdür. Yine de sahne sanatlarının keskin ayrılıklarının giderek ortadan kalktığı ve işbirliklerinin çoğaldığı görülmektedir.

Çağdaş kuklacılık anlam arayışında imge ve görsel dilden fazlasıyla faydalanırken; geleneksel kukla teknikleri hem yapım hem de oynatım açısından çağdaş uygulamalara kaynaklık etmektedir. Bu bağlamda ipli kukla, gölge kuklası, el kuklası ve Japon bunraku gibi teknikler yeni uygulamalara da ilham vermektedir. Teknik olarak ne seçilirse seçilsin mesajın evrensel olmasına çalışılır. Lecoq'un dediği gibi “daha basit ama daha güçlü teatral [...]biçimlerin kökleri herkesin anlayabildiği hayatın içinde bulunuyor” (Lecoq, 2015: 185). Dolayısıyla insanların binyıllar boyunca kültürler ötesinde kolektif hafızasına yerleşmiş olan, doğanın içinde ve birlikte yaşamının getirdiği hareket ve duygular yaygın olarak okunabilmektedir. İletişim araçları ve

internet de kültürel kodlar ve sembollerin yaygın şekilde tanınmasını sağlamaktadır. Sevgi, nefret, intikam, korku, neşe, üzüntü, öfke gibi duygularla savaş, göç, ölüm, anne-çocuk ilişkisi, ast-üst ilişkisi gibi olay ve olgular; kültürel ayrımların ötesinde tüm insanların tecrübe ettiği ya da şahit olmalarından ötürü sahnede de anlamlandırabilecekleri görüntülerdir. Hayata dair bu durumlar konvansiyonel kukla tiyatrosunda yalnızca kuklalar arasında gerçekleşirken, 20. yüzyıldan itibaren kuklacı ve kukla arasında vuku bulmaya başlamıştır. Çağdaş oyunlarda sahne üzerindeki estetik dinamik kuklacının ya da oynatıcının kukla ile olan ilişkisinden de beslenir olmuştur.

Kuklacıların kuklayla olan ilişkileri, mülkiyet ve sahiplikten çok aidiyet hissi yaratmaktadır. Konvansiyonel olarak kuklacı genellikle kendi kuklasını kendisi yapmakta; bu kuklacı ile kuklası arasında bir bağ kurmaktadır. Kuklacının geçimini sağlayan araç olmasının ötesinde bir değere sahip olan kuklalar kimi zaman birer birey gibi muamele görmektedirler. Kuklacı için bu sebeple atölyede kurulmaya başlayan bağ, sahnede başka bir sinerji oluşmasına sebep olmaktadır. Bunun dışında kuklacı kukla ile ilişkisinde, onu tasarlayan ve yapan kişi olarak ya da sadece onu harekete geçiren güç olması dolayısıyla; ilahi güç, ebeveyn, egemen, koruyuculuk ve üstünlük durumunu hissetmektedir. Sahne dışında kurulan ilişki ve algılama biçimi konvansiyonel kukla oyunları için oyunun dışında kalmaktadır. Çağdaş oyunlarda ise kuklacılar bu dinamiği de konu olarak sahneye taşımaktadırlar. 21. yüzyılda kuklacılar hala kendi kuklalarını yapmakla birlikte, tasarımcı elinden çıkmış kuklanın bir oyuncu tarafından oynatıldığı örnekler de bir hayli fazladır. Oynatıcı da kukla da konvansiyonel kukla tiyatrosundaki rollerinden daha fazlasını üstlenmektedir. Kukla, kendi adını alan tiyatro türünde, aslında oyuncunun yerini almaktadır. Ancak gerek biçiminin abartıya açık olması gerekse bilinen gerçeğin ötesinde kendine ait bir gerçekliği olması sebebiyle kukla; oyuncunun olamayacağı biçimlere bürünebilmekte, yapamayacağı hareketleri yapabilmekte ve ifade edebileceklerinin ötesinde sembolik anlamlar taşıyabilmektedir. Kuklanın bu becerisi onun, oyuncunun yapamayacağı rolleri almasını sağlamaktadır.

Çağdaş oyun kurguları, oynatıcıyı kuklanın hareket ettiricisi olmaktan öte oyunun bir parçası kılarak; oyunu meydana getiren tüm unsurlara eşit şekilde rol verecek biçimde oluşturulmaktadır. Bu bağlamda, müzik, metin, hareket, dans, oyuncu,

kukla, sahne/mekan, projeksiyon, animasyon, dekor, maske, makyaj vb. tüm unsurlar gerektikleri ve oyuna katkı sağladıkları kadar disiplinlerarası sahnelemelerde biri diğerini gölgelemeyecek şekilde kullanılmaktadırlar. Kendi kullanım alanlarının sınırlarında kullanılmalarının ötesinde, diğer disiplinlerle etkileşime girerek seyirciyi beklenmeyen ile şaşırtmaktadırlar.

“Birey, nesneyle (figür) aksiyon (hareket ve diyalog/monolog) oluşturmak için çatışma ve duyguyu kullanır. İmge çağrışımı ya da bilinçsiz duygularla bir dramaturgi yaratılır” (Wanrooy, 1996: 3). Özünde çağdaş kukla tiyatrosu da imgeleri, kodları, sembolleri, herkes için ortak olan duygu ve deneyimleri kullanarak bir gösteri ortaya koymaktadır. Ancak oyunun oluşmasına kaynaklık eden ve bütünü oluşturan unsur her yapım için farklı olabilmektedir. Oyunun itici gücü, başlangıçta fitili ateşleyen güç; **Lemonia** gibi örneklerde olduğu gibi malzemenin kendisi; **Mummenschanz**'daki gibi biçim, **Dust**'da olduğu gibi yaşanmış bir olay, **Romeo ve Juliet**'de olduğu gibi metin, **Threads**'de olduğu gibi prova odasındaki çalışma, **About Ram**'daki gibi mitolojik bir öykü, **Son İncir**'de olduğu gibi kuklanın kendisi, hatta **Lacrimosa**'da olduğu gibi müzik olabilir.

Özünde çağdaş kukla tiyatrosu konvansiyonelden tümüyle bağımsız değildir. Kökeni olan geleneksel teknikler onu beslediği gibi konvansiyonel olanla direkt ortak yanları da vardır. İkisinde de oynatıcı/kuklacı oyunun yaratıcı sürecine dahildir; oyunun gerçekleşmesi ikisinin birlikte hareket etmesine bağlıdır ve oyunun gerçekleşmesi için bir oynatıcı, kukla ya da kuklalar, bir sahne ve elbette seyirci gereklidir. Konvansiyonel oyunlarda önceden belirlenmiş bir metin söz konusudur. Bu metin genellikle mitler, dini hikayeler, kalıp öyküler, tarihi olaylar ya da masallara dayalı olup toplumsal konulara değinen taşlama yapan örnekler de vardır. Oyunlar çoğunlukla sözlüdür ve müzik tamamlayıcı bir unsurdur. Çağdaş kukla tiyatrosu ise konu seçimlerinde alabildiğinde özgürdür. Metin sahne metni olarak çoğunlukla hazırlık sürecinde kuklacının kendisi ya da ekibinin ortak çalışması ile oluşturulur. Metin ve söz birincil önemde değildir, hareket ile anlatım önemsenir. Müzik tamamlayıcı bir unsurdan öte oyuna yön veren, kimi zaman oyuna ilham veren ve konuyu oluşturan bir temel belirleyendir.

Konvansiyonel kukla oyunlarında oyuna göre kuklaların imalatının yapılması söz konusuysen, bir yandan bu uygulamayı da sürdüren çağdaş kukla tiyatrosu; farklı olarak tasarım aşamasında malzemenin ona yön vermesine izin vermektedir. Gerektiğinde üretici süreçte esnek davranılır ve malzeme ham haliyle kullanılabilir. Geleneksel kukla tiyatrosu düşünüldüğünde, oyun kişilerini canlandıran yalnızca kuklalardır, sahnenin biçimi kukla tekniğine göre değişse de Asya'daki kimi geleneksel türlerin dışında kuklacıyı gizleyen biçimde yapılmaktadır. Çağdaş kukla tiyatrosunun konvansiyonelden belki de en büyük farkı oyuncu/kuklacının sahnede kuklanın hemen yanında görünür olmasıdır. Sahnenin de sınırları bu bağlamda genişler, artık klasik çerçeve sahne de arena sahne de kullanılabilir. Oyundaki oyun kişileri de sadece kukla ya da kuklalarca canlandırılmaz. Oyuncunun sahnede görünür olmasıyla kuklayı salt canlandıran kişi olmanın ötesinde; bir oyun kişisi olarak kuklanın rol arkadaşı olması da söz konusudur. Aynı zamanda oyuncu/kuklacı oyun boyunca rol değiştirebilir. Aynı zamanda, oyun içinde hem oyuncu hem rol olarak kuklacı hem de başka bir oyun kişisi olabilir. Oyuncu olarak sahnede edilgen ve nötr konumda iken oyun kişisi olarak etken ve aktiftir. Bu ikilik oyuna çok boyutlu bir yaklaşım getirmektedir. Konvansiyonelde kuklacının hep edilgen olması söz konusuysen, çağdaş kukla tiyatrosunda etken bir role bürünmesi kuralların dışında yenilikçi ve şaşırtıcı bir etki yaratmakla kalmayıp kukla ve kuklacı arasında sahne üzerinde gözlenen bir diyalog oluşmaktadır. Bu diyalog ikisinin de birer oyun kişisini canlandırması ile kurulabildiği gibi, kuklanın kukla olduğunun bilincinde, kuklacının da kuklacı olduğunun bilincinde olarak da kurulabilir. **Short Stories Without Words** de olduğu gibi ikisi de birbirinin hareketine tepki vermektedir. Kukla kendini harekete geçireni keşfetmektedir. Kuklacı ve kukla arasında bu şekilde gelişen diyalog söze ya da harekete bağlı olabilir. 21. yüzyılın kukla kumpanyaları disiplinlerarası çalışmalara açıktır. Konvansiyonel kumpanyalar kendi içlerinde oyunların oluşturup icra ederken, çağdaş ekipler farklı sanat disiplinleri kadar teknik uzmanlık alanlarından kişilerle de ortak çalışmalar yürütmektedirler. Ayrıca konvansiyonel kukla oyunlarında tek teknik kullanılırken, çağdaş oyunlarda farklı kukla teknikleri bir arada kullanılabilir. Özetle görsel dilin ağırlıklı olduğu bir anlatı için temel tasarım kurallarından, ortak imgelere ve

hareketlere her şey iletilmek istenenin seyirciye ulaşması için araçtır. Kukla, oyuncu için aynı anda nesne, özne; araç ve amaç olmaktadır.

Toparlamak gerekirse kuklanın başlı başına oyunun tek aktörü olduğu geleneksel yapıdan, gösteriyi oluşturan eşit önemdeki öğelerden biri konumuna gelmesi; bu tiyatro türündeki en belirgin değişikliktir. Aktörü olduğu oyunda, oyunun başat öğesi olsun ya da olmasın aynı zamanda simge olarak da işlev görmesi söz konusudur. Dolayısıyla kukla, içinde yer aldığı bütünde, çok katmanlı bir işleve sahip olmaktadır.

Kukla:

- Sadece bir kuklayı temsilen sahnede bulunabilir.
- Karakterlerden biri olabilir.
- Kukla insan oyuncunun sahne üzerinde gerçekleştirmesinin mümkün olmadığı aksiyonları gerçekleştirebilecek bir imgesel kaynak olarak kullanılabilir.
- Kukla herhangi bir fikri, duyguyu veya durumu temsil eden bir semboldür.

Kukla tüm bu özellikleri ile hareketli bir bebekten çok daha fazlasıdır. Konvansiyonel olandan uzaklaşma ve öze dönme çabası ile bugünün kukla tiyatrosu ifadede daha rafine ve etkili olma arayışındadır. Avangard akımlar 20. yüzyıl başında, sanatlar arasındaki sınırların tam anlamıyla çözülmesine ve bu bağlamda yapılan denemelerle farklı sentezlerin söz konusu olmasına olanak sağlamıştır. Denemeler, tiyatro ve kukla tiyatrosun için de yeni ve çağdaş olanın kapılarını açmıştır; ki bugün kukla tiyatrosu için yeni bir avangardın söz konusu olduğu söylenebilir. Bugün yalnızca sanat dalları arasındaki sınırların çözülmesi değil ülke ve kültürler arasındaki sınırların da çözülmesi söz konusudur. İletişim teknolojileri bilginin hızlı ve geniş yayılmasını sağlamakta, aynı zamanda sahne sanatlarına da sahneleme açısından ilginçlik unsurunu arttıracak farklı olanaklar sunmaktadır. Projeksiyon, internet sayesinde kamera ile sahnede canlı gösterimler, mapping, hareket okuyucu sensörler gibi yenilikler yönetmenler, oyuncular ve tasarımcıların interdisipliner ve çağdaş uygulamalarda yaratıcılıklarının sınırlarını zorlayacak ürünler ortaya koymasını sağlamaktadır. Gelişen teknoloji de hem kuklanın hem de ifade biçimlerinin zenginleşmesini sağlamaktadır.

Teknolojik ilerlemeler, hayatın her alanında olduğu gibi gösteri sanatlarına ve kukla tiyatrosuna da ivme kazandırmaktadır. 21. yüzyılda giderek daha hızlı gelişen teknoloji, robotları ve uzaktan idare edilebilen makineleri günlük hayatın içine sokmaktadır. Mekanik, özünde, kukla hareketinin temelini oluşturduğundan; makinelerin teknik olanakları, kuklacılar tarafından ilgi çekici bulunmuş ve etkin şekilde kullanılmaya çalışılmıştır. **Muppet Show**'un yaratıcısı Jim Henson, yetmişlerde Creature Shop adlı atölye ile teknoloji ve konvansiyonel kuklaları bir potada eriten çalışmalar yapmıştır. 1992'de Oscar ödülü kazandırmış, Henson Performans Kontrol Sistemi (Henson Performance Control System) olarak anılan mekanizma, detaylı yüz ifadelerine ve hangi şekilde ve boyutta olursa olsun karakterlerin gerçekçi biçimde ve gerçek zamanda kaydedilecek biçimde hareket etmelerine olanak sağlamıştır. Henson'ın ilk fantastik filmleri **The Dark Crystal** ve onu takip eden **Labyrinth**, **The Storyteller** ve **Dreamchild** (<http://creatureshop.com/history/>) gibi projelerde kullanılmış bu teknik kuklacılık için çığır açıcı gelişmelere olanak vermiştir. Kimi birebir kuklacı tarafından, kimi ise hem kuklacı hem de uzaktan kontrol ile hareket ettirilen bu kuklalar hareket ve mimikleri ile fantastik biçimlerin gerçekçi biçimde canlandırılmasına olanak sağlamıştır (Ersan, 2017). Özellikle son on yılda dijital teknolojinin eriştiği nokta, sahnelemede hem kukla hem de oyuncu için önceleri imkânsız kabul edilen başka olasılıkları gündeme getirmiştir. Robot kukla, makine kontrolü, dijital kuklacılık gibi konvansiyonel kukla tiyatrosunda rastlanmayan yenilikler, sahnelenen gösterinin kukla tiyatrosunu tanımlayan prensipleri karşılayıp karşılamadığını tartışmaya açmaktadır. Özellikle oyuncunun kukla ile doğrudan kurduğu ilişki oynatım mekanizmasının uzaklığı sebebiyle dolaylı bir hale gelmektedir. Özellikle dijital kukla elle tutulamayan tamamen bilgisayar teknolojisi ile üretilmiş ancak canlı kayıt altında bir oyuncu tarafından canlandırılması sebebiyle kukla sayılan yeni bir türdür.

Doksanlarda başlayan makine ve kukla birlikteliği, bugün her türlü teknik olanağı bir araya getiren gösterilere kapı açmıştır. Royal De Luxe ve Malabar gibi grupların sokaklarda vinç ile kontrol edilen makine kuklaları, kuklacılarda ve seyircilerde kuklanın ne olduğu ile ilgili algıyı genişletmiştir. Avustralya yapımı **King Kong Live on Stage**'de (Melbourne Theater-2012) on kuklacı tarafından idare edilen

altı metrelik dev bir goril kuklası 21. yüzyılda sahne sanatları için kuklanın sınırsızlığının anlaşıldığına işaret etmektedir. Vizyon, hayalgücü ve teknoloji birleştiğinde sokakta ya da sahnede kuklalar konvansiyonelde hapsedikleri kalıplarını kırarak, kabul görmekte ve benimsenmektedir.

Uluslararası kukla festivalleri de çağdaş kukla ve sahne sanatları alanında çalışanları bir araya getirerek, kültürden beslense de kültür sınırlarını aşan gösterilere hem zemin hazırlamakta hem de giderek daha fazla yer vermektedir. Görsel dil ve imgelerin olanak tanıdığı sınırlar ötesi ifade biçimi; tasarım unsurlarının doğa ile bağlantılı evrensel niteliklerinden beslenmektedir. Hareket ve jestlerde de fizyolojik kökenli doğal tepkiler herkesin anlayabileceği beden dili okumalarına izin vermektedir. Tüm bunlarla birlikte sahne arkasında gizlenmeyi bırakan kuklacı/oyuncu kukla ile birlikte oyunun anlam katmanlarını zenginleştirecek yeni bir etkileşim olanağı bulunmaktadır. Julie Taymor'un Broadway için doksanlı yıllarda yaptığı ve hala sergilenen **Lion King** (Aslan Kral) müzikali, kuklaların oyuncularla sahnede farklı biçimlerde nasıl bir araya gelebildiğini dünyaya kanıtlayan büyük prodüksiyonlardan biri olarak önemli bir yere sahiptir. 2000'li yıllar kuklanın bu bağlamda görünürlüğünün giderek arttığı yıllardır. 2012'de **Savaş Atı** (War Horse) gibi büyük bütçeli bir prodüksiyonun kuklaları oyuncu kadrolarına dahil etmesi gibi sirk tiyatrosu ve dans tiyatrosu gibi diğer sahne sanatları da kuklalara giderek daha çok yer vermektedirler. Böylece kuklalar, oyuncuların yanı sıra akrobasi ve dans koreografileri içinde kendilerine yer bulmakta, dolayısıyla görünürlükleri artmakta, bunun sonucu olarak da sahnede yeni ifade biçimleri gelişmektedir.

Özellikle uluslararası gösterimleri bulunan kumpanyalar bugün giderek daha fazla, kültürel farklılıkların ötesindeki insana özgü olan ortak duygu ve olgulara yönelmektedir. Bunun için mim, hareket tiyatrosu, mask tiyatrosu ve animasyon disiplinlerinin imge ile ileti için kullandıkları soyutlama ve indirgeme teknikleri faydalı olmaktadır. Bugün çağdaş bir gösteriden söz etmek için konvansiyonel kukla tiyatrosunun kuralları dışına çıkan, her yaşa hitap eden, işbirliğine ve deneylere açık sahne pratiklerinin varlığı gerekmektedir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- ALBAYRAK, Kadir (2010). *Dinlerin Rengi Renklerin Dili*. Ankara: Sarkaç Yayınları.
- AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul (2013). *Grafik Tasarımda İmge*. (Çev. Mustafa Kemal İz) İstanbul: Literatür Kitabevi.
- ARTUN, Ali (2010). *Sanat Manifestoları*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- BARBA, Eugenio, SAVARESE, Nicola (2017). *Oyuncunun Gizli Sanatı Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- BARNARD, Malcolm (2002). *Sanat Tasarım ve Görsel Kültür*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- BARTENIEFF, Irmgard, LEWIS, Dori (1980). *Body Movement Coping with The Environment*. New York: Gordon and Breach Science Publishers.
- BARTHES, Roland (1989). *The Rustle of The Language*. Berkeley ve Los Angeles: University of California Press.
- BARTHES, Roland (2002). *S/Z*. New York: Blackwell.
- BELL, John (2001). *Puppets, Masks, and Performing Objects*. Cambridge: The MIT Press.
- BELL, John (2008). *American Puppet Modernism*. Palgrave Macmillan.
- BERRY, John W. (2015). *Acculturation, Handbook of Socialization: Theory and Research*. (Ed. Joan E. Grusec, Paul D. Hastings) New York: Guilford Press.
- BERTALANFFY, Ludwig von (1969). *General System Theory*. New York: George Braziller.
- BLOOM, Harold (2003). *A Map of Misreading*. New York: Oxford University Press.

BİRKİYE, Selen Korad (2007). *Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim*. Ankara: DeKi Basım Yayım.

BIRREN, Faber (1961). *Color Psychology Color Theraphy*. New Jersey: University Books Inc.

BROCKETT, Oscar G. (2000). *Tiyatro Tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

BROWN, Rachel, FARRELLY , Lorraine (2012). *Materials and Interior Design*. London: Laurence King Publishing Ltd.

CAMPE, Rüdiger, WEBER, Julia (2014). *Rethinking Emotion: Interiority and Exteriority in Premodern, Modern, and Contemporary Thought*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co.

CAN, Şefik (1994). *Klasik Yunan Mitolojisi*. Ankara: İnkılap Kitabevi.

CASSIRER, Ernst (1988). *Kant'ın Yaşamı ve Öğretisi*. (Çev. Doğan Özlem) İzmir: Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.

COOPER, J.C. (2016). *An Illustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols*. London: Thames & Hudson.

CRAIG, Edward Gordon (1957). *On The Art of The Theater* . London: Heinemann.

CURRELL, David (2004). *Making and Manipulating Marionettes*, Wiltshire: The Crowood Press.

CÜCELOĞLU, Doğan (1997). *İnsan ve Davranışı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

DARWIN, Charles (1890). *The Expression of the Emotions in Man and Animals*. (F. Darwin, Ed.) London: John Murray.

DUBUFFET, Jean (2010). *Boğucu Kültür*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

DUCHENNE, Guillaume-Benjamin (1990). *The Mechanism of Human Facial Expression*. Cambridge: Cambridge University Press.

EKMAN, Paul, FRIESEN, Wallace V. (2003). *Unmasking The Face A Guide to Recognizing Emotions From Facial Clues*. Cambridge: Malor Books.

EROĞLU, Özkan ve YURDUN, Ömer Aybars (2017). *Kandinsky Nokta ve Çizgiden Yüze*. İstanbul: Tekhne Yayınları.

FAIGIN, Gary (2012). *The Artist's Complete Guide to Facial Expression*. Potter/Ten Speed/Harmony/Rodale.

FINCK, Michéle, WALTER, Tim (1991). *Odile Duboc Roger Eskinazi*. Paris: Armand Colin.

FINLAY, Victoria (2007). *Renkler Boya Kutusunda Yolculuklar*. (Çev: K. Emiroğlu) Ankara: Dost Kitabevi.

FISKE, John (1996). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları/Ark.

GAGE, John (1999). *Color and Culture: Practice and Meaning from Antiquity to Abstraction*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.

GAGE, John (2000). *Color and Meaning: Art, Science, and Symbolism*. Berkeley and Los Angeles: University of California.

GAGG, Russell (2013). *İç Mimarlıkta Doku+Malzeme*, İstanbul: Literatür Kitabevi.

GARDIN, Nanon ve OLORENSHAW, Robert (2014). *Larousse Semboller Sözlüğü*. İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayın Dağıtım.

GLASS, Lillian (2012). *The Body Language Advantage*. Beverly, Massachusetts: Fair Winds Press.

GLON, Marie, LAUNAY, Isabelle (2012). *Histoires de Gestes*. Barselona: Actes Sud.

GRAHAM , Scott ve HOGGETT, Steven (2012). *The Frantic Assembly Book of Devising Theatre*. New York: Routledge.

GRANJU, Katie Allison (1999). *Attachment Parenting Instinctive Care For Your Baby and Young Child* . New York: Pocket Books.

GREENBERG, Clement (1989). *Art and Culture Critical Essays*. Boston: Beacon Press.

GREENFIELD, Amy Butler (2009). *A Perfect Red: Empire, Espionage, and the Quest for the Color of Desire*. New York: Harper Collins.

GÖKAYDIN, Nevide (1990). *Temel Sanat Eğitimi Eğitimde Tasarım ve Görsel Algı*, Ankara: Sedir Yayınevi.

GÖKAYDIN, Nevide (2002). *Temel Sanat Eğitimi*, İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

GÖKBERK, Macit (1967). *Felefe Tarihi*. Ankara: Bilgi Yayınevi.

HAMM, Jack (1982). *Cartooning The Head & Figure*. New York: Perigee Books.

HEGGEN, Claire, MARC, Yves (2017). *Théâtre Du Mouvement*. Montpellier: Deuxième époque .

HOLTZSCHUE, Linda (2009). *Rengi Anlamak*. (Çev. Fuat Akdenizli) İzmir: Duvar Yayınları.

HORTAÇSU, Nuran (2012). *En Güzel Psikoloji Sosyal Psikoloji*. Ankara: İmge Kitabevi.

ITTEN, Johannes (2003). *The Elements of Color*. Stuttgart: John Wiley & Sons.

JAMES, George Wharton (1920). *Indian Blankets and Their Makers*. New York: Dover Publications Inc.

JURKOWSKI, Henryk (2000). *Métamorphosis*. Charleville-Mézières: Institut International De La Marionnette.

JURKOWSKI, Henryk (2013). *Aspects of Puppet Theater*. New York: Palgrav Macmillan.

KENNEDY, Dennis (2010). *The Oxford Companion to The Theatre and Performance*. New York: Oxford University Press.

KEPES, Gyorgy (1969). *Language of Vision*. Chicago: Paul Theobald and Company .

KIRIŞOĞLU, Olcay Tekin (2009). *Sanat Kültür Yaratıcılık*. Ankara: Pegem Akademi.

KLEE, Paul (2013). *Paul Klee*, New York: Parkstone Press International.

KLEE, Paul (1972). *Pedagogical Sketchbook*, New York: Frederick A. Praeger, Inc.

KLEE, Paul (1968). *The Diaries of Paul Klee*. (F. Klee, Ed.) California: University of California Press.

KOSTELANETZ, Richard (2001). *Dictionary of the Avant-Gardes*. New York: Routledge Companion.

KUHN, Thomas (1982). *Bilimsel Devrimlerin Yapısı*. İstanbul: Alan Yayınları.

LABAN, Rudolf (2003). *Espace Dynamique*. Brüksel: Contredanse.

LAKOFF, George, NUNEZ, Rafael (2000). *Where Mathematics Come From: How The Embodied Mind Brings Mathematics Into Being*. New York: Basic Books.

LANGER, Ellen (2014). *Mindfulness 25th Anniversary Edition*. Boston: Da Capo Press.

LAUER, David A., PENTAK, Stephen (2012). *Design Basics*, Boston: Wadsworth Cengage Learning.

LECOQ, Jacques (2015). *Şiirsel Beden Yaratıcı Tiyatro Eğitimi*. Ankara: Nota Bene Yayınları.

LEHMANN, Hans-Thies (2006). *Postdramatic Theatre*. New York: Routledge.

LEWIS, David (2015). *Dürtü Sebebini Bilmedem Yaptıklarımızın Arkasındaki Neden*. (Çev. Mehtap Gün Ayrıl) İstanbul: Paloma Yayınevi.

MAHNKE, Frank H., MAHNKE, Rudolf H. (1982). *Color in Man Made Environments*. New York: VNR.

MAN, Paul de (1996). "The Concept of Irony". Paul de Man, Ed. Andrzej Warmiński, *Aesthetic Ideology*. Minnesota: University of Minnesota Press.

MARKS, Terry, MINE, ORIGIN ve SUTTON, Tina (2009). *Color Harmony Compendium*. Massachusetts: Rockport Publishers Inc.

MCCLOUD, Scott (2006). *Making Comics, Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: Harper.

MCCORMICK, John, PRATASIC, Bennie (2004). *Popular Puppet Theater in Europe 1800-1914*. Cambridge: Cambridge University Press.

MCPHARLAIN, Paul (1969). *The Puppet Theater in America*. Boston: Plays Inc.

MEHRABIAN, Albert (1971). *Silent Language*. Belmont, California: Wadsworth Publishing Company Inc.

MEILACH, Dona. Z. (1974). *Soft Sculpture and Other Soft Art Forms*. New York: Crown Publishers Inc.

MESCHKE, Michael (1992). *In Search of Aesthetics for the Puppet Theater*. New Delhi: Sterling.

MIRZOEFF, Nicholas (2005). *An Introduction to Visual Culture*. New York: Routledge.

NEUFERT, Ernst (2000). *Yapı Tasarım Bilgisi*, İstanbul: Beta Basım Yayın Dağıtım.

OBRAZTSOV, Sergei (1985). *My Profession*. Moscow: Raduga Publishers.

OCVIRK, Otto G., STINSON, Robert E., WIGG, Philip R., BONE, Robert O., ve CAYTON, David L. (2015). *Sanatın Temelleri*, Çev: N. Kuru, A. Kuru İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

OMMANNEY, Katherine Anne ve OMMANNEY, Pierce C. (1950). *The Stage & The School*. New York: McGraw-Hill Book Company Inc.

ÖNDİN, Nilüfer (2009). *XX. Yüzyıl Sanatının Kuramsal Dili Anlamsal Sorgulamalar*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları.

ÖZDEMİR, Ali (2012). *Beden Dili Etkili İletişim Etkili Konuşma*. Ankara: Altınpost Yayıncılık.

PARRAMON, J. M. (1991). *Resimde Renk ve Uygulanışı*. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.

PAREKH, Bhikhu (2002). *Çokkültürlülüğü Yeniden Düşünmek*. (Çev. Bilge Tanrıseven) Ankara: Phoenix Yayınları.

PASTOUREAU, Michel (1997). *Şeytan Kumaş Çizgilerin ve Çizgili Kumaşın Tarihçesi*, İstanbul: İletişim Yayınları.

PASTOUREAU, Michel (2013). *Mavi Bir Rengin Tarihi*. (Çev. İnci Malak Uysal) İstanbul: Can Sanat Yayınları.

PERIALE, Andrew (2006). *Sandglass Theater From Thought to Image*. Vermont: Sandglass Theater.

PINKER, Steven (2016). *Zihin Nasıl Çalışır*. (Çev. Sabri Gürses) İstanbul: Alfa Basım Yayım.

PLACE, Jean-Michel (1992). *La Danse*. Paris: La Revue D'esthétique.

PLASSARD, Didier (1996). *Les Mains de la Lumière: Anthologie des écrits Sur L'Art de la Marionnette*. Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette.

PLATON. (1982). *Diyaloglar*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

PORTAL, Frédéric baron de (1845). *Symbolic Colours In Antiquity The Middle Ages And Modern Times*. (Çev. W. S. Inman) London: John Whale.

RICHTER, Hans (1965). *Dada: Art and Anti-Art*. New York: Harry Abrams, Inc.

RILKE, Rainer Maria (2014). *Sonnets to Orpheus*. (Çev. Edward Show) New York: Farrar, Straus and Giroux.

RODEMANN, Patricia A. (1999). *Patterns in Interior Environments: Perception, Psychology and Practice*. New York: John Wiley & Sons Inc.

SEÇKİNÖZ, M., ALPARSLAN, S., KOMŞUOĞLU, Ş., İMER, A., ve ETİKE, S. (1986). *Resim II Süsleme Resmi ve Süsleme Sanatları Tarihi*. Ankara: Milli Eğitim Gençlik ve Spor Bakanlığı Yayınları.

SEGEL, Harold B. (1995). *Pinocchio's Progeny*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press.

SHARPE, Deborah (1974). *The Psychology of Color and Design*. Chicago: Nelson Hall Company.

SCHULTE-SASSE, Jochen, HORNE, Haynes (1997). *Theory as Practice: A Critical Anthology of Early German Romantic Writings*. Minnesota: University of Minnesota Press.

SHANNON, Claude E. WEAVER, Warren (1963). *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.

SÖZEN, Mustafa (2003). *Sinemada Renk*. Ankara: Detay Yayıncılık.

STAFFORD, Barbara Maria (1997). *Good Looking: Essays on the Virtue of Images*. Massachusetts: MIT Press.

STANISLAVSKI, Konstantin (2016). *Bir Aktör Yaratmak*. İstanbul: Pegasus Yayınları.

STEIN, Diane (2004). *The Women's Book of Healing: Auras, Chakras, Laying On of Hands, Crystals, Gemstones, and Colors*. New York: Crown Publishing Group.

SYMONS, Arthur (1977). *The Memoirs of Arthur Symons: Life and Art in the 1890s*. Pennsylvania: Pennsylvania Univ. Press.

TAYFUN, Recep (2012). *Etkili İletişim ve Beden Dili*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

THOMAS, Frank, ve JOHNSTON, Ollie (1995). *The Illusion of Life*. New York: Disney Edition.

THOSS, Jeff (2015). *When Storyworlds Collide Metalepsis in Popular Fiction, Film and Comics*. Leiden: Brill Rodopi.

TILLIS, Steve (1992). *Toward an Aesthetics of The Puppet*. Westport: Greenwood Press.

TILROE, Nikki (1996). *Movement in Puppetry Performance*. Bicester, Oxon: DaSilva Puppet Books.

TITCHENER, Edward Bradford (1973). *Lectures on the Experimental Psychology of the Thought-processes*. New York: Arno Press.

YERDELEN, Selda Kulluk (2014). *Rönesans'ın Renkleri ve Shakespeare*. Alanya: Günizi Tasarım Basım.

WADE, Nicholas, TATLER, Benjamin W. (2005). *The Moving Tablet of the Eye: The Origins of Modern Eye Movement Research*. Oxford: Oxford University Press.

WILLIAMS, Richard (2002). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber.

YAMANER, Güzin (2012). *Postmodernizm*. İstanbul: Toplumsal Yayıncılık.

YILMAZ, Meliha (2010). *Görsel Sanatlar Eğitimde Uygulamalar*, Ankara: Data Yayınları.

ZISS, Avner (2011). *Estetik Gerçekliği Sanatsal Özümsemenin Bilimi*. İstanbul: Hayalbaz Kitap.

Kitap İçi Bölüm

ANDERSEN, Peter A., GUERRERO , Laura K. (2008). “Haptic Behavior in Social Interaction”, *Human Haptic Perception: Basics and Applications* (Ed. Martin Grunwald), Basel: Birkhäuser, ss. 155-163.

BRUNER, Jerome (2010). “Foreword: A New Look at the 'New Look'”, *Social Psychology of Visual Perception* (Ed. Emily Balcetis, G. Daniel Lassiter), New York and Hove: Psychology Press, ss. xi-xvi.

DUFFY, Sean, KITAYAMA, Shinobu (2010). “Cultural Modes of Seeing Through Cultural Modes of Being: Cultural Influences on Visual Attention”, *Social Psychology of Visual Perception* (Ed. Emily Balcetis, G. Daniel Lassiter), New York and Hove: Psychology Press, ss. 51-76.

Günay, Doğan (2012). “Görsel Göstergebilim ve İmgenin Anlamlandırılması”, *Görsel Göstergebilim* (Ed. V. Doğan Günay ve Alev F. Parsa), İstanbul: Es Yayınları, ss. 11-55.

HAYLER, Matt (2016). “Another Way of Looking: Reflexive Technologies and How They Change the World”, *Theatre, Performance and Cognition* (Ed. Rhonda Blair ve Amy Cook), London: Bloomsbury Methuen Drama Publishing, ss. 159-173.

HOWARTH, Glennys (2003). “Fashion and Costume”, *Encyclopedia of Death and Dying* (Ed. Glennys Howarth, Oliver Leaman, G.), London&New York: Routledge Companion, ss. 190-191.

KARAFLOGKA, Anastasia (2003). “Greece, Ancient”, *Encyclopedia of Death and Dying* (Ed. Glennys Howarth, Oliver Leaman), London & New York: Routledge Companion, ss. 215-217.

KUKKONEN, Karin (2011). "Metalepsis in Comics and Graphic Novels", *Metalepsis in Popular Culture* (Ed. Karin Kukkonen ve Sonja Klimek), Göttingen: Walter de Gruyter, ss. 213-231.

LAUNGANI, Pittu (2003). "Caste", *Encyclopedia of Death and Dying* (Ed. Glennys Howarth, Oliver Leaman), London & New York: Routledge Companion, ss. 78-80.

MASSEY, Douglas S., ARANGO, Joaquin, HUGO , Graeme, KOUAOUCI, Ali, PELLEGRINO, Adela, TAYLOR, Edward (2010). "Causes of Migration", *The Ethnicity Reader: Nationalism, Multiculturalism and Migration* (Ed. Montserrat Guibernau, John Rex), Cambridge: Polity Press, ss.310-321.

TRIBBLE, Evelyn B. (2016). "Distributed Cognition, Mindful Bodies and the Arts of Acting", *Theatre, Performance and Cognition* (Ed. Rhonda Blair ve Amy Cook), London: Bloomsbury Methuen Drama Publishing, ss. 133-140.

Makaleler

ALLEY, Rebecca L. ve ALLEY, Thomas R. (1998). "The Influence of Physical State and Color on Perceived Sweetness", *The Journal of Psychology*, Cilt 132, Sayı 5, ss. 561-568.

APPADURAI, Arjun (1990). "Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy", *Public Culture*, Cilt 2, Sayı 2, ss. 1-24.

BAVA S., D., & REIS , V. (2003). "Relationship Between Facial Asymmetry and Judging Trustworthiness in Faces", *University of California*, Cilt 8, Sayı 3, ss. 225–232.

BUSS, David M. (1991). "Evolutionary Personal Psychology", *Annual Review of Psychology*, Sayı 42, ss. 459-491.

DUMONT, Marie, BEAULIEU, Catherine (2007, September). "Light Exposure in the Natural Environment: Relevance Between Sunset and Human Mood", *Sleep Medicine* , Cilt 8, Sayı 6, ss. 557-565.

ENG, Erling (1976). "Locating Erwin Straus", *Journal of Phenomenological Psychology*, Cilt 7, Sayı 1, ss. 1-14.

HADJIKHANI, Nouchine, KVERAGA, Kestutis, NAIK, Paulami ve AHLFORS, Seppo P. (2009). "Early Activation of Face-specific Cortex by Face-like Objects", *NeuroReport*, Cilt 20, Sayı 4, ss.403-407.

HAMERSKI, W Wojciech (2016). "The 'Poetical Poetics' of Friedrich Schlegel", *Forum Poetics*, ss. 6-17.

JONES, B. C., LITTLE, A. C., TIDDEMAN, B. P., BURT, D. M., PERRETT, D. I. (2001). "Facial Symmetry and Judgements of Apparent Health Support for a 'Good Genes' Explanation of the Attractiveness – Symmetry Relationship", *Evolution & Human Behavior*, Cilt 22, Sayı 6, ss. 417–429.

KLEINGINNA JR., Paul R., KLEINGINNA, Anne M. (1981, 12). "A Categorized List of Emotion Definitions, with Suggestions For A Consensual Definition", *Motivation and Emotion*, Cilt 5, Sayı 4, ss. 345-379.

NOOR , F., EVANS, D. (2003). "The Effect of Facial Symmetry on Perceptions of Personality and Attractiveness". *Journal of Research in Personality*, Cilt 37, Sayı 4, ss. 339–347.

PROULX, Travis, HEINE, Steven J. (2009, August). "Connections From Kafka Exposure to Meaning Threats Improves Implicit Learning of an Artificial Grammar". *Psychological Science*, Cilt 20, Sayı 9, ss.1125-1131.

RHODES , G., PROFFITT , F., GRADY, J., SUMICH, A. (1998). "Facial Symmetry and The Perception of Beauty", *Psychonomic Bulletin & Review*, Cilt 5, Sayı 4, ss. 659–669.

STONE, Nancy J., ENGLISH, Anthony J. (1998). "Task Type, Posters and Workspace Color on Mood, Satisfaction and Performance", *Journal of Environmental Psychology*, Sayı 18, ss. 175-185.

Genel Başvuru Kaynakları

Ancient Israel and Its Literature (2014). *Warfare, Ritual, and Symbol in Biblical and Modern Contexts* (Cilt 18). (Ed. B. Kelle, A. Ritche, & J. Wright) Atlanta: Society of Biblical Literature.

BUDAK, Selçuk (2001). *Psikoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

HORNBY, Albert Sidney (2000). *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. (Ed. Sally Wehmeier) Oxford: Oxford University Press.

Bildiriler

ERSAN, Işın (2017). “Kuklasız Bir Kukla Tiyatrosu: Dijital Teknoloji Çağında Kuklacılık”. *Sürüm 21 2. Uluslararası Sanat Sempozyumu*, Düzenleyen Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Muğla: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi. 5-7 Ekim 2017.

ERSAN, Işın (2016). “Göç Temalı İki Kukla Oyununda Oyuncu, Kukla ve Objenin İşlevi”. *Göç II. Sanat ve Tasarım Kongresi*, Düzenleyen Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi. İzmir: DEÜ GSF. 19-21 Ekim 2016.

Basılmamış Kaynaklar

Görüşme

YÜCE, Haluk (2016), Tiyatro Tempo Genel Sanat Direktörü Haluk Yüce ile e-mail yoluyla görüşme. İzmir: 7 Eylül.

Tez

ERSAN, Işın (2011). *Gölge Oyunu Estetiğinde Figür ve Türk Gölge Oyunu Karagöz*. Yüksek Lisans Tezi, dan. Selda Kulluk Yerdelen, DEÜ Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı, İzmir.

Ders Notları

BELL, John, (2015-2016). *Puppetry and Modernism*, University of Connecticut, Department of Dramatic Arts, Puppet Arts Program, Yüksek Lisans Dersi.

BLUSH, Margarita, (2015-2016). *Movement*, University of Connecticut, Department of Dramatic Arts, Puppet Arts Program, Lisans Dersi.

ERDENK, Sibel, (2016-2017), *Hareket Uzam*, İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi, Sahne Sanatları Bölümü, Oyunculuk Anasanat Dalı, Lisans dersi.

ERDENK, Sibel, (2016-2017), *Hareket ve Efor Bilgisi*, İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi, Sahne Sanatları Bölümü, Oyunculuk Anasanat Dalı, Lisans dersi.

Raporlar

VOGELS, Frits (1998). "Following Indications of Space and Objects of Movement Theater on Specific Sites". BLUM, Lambert, HEGGEN, Claire, VOGELS , Frits, TEMPLERAUD, Jacques, HENRY, Philippe, CÉLAIS, Jean-Paul, STEIJN, Robert, LEEKER, Martina. *Blue Report 6: Object Theatre Body and Object*. Amsterdam: Theater Instituut Nederland

WANROOY, Willem (1995). *Figures in Motion*. Willem Wanrooy.

WANROOY, Willem (1996a). *The Theatrical Inanimate*. Unknown: Wanrooy, Willem.

WANROOY, Willem (1996b). *Figures in Motion: A Treatise*. Willem F. Wanrooy.

İnternet Kaynakları

BABIN, José (2017). *Théâtre Incliné*. <http://theatreincline.ca/spectacle-et-creations/threads/>, [11. 07. 2017]

BURTON, Neel (2017). *Psychology Today*. What Are Basic Emotions?: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/hide-and-peek/201601/what-are-basic-emotions>, [10. 07. 2017]

CHUNG, Ah-young (2017). *The Korea Times*.
http://www.koreatimes.co.kr/www/news/art/2011/09/142_94149.html , [11.08.2017]

Compagnie Astragales (2018). *Compagnie Astragales*.
<http://www.astragales.be/#coldbloodddescription>, [10.04.2018]

CRACIUN-LAMBRU, Ana (2017). <http://www.anacraciunlambru.com>:
<http://www.anacraciunlambru.com>, [10.07.2017]

ÇELLEK, Tülay (2017). <http://www.tulaycellek.com/tulay/eser.asp?id=247>,
 [07.05.2017]

Dictionary (2017). <http://www.dictionary.com/browse/paralanguage?s=t>, [27.09.2017]

Divadlo Toy Machine (2017). *Divadlo Toy Machine*.
<http://www.toymachine.cz/repertoar/povesti-ceske/> [14.06.2017]

EKMAN, Paul, KELTNER, Dacher (2014, Mart). *Darwin's Claim of Universals in Facial Expression Not Challenged*. Paul Ekman Group:
<https://www.paulekman.com/uncategorized/darwins-claim-universals-facial-expression-challenged/> [10.03.2017]

Iconspeak (2017). <https://iconspeak.world> [10.09.2017]

La Compagnie l'Alinéa (2017). *Le Blog de la Cie l'Alinéa*. Retrieved from
<http://ciealineablogspot.com>: <http://ciealineablogspot.com/p/petites-histoires-sans-paroles.html> [04.07.2017]

Merriam-Webster (2017). https://www.merriam-webster.com/dictionary/fair?utm_campaign=sd&utm_medium=serp&utm_source=jsonld
 [19.07.2017]

Mummenschanz. (2017). *Mummenschanz Les Musiciens Du Silence*.
<https://www.mummenschanz.com/en/company/history/> [27.09.2017]

Pam Portail des Arts de la Marionnette (2017). *Identités > Nicolas GOUSSEFF*.
<http://www.artsdelamarionnette.eu/identite/nicolas-gousseff/> [29.04.2017]

TREJTNAR, Mirek (2017). *Puppets in Prague*.
http://www.puppetsinprague.eu/instructions/technical_drawing/hand.html [31.10.2017]

Teatro Gioco Vita (2017). *Teatro Gioco Vita*. <http://www.teatrogiocovita.it/catalogo11-12.pdf> [23.10.2017]

Türk Dil Kurumu (2017). *Türk Dil Kurumu*.
http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.595a36a90d2bc0.05088949 [07.03.2017]

University of Pittsburg (2017). *University of Pittsburg*.
<http://www.pitt.edu/~dash/grimm053.html> [19.07.2017]

EKLER

Ek 1- Oyun Listesi

Gösterinin Adı	Kumpanya	Menşei Ülke	Yapım Yılı	Gösterim
Mummenschanz	Mummenschanz	Almanya	Bilinmiyor	Temsil 2015
Short Stories	Hugo & Ines	Peru&Bosna Hersek	Bilinmiyor	7.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2013
Autumn Portraits/When I Put on Your Glove	Sandglass Theatre- Shoshanna Bass	ABD	1980/2016	7.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2013
Ubu on the Table/ Ubu Sur La Table	Théâtre de la Pire Espèce	Kanada/Quebec	1998/2000	6. İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2012
Dallae's Story (Dallae'nin Öyküsü)	Art Stage SAN	Güney Kore	2003	11.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2017
L'Avare	Compagnie Tabola Rassa	İspanya/Katalonya	2003	Temsil 2013
Panta Rhei II	't Magisch Theatertje	Hollanda	2004	Mardin Çocuk ve Gençlik Tiyatroları Festivali 2014
Between Sand and Stars	Sandglass Theater	ABD	2005	Temsil 2015
Vous Qui Habitez le Temps	Théâtre Qui Nicolas Gousseff	Fransa	2005	Temsil 2016
Pictures At An Exhibition	Karin Schäfer Figuren Theater	Avusturya	2005	İzmir Uluslararası Kukla Günleri
Metamorphosis	Bernd Ogrodnik	İzlanda	2006	12.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2018
Three Musketeers	Alfa Theater	Çekya	2006	11.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2017
About Ram	Katkatha Puppet Arts Trust	Hindistan	2006	9.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2015
Court-Miracles	Le Boustrophédon	Fransa	2006	Temsil 2014
Aida II	Controluce Teatro D'ombre	İtalya	2008	5.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2011
L'enfant Qui...	T1J	Belçika	2008	17. Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes 2013
Romeo & Juliet	Theater Waidspeicher	Almanya	2008	7.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2013
Three Monkeys	Ensemble Material Theatre	Almanya	2009	9.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2015
The Adventures of Alvin Sputnik: Deep Sea Explorer	Perth Theatre Company	Avustralya	2009	9.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2015
Punch & Judy In Afghanistan	Stuffed Puppet Theatre Neville Tranter	Hollanda	2009	6. İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2012

Bag Lady	Descarnada Senorita Malgosia Szkandera	İspanya	2009	6. İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2012
El Retrete de Dorian Grey	Rua Aire	İspanya	2009	6. İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2012
Vagabundo	Compagnie Areski	Fransa	2009	5. İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2011
Verflix und Zugenahrt	Das Papierttheatre	Almanya	2009	5. İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2011
Modo's Carnival	Anita Bertolami	İsviçre	2010	6. İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2012
Lilith	Astrid Kjaer Jensen	Danimarka	2010	6. İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2012
Clowns' Houses	Merlin Puppet Theater	Yunanistan	2010	7.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2013
Arash	Apple Tree Group	İran	2010	7.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2013
Lacrimosa	Multimediales Figurentheater Bruno Pilz	Almanya	2010	7. İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2013
Lemonia	Nevma Theater	Yunanistan	2010	9.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2015
A Story in White (Eine Geschichte In Weiss)	Gundberg – Figurentheater Mime Musik	Avusturya	2010	9.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2015
Happy Bones	Theatro Matita	Slovenya	2010	Puppet Fair- Sofya/Bulgaristan 2013
Sie7e	Ymedio Teatro	İspanya	2011	7. İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2013
Ros a Trip in Miniature	Angelico Musgo	İspanya	2011	6. İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2012
Go!	Polina Borisova	Fransa	2011	7.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2013
A Midsummer Night's Dream	Teatro Gioco Vita	İtalya	2011	7.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2013
Tumba Lumba	Burgas State Puppet Theatre	Bulgaristan	2011	Puppet Fair- Sofya/Bulgaristan 2013
Bavuldaki Hayatlar/ Yaşamayı Beklerken	Tiyatro Tempo	Türkiye	2011	Goethe Institut İzmir'in etkinliği kapsamında izlendi 2011
The Ginodrama	Italy Carolina Khoury Teatro Torino	İtalya	2011	World Puppet Carnival 2016 Lodz- Polonya
Scherzo with Three Hands/Renklerin Dansı	Teatro All'improvviso	İtalya	2012	7.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2013
Sözsüz Kısa Öyküler/Short Stories Without Words/ Petites Histoires Sans Paroles	Compagnie l'alinéa	Fransa	2012	8. İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2014
Special Creatures	Roberto White	Arjantin	2012	7.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2013
Double Exposure	WHS&SungSoo Ahn Pick Up Group	Finlandiya & Güney Kore	2012	17.Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes 2013

Bestiaires	Duda Paiva Company	Hollanda	2012	17. Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes 2013
Eden Palace	Le Théâtre de la Mezzanine	Fransa	2012	17. Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes 2013
Transit	Ananda Puijk Company	Hollanda	2012	Temsil 2014
Pověsti Českó/Czech Legends	Divadlo Toy Machine	Çekya	2013	Temsil 2014
Threads	Théâtre Incliné Laval	Kanada/Quebec	2013	17.Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes 2013
Red Shoes	Cie Acide Mélancolique	Belçika	2013	17.Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes 2013
Peer Gynt	Compagnie Sans Soucis	Fransa	2013	17.Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes 2013
Sweet and Sour Sweetie	The Galilee Multicultural Theatre	İsrail	2013	9.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2015
Tailor Made	The Train Theatre	İsrail	2014	9.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2015
Report No.13752	Marble Puppet Theater	İran	2014	9.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2015
Captain Boycott	Bread&Puppet Theatre	ABD	2014	National Puppetry Festival/Puppeteers of America 2015
A Play at Table	Fingers Theatre	Gürcistan	2014	9.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2015
Exuvia	't Magisch Theatertje	Hollanda	2014	Kendi sahnelerinde izlendi 2015 World Puppet Carnival Lodz/Polonya 2016
Son İncir	Ters Ağaç Kukla Tiyatrosu	Türkiye	2014	Temsil 2014 9. Uluslararası Eskişehir Çocuk ve Gençlik Tiyatroları Festivali
Parçalar(Eksik)	İşinsu Ersan	Türkiye	2014	Temsil 2014
Flying Cow	De Stilte	Hollanda	2014	8.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2014
Furious Puppets	Varna Devlet Kukla Tiyatrosu	Bulgaristan	2015	9.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2015
Solos	Ymedio Teatro	İspanya	2015	11.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2017
Dust	Ana Craciun-Lambru	ABD	2016	Uconn Puppet Fest 2016
Unfolding	Margarita Blush	ABD	2016	Temsil 2016 –11.İzmir Uluslararası Kukla Günleri 2017
Pinocchio	Divadlo Toy Machine	Çekya	2016	Temsil 2014

Ek 1- 6. İzmir Kukla Günleri Broşür- Neville Tranter ile Ustalık Sınıfı Atölyesi ile Larry Hunt ve Adelka Polak Mask ve Hareket Tiyatrosu Atölyesi



atölye

Neville Tranter

Neville Tranter'la Ustalık Sınıfı
Dünyanın en iyi kukla sanatçılarından biri olarak kabul edilen Neville Tranter atölye katılımcılarıyla yöntemlerini paylaşıyor ve onlara kendisine özgü kukla oynatma tekniklerini keşfetme şansı sunuyor. Kuklanın hareket ettirilmesi, jestleri ve konuşurulması bu atölyenin ana çalışma alanları.

.....

Mastery Class with Neville Tranter
Neville Tranter, who is regarded as one of the best artists of puppetry in the world, will share his methods with the participants of the workshop and offer them the opportunity to discover his original techniques of puppet performances. The main topics of this workshop are moving the puppet, its gestures and speech.

Mevlana Toplum ve Bilim Merkezi
Bornova

5 ve 7 Mart 10.00 – 13.00
Ücretsizdir ve sınırlı sayıda profesyonel katılımcı içindir.
Free admittance, limited access for professional participants.
Rez: 0.232.465 22 55 - 0536.858 59 51



Bornova Belediyesi'nin Desteğiyle

atölye

Larry Hunt & Adelka Polak


Mask ve Hareket Tiyatrosu
Binlerce yıllık geçmişinde tiyatrunun en gizemli aracıdır mask. Amerikalı mask ve hareket tiyatrosu sanatçıları Larry Hunt ve Adelka Polak bu atölyede maskin gizemlerinin hareket tiyatrosunun modern olanaklarıyla nasıl birleştiğini anlatıyor ve katılımcılara yeni profesyonel yaratım olanakları için bir kapı aralıyorlar.

.....

Masque and Movement Theatre
In its history of thousands of years, masque is the most mysterious tool of the theatre. In this workshop, Larry Hunt ve Adelka Polak, American masque and movement theatre artists, will relate how the mysteries of the masque are combined with the modern facilities of the movement theatre and will leave the door ajar for new opportunities of professional creativity.

Uğur Mumcu Kültür ve Sanat Merkezi
Bornova

6, 8 ve 9 Mart 10.00 – 13.00
Ücretsizdir ve sınırlı sayıda profesyonel katılımcı içindir.
Free admittance, limited access for professional participants.
Rez: 0.232.465 22 55 - 0536.858 59 51



Bornova Belediyesi'nin Desteğiyle

ÖZGEÇMİŞ

Adı, Soyadı: Işinsu ERSAN
Doğum Yeri/ Yılı: İZMİR/1982
E-Posta: isinsu.ersan@deu.edu.tr
Yabancı Dil: İngilizce

GÖREV YERİ

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü /Araştırma Görevlisi (2012-...)

EĞİTİM BİLGİLERİ

Yüksek Lisans

2009-2011 DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Sahne Sanatları Anasanat Dalı

Tez: Gölge Oyunu Estetiğinde Figür ve Türk Gölge Oyunu Karagöz

Lisans

2005-2009 DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

Sahne Sanatları Bölümü Sahne Tasarımı Anasanat Dalı

2000-2004 EGE ÜNİVERSİTESİ

Sosyoloji Bölümü

BURSLAR VE ÖDÜLLER

Institut International de la Marionnette- 2018 Ocak Araştırma Bursu (Charleville-Mézières-Fransa)

Fulbright Scholarship- 2015-2016 Doktora Tez Araştırması Bursu (University of Connecticut / Department of Dramatic Arts-Puppet Arts Program)

XIV. Direklerarası Seyirci Ödülleri İzmir-2014 En İyi Kostüm Tasarımı (4.48 Psikoz)

I. Bostanlı Rotary Tiyatro Ödülleri İzmir-2014 En İyi Kostüm Tasarımı (4.48 Psikoz)

XIII. Direklerarası Seyirci Odulleri İzmir- 2013 En İyi Dekor Tasarımı That Face

XII. Direklerarası Seyirci Odulleri Antalya-2012 En İyi Kostüm Tasarımı (Deli Orman)

BİLDİRİLER

Sempozyum: Sürüm 21 “*Kuklasız Bir Kukla Tiyatrosu: Dijital Teknoloji Çağında Kuklacılık*” Düzenleyen: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Muğla, Tarihler: 5-7 Ekim 2017.

Sempozyum: Unima Profesyonel Kukla Sanatları Eğitimi 2. Uluslararası Toplantısı, “*Türkiye’de Kukla Eğitimi*”, Targoviste-Romanya, Haziran 2017

Kongre: Göç “*Göç Temalı İki Kukla Oyununda Oyuncu, Kukla Ve Objenin İşlevi*” Düzenleyen: Dokuz Eylül Üniversitesi Sanat ve Tasarım Kongresi, İzmir, Tarihler: 19-21 Ekim, 2016.

Konferans: Presenting The Theatrical Past, “*Karagoz Then and Now: The Shadow Under the Political Regime Change*” Düzenleyen: International Federation for Theatre Research, Stockholm-İsveç, Tarihler: 13-17 Haziran, 2016.

Sempozyum: Çağdaş Sahne Sanatlarında Kuklanın İşlevi “*Görselin Gücü: Sokak Gösterilerinde Dev Kuklalar*” Düzenleyen: İzmir Uluslararası Kukla Günleri, İzmir, Tarihler: 4-5 Mart, 2016.

Kongre: Dönüşüm “*Gölge Tiyatrosunun Çağdaş Sahneleme Biçimleri İçindeki Dönüşümü*” (Poster Bildiri) Düzenleyen: Dokuz Eylül Üniversitesi Sanat ve Tasarım Kongresi, İzmir, Tarihler: 20-25 Ekim, 2014.

YAYINLAR

Makale “*Karagöz Perdesinde Osmanlı Tasviri*”, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, Sayı 26/s. 73-90/2014, Araştırma Makale, ULAKBİM

Program Dergisi “Kanlı Nigar’da Karagöz Figürleri” İzmir Devlet Opera ve Balesi yapımı Kanlı Nigar Müzikali Program Dergisi

SERGİLER

“*Allergina*”, İlk Adımlar Kukla Sergisi, İzmir Mask Müzesi, Karma Sergi İZMİR, 1 Mart 2017- 7 Haziran 2018

“*Yaklaş(ma)*” Korkma-Sev, Barbarosköy Oyuk Festivali Sanat Sergisi, Karma Sergi İZMİR, 19-21 Mayıs 2017

“*Savaşçı/Karşıt*”, İlk Adımlar Kukla Sergisi, İzmir Mask Müzesi, Karma Sergi İZMİR, 2 Mart 2017- 7 Nisan 2017

“*White Noise*” (Kostüm), "Prague Quadrennial", Toplu(Grup) Sergi PRAG-ÇEK CUMHURİYETİ, 18-28 Haziran 2015

“*Papağan*” ve “*Sinek*”, İlk Adımlar Kukla Sergisi İzmir Fuar Resim Heykel Müzesi, Karma Sergi İZMİR, 7- 23 Mart 2014

“*Jana*” (Kostüm), D.E.Ü. G.S.F. Öğretim Elemanları Sergisi, İş Sanat İzmir Galerisi, Karma Sergi KONAK, 27 Şubat 2013-16 Mart 2013

“*Temizlenmiş*” (Sahne Tasarımı Maketi), İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Derece Mezunları Sergisi, İnönü Üniversitesi Kongre ve Kültür Merkezi, Karma Sergi, MALATYA, 20 Ekim 2010-5 Kasım 2010

TİYATRO DENEYİMLERİ 2007-2017

2016 University of Connecticut Kukla Sanatları Programı/ Boston Pops Orkestrası

Görev: Kuklacı/ Tasarımcı Proje: Puppets Take The Pops Oyun: Peter and The Wolf ve No Vacancy Yönetmen: Bart Roccoberon Jr.

2016-2017 Ana Craciun-Lambru Company/ Uconn Repertory Theater

Görev: Yönetmen Yardımcısı Oyun: Dust Yönetmen: Anamaria Craciun-Lambru

2016 (Ocak) University of Connecticut Opera Theater

Görev: Oynatıcı, Oyun: Hansel & Gretel, Müzik: Engelbert Humperdinck / Metin: Adelheid Wette Stage, Yönetmen: Michelle Hendrick

2014-2015 Dokuz Eylül Üniversitesi, Sahne Sanatları Bölümü

Görev: Kostüm Tasarımı, Oyun: Faust Öldü, Yönetmen: Barış Erdenk.

2014 (Ağustos) Puppets in Prague (Letni Letna Festival Prag-Çekya)

Görev: Kukla tasarımı ve oynatımı, Oyun: Pozoor Vlk!, Yönetmen: Zuzana Bruk (Buchtý a Loutky)

2013-2014 Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü

Görev: Dekor ve Kostüm Tasarımı, Oyun: Vişne Bahçesi Yazar: Anton Chekhov Yönetmen: Doç. Dr. Adnan Çevik.

2013 (Ağustos) Oksijen Kukla-Çanakkale

Görev: Kukla tasarımı, oynatımı, konsept tasarımı, Oyun: Parçalar (Eksik)

2012-2014 Tiyatro Oyun Kutusu

Görev: Dekor ve Kostüm Tasarımı, Oyun: O Yüz (That Face) Yazar: Polly Stenham Yönetmen: Serdar Saatman.

2012-2014 Tiyatro Oyun Kutusu

Görev: Dekor ve Kostüm Tasarımı, Oyun: Kırmızı Dükkan, Yazar: Serdar Saatman, Yönetmen: Serdar Saatman.

2011-2012 Antalya Bölge Tiyatrosu

Görev: Dekor ve Kostüm Tasarımı, Oyun: Deli Orman (Şeyh Bedreddin Destanı) Yazar: Nazım Hikmet, Yönetmen: Serdar Saatman.

2011-2012/2013-2014 Tiyatro Oyun Kutusu

Görev: Dekor ve Kostüm Tasarımı, Oyun: 4.48 Psikoz, Yazar: Sarah Kane, Yönetmen: Serdar Saatman

2011-2012 Tiyatro Oyun Kutusu

Görev: Dekor ve Kostüm Tasarımı, Oyun: Pank ile Jana Yazar: Serdar Saatman, Yönetmen: Serdar Saatman.

2010-2011 İzmir Devlet Tiyatrosu

Görev: Dekor, Kostüm ve Kukla Tasarımı, Oyun: İki Kova Su, Yazar: A. E. Gredianus, Yönetmen: Murat Aslan.

2010-2014 Tiyatro Oyun Kutusu

Görev: Dekor ve Kostüm Tasarımı, Oyun: Rüzgarla Yolculuk, Yazar: Yarkın Ünsal, Yönetmen: Serdar Saatman.

2009-2010 Tiyatro Oyun Kutusu

Görev: Dekor ve Kostüm Tasarımı, Proje: Kısa Oyunlar Mekanlar (Mekana Özgü Tiyatro) Yazarlar: Gökhan Eraslan- Neslihan İpek (Yuva), Bahar Akpınar (Onega'nın Kilitleri), Eylül İdiman (Colé), Cana Gedik (Ben Ateşle Doğdum), Yönetmen: Serdar Saatman

2009-2010 Tiyatro Oyun Kutusu

Görev: Dekor ve Kostüm Tasarımı, Oyun: Bay Sloane'u Eğlendirmek (Entertaining Mr. Sloane) Yazar: Joe Orton, Yönetmen: Serdar Saatman.

2008-2009 Tiyatro Oyun Kutusu

Görev: Dekor ve Kostüm Tasarımı, Oyun: Aslan Sekspir, Yazar/Yönetmen: Serdar Saatman

2008-2009 Tiyatro Oyun Kutusu

Görev: Dekor ve Kostüm Tasarımı, Oyun: Oyunda Sınır Yok, Yazar/Yönetmen: Serdar Saatman

2007-2008 Tiyatro Oyun Kutusu

Görev: Işık efekt kontrol Oyun: Şekerden Kraliçe Olur Mu? Yazar/Yönetmen: Serdar Saatman