

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

**ÇOCUK TİYATROSUNDA NESNE KULLANIMININ
DRAMATURJİK BAĞLAMI**

Hazırlayan
İrfan ATAV

Danışman
Dr. Öğretim Üyesi Atay GERGİN

İZMİR/2021

YEMİN METNİ

“Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans Tezi” olarak sunduğum *“Çocuk Tiyatrosunda Nesne Kullanımının Dramaturjik Bağlamı”* adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlâk 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

.../.../...

İrfan ATAV

İmza

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün/ / tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin maddesine göre yüksek lisans öğrencisi İrfan ATAV'ın "Çocuk Tiyatrosunda Nesne Kullanımının Dramaturjik Bağlamı" konulu tezi incelenmiş ve aday .../.../ tarihinde, saat 'da jüri önünde tez savunması alınmıştır.

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

BAŞKAN**ÜYE****ÜYE**

ÖZET

Çocuk tiyatrosu, tiyatro sanatının başlangıcından günümüze kadar oluşturduğu birikimin ve ona yön veren sanat eğilimlerinin dışında düşünülemez. Sahne sanatlarında nesnelerin estetik amaçlar doğrultusunda kullanılmasının uzun bir geçmişi vardır. Elbette, çocuk tiyatrosu da bu uzun geçmişin birikimini ve izlerini bünyesinde taşımaktadır.

Çocuğun bilişsel gelişimini de işin içine katarak, çocuk tiyatrosunda nesnenin estetik boyutlarını anlamaya çalışan bu tez çalışması üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde bilişsel gelişimin, çocuğun nesne algılayışını doğrudan etkileyen, en temel özellikleri ortaya konulmaya çalışılmıştır.

İkinci bölümde ise insan ve nesne etkileşimleri, nesnenin kültürle ilişkisi; tarih, antropoloji, pedagoji ve toplumbilim verileriyle harmanlanıp nesnenin idolden sanat objesine giden öyküsüne değinilmiş; daha sonra tiyatro sanatının modern plastik sanatlarla kesişen çizgisi takip edilerek, nesnenin sahne sanatlarındaki konumu saptanmaya çalışılmıştır.

Son bölüm ise iki ana başlık altında incelenmiştir: Birinci kısımda nesnenin sahnede kullanım biçimleri sınıflandırılıp ortaya konulurken ikinci kısımda ise çocuk tiyatrosundan ele aldığımız örnekler bilişsel gelişiminin temel verileri ışığında tartışılmıştır. Böylece, bir taraftan çocuk tiyatrosunda nesnenin kullanım estetiği ortaya konulmaya çalışılırken diğer taraftan da çocuk seyirciyi ile nesne ilişkisi tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Nesne, Estetik Nesne, Nesne Tiyatrosu, Çocuk, Çocuk Tiyatrosu, Çocuk Seyirci, Tiyatro

ABSTRACT

Children's theater cannot be discussed apart from the background of theater art from the beginning to the present and the art tendencies that guide it. The use of objects for aesthetic purposes in the performing arts has a long history. It is certain that children's theater carries this background and impressions of this history.

This thesis, which consists of three chapters, attempts to discuss the concept of aesthetic dimensions of the object in children's theater by including the cognitive development of the child. In the first chapter, the most basic features of cognitive development, which directly affect the child's object perception, are tried to be revealed. In the second chapter, interactions between person and object, the relationship of object with culture are combined with the historical, anthropological, pedagogical and also sociological considerations. In this way, the story of the object from “idol” to art object is mentioned; the position of the object in the performing arts is tried to be determined by following the line of the art of theater which intersects with the modern plastic arts as well.

In the last chapter, two main topics are included. In the first part, the use of the object on the stage is classified and revealed, while in the second part, the examples from children's theater are discussed in the light of knowledge of cognitive development. Consequently, the aesthetics of the use of the object in children's theater is introduced, and also the object relation with the child audience is discussed.

Key Words: Object, Aesthetic Object, Object Theatre, Children, Children's Theatre, Children Audience, Theatre

ÖNSÖZ

Çocuk tiyatrosuna karşı olan ilgimin lisans okuduğum yıllarda ve sonrasında her yıl görev aldığım “Devlet Tiyatroları Küçük Hanımlar Küçük Beyler Uluslararası Çocuk Tiyatroları Festivali”yle başladığını söyleyebilirim. Bu organizasyon kapsamında dünyanın çeşitli yerlerinden gelen nitelikli çocuk oyunlarını seyretme fırsatı yakaladım. Sonraki yıllarda da çeşitli şehirlerde takip ettiğim kukla festivallerinden ve çocuk oyunlarından son derece keyif aldığımı fark ettim. Özellikle çocuk oyunlarından aldığım görsel tat belki de nesnenin merkezde olduğu bu tezi yazmamın temelini oluşturmuş olabilir.

Tüm bunlarla beraber lisan eğitimim sırasında değerli hocam Prof. Dr. Tülin Sağlam’ın verdiği çocuk tiyatrosu dersleri bu alana daha bilinçli şekilde bakabilmemin temellerini atarken çocuk tiyatrosu üzerine düşünmeme ve ciddiyetini daha fazla kavramama vesile oldu.

Elimden geldiğince takip ettiğim çocuk oyunları ve zamanla tanıdığım dünyanın çeşitli yerlerindeki nitelikli tiyatro grupları, bu alana bilinçli bir şekilde yaklaşıldığı takdirde tiyatro estetiğini besleyip geliştirebilecek büyük bir potansiyel taşıdığını görmemi sağladı.

Şimdi okumakta olduğunuz bu tez de tiyatro estetiğine ufakta olsa bir katkı sağlayabilirse ne mutlu...

Tez yazım sürecinde ve her zaman bana destek olan ablam İlkay Atav’a, gösterdikleri özenden dolayı babam Hüseyin Atav ve annem Gül Atav’a; her konuda yardımını esirgemeyen Psikolog Çağla Yılmaz’a son olarak da tez danışmanım Dr. Öğretim Üyesi Atay Gergin hocama teşekkürlerimi bir borç bilirim.

İrfan ATAV
2021/ ANKARA

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNE.....	ii
TUTANAK.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÖN SÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
ŞEKİL LİSTESİ.....	xii
TABLolar.....	xiv
KISALTMALAR.....	xv
GİRİŞ.....	1

1. BÖLÜM

ÇOCUK ve NESNE ALGISI

1.1. Çocuğa ve Çocukluk Kavramına Tarihsel Bir Bakış	5
1.1.1.Günümüzde Çocuk ve Çocukluk.....	11
1.2. Çocuk Gelişim Kuramları.....	13
1.2.1.Çocuğun Bilişsel Gelişimi.....	16
1.2.1.1. İşlem Öncesi Dönem (2-7 yaş).....	16
1.2.1.1.1. Sembolik İşlev Evresi (2-4 yaş).....	17
1.2.1.1.1.1. Benmerkezcilik.....	18
1.2.1.1.1.2. Animizm (Canlandırmacılık).....	19

1.2.1.1.2. Sezgisel Düşünme Evresi (4-7 yaş).....	20
1.2.1.1.2.1. Odaklanma.....	20
1.2.1.1.2.2. Korunum.....	21
1.3. Bilişsel Süreç Olarak Nesne Algısı.....	22
1.3.1. Görsel Algının Özellikleri.....	22
1.3.1.1. Algısal Örgütlenme	24
1.3.1.1.1. Süreklilik	24
1.3.1.1.2. Basitlik.....	25
1.3.1.1.3. Benzerlik.....	25
1.3.1.1.4. Yakınlık.....	26
1.3.1.1.5. Tamamlama.....	26
1.3.1.1.6. Şekil-Zemin.....	27
1.3.2 Erken Çocuklukta Nesne Algısını Etkileyen Özellikler.....	28
1.3.2.1. Seçicilik.....	28
1.3.2.2. Ayırt Etme.....	29
1.3.2.2.1. Parça-Bütün Ayrımı.....	29

1.3.2.2.2.	Şekil-Zemin
Ayrımı.....	29
1.3.2.3. Kavramlar.....	30
1.3.2.3.1.	Şekil
Kavramı.....	31
1.3.2.3.2. Büyüklük Kavramı.....	31
1.3.2.3.3. Sınıflama.....	31
1.3.2.3.4.	Mekân
Kavramı.....	33
1.3.2.4. Algısal Değişmezlikler.....	35
1.3.2.4.1.	Şekil
Değişmezliği.....	35
1.3.2.4.2.	Büyüklük
Değişmezliği.....	36
1.3.2.4.3. Parlaklık (Renk) Değişmezliği.....	36
1.3.2.5.	
Benmerkezcilik.....	37

2. BÖLÜM

NESNE, İNSAN VE TİYATRO

2.1 Nesne Kavramı.....	39
2.2 Nesnelerle	Çevrili
İnsan.....	40

2.3 İdolden	Sanat	Objesine	Nesnenin	Estetik
Dönüşümü.....				44
2.4 Teatral		Nesne		Olarak
Kukla.....				48
2.4.1. Kukla Tanımları.....				49
2.4.2.	Dönüştürülmüş	Nesnenin	Modern	Kuklacılıktaki
Önemi.....				50
2.4.3.	Dönüşümün	Seyirci	Tarafından	Algılanması
.....				51
2.4.4.				Yaratıcı
Süreç.....				53
2.4.5. Kukla ve Nesne.....				53
2.5. Tiyatronun	Plastik	Sanatlarla	Kesişiminde	Nesne Kullanımının
Kaynakları.....				56
2.5.1.		“Nesne		Tiyatrosu”na
Bakış.....				72
2.6.				Nesnenin
Göstergebilimi.....				80

3.BÖLÜM

ÇOCUK TİYATROSU VE NESNE

3.1. Çocuk Tiyatrosu Terimi Üzerine Bir Açıklama.....	91
3.2. Çocuk Tiyatrosunun Genel Niteliği ve İşlevleri.....	92
3.3. Tiyatro Seyircisi Olarak Çocuk.....	94
3.4. Çocuk Tiyatrosunda Nesne Kullanımları.....	97
3.4.1. Çocuk Tiyatrosunda Nesne İle Kurulan Dil.....	97
3.4.2. Çocuk Tiyatrosunda Tasarım Açısından Nesneler.....	104
3.4.2.1. Tasarlanmış Nesneler.....	104
3.4.2.1.1. Kukla.....	105
3.4.2.1.2. Geometrik Nesneler.....	106
3.4.2.1.3. Kolaj Nesneler.....	109
3.4.2.2. Tasarlanmamış Nesneler.....	111
3.4.2.2.1. Eşya.....	111
3.4.2.3. Olmayan Nesneler.....	113
3.4.3. Çocuk Tiyatrosunda Hareket Açısından Nesneler.....	114
3.4.3.1. İnsan Biçimci (Antropoformik) Hareket.....	114
3.4.3.2. Yerleştirme (Enstalasyon) ve İnsan Biçimci Hareketten Kaçınma..	115
3.4.3.3. Performans İçin Materyal Olarak Nesne.....	117
3.5. Sahnedeki Nesnenin Çocuğun Bilişselliği Açısından Tartışılması.....	119
3.5.1. Sembolik İşlev Döneminde Nesne.....	119

3.5.2. Seçici Dikkat ve Nesne.....	121
3.5.3. Ayırt Etmenin Gelişmesi ve Nesne.....	122
3.5.4. Kavram Gelişimi ve Nesne	124
SONUÇ.....	128
KAYNAKÇA.....	134
ÖZ GEÇMİŞ	



ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1- Pieter Brueghel, “Flemish Fair” (16.yy.) adlı tablosundan bir ayrıntı.....	7
Şekil 2- 1550’li yıllarda çocuklarıyla İstanbul sokaklarında gezen bir Türk kadını.....	8
Şekil 3- Üç dağ görevi.....	18

Şekil 4-	Basit yönelimli çubuklar ona en iyi tepkiyi veren nöronları harekete geçirebilirler.....	23
Şekil 5-	Çeşitli geonlar bir araya gelerek birbirinden farklı nesneleri oluşturabilirler.....	23
Şekil 6-	Kelt Düğümü örneği.....	25
Şekil 7-	Basitlik yasası.....	25
Şekil 8-	Benzerlik yasası.....	26
Şekil 9-	Yakınlık yasası.....	26
Şekil 10-	Tamamlama yasası.....	27
Şekil 11-	Şekil-zemin ilişkisi.....	27
Şekil 12-	Tipik, atipik ve uygunsuz şekiller.....	33
Şekil 13-	Frick ve ark. (2013) zihinsel döndürme araştırmalarından bir görsel.....	34
Şekil 14-	Şekil değişmezliği.....	36
Şekil 15-	Şamanın yolculuk esnasında kullandığı hayvan/ruh modeli.....	47
Şekil 16-	Salvador Dali, Lobster Telephone (1936).....	59
Şekil 17-	P. Picasso. “La guitare” (1913).....	60
Şekil 18-	Kurt Schwitters, “Konstruktion kürk edle Frauen” (1919).....	61
Şekil 19-	M. Duchamp, “Roue de bicyclette” (1913).....	63

Şekil	20-	Triadik
Bale.....	64	
Şekil 21-	Kurt Schmidt'in "Mekanik Bale"sinin Theater der Klänge tarafından yapılan bir uyarlaması (2009).....	65
Şekil 22-	"Socrate" gösterimi için Calder'in tasarladığı performans nesneleri. Walter Hatke tarafından 1977'de yeniden yapılmıştır.....	65
Şekil 23-	Michelangelo Pistoletto tarafından düzenlenen "Paçavraların Venüsü" (Venus of the Rags, 1967) enstalasyonu.....	67
Şekil 24-	Mayakovski'nin "Attitude to a Lady" adlı şiirinden yola çıkarak yapılan Obraztsov'un oyunundan bir görüntü.....	68
Şekil	25- Joly'un karton yapılmış oyun figürleri.....	69
Şekil	26- Mummenschanz'ın çeşitli gösterimlerinden görüntüler.....	73
Şekil 27-	Tamtam Objektentheater'ın "Survival, or how to survive Murphy's law" oyunundan bir kare.....	77
Şekil 28-	Agnès Limbos ve Gregory Houben'in "Ô" adlı oyunlarından bir sahne.....	78
Şekil 29:	Compagnie Balle Rouge'un "L' Enfant-Roi" adlı oyunundan bir sahne.....	102
Şekil 30-	"Moustache the Cat"	103
Şekil 31-	Geometrik formların kullanıldığı "Wanda Lavanda" oyunundan bir sahne..	109

Şekil 32- "Keine Angst vor grossen Tieren" oyununda kullanılan kolaj bir nesne.....110

TABLO LİSTESİ

Tablo 1- Nesne, kukla ve oyuncunun performans esnasında seyirci tarafından algılanışı.....56

KISALTMALAR

Akt. : Aktaran

Ar. : Arapça

ç. : Çoğul

fel. : Felsefe

İBŞT : İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatroları

İmp. : İmparatorluk

İs. :İsim

SSCB :Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği

TDK :Türk Dil Kurumu

yy. : Yüzyıl

GİRİŞ

Çocuk tiyatrosu nerede durmaktadır? Bir tarafta yetişkin tiyatrosu diğer tarafta da yetişkin tiyatrosundan tamamıyla yalıtılmış bir çocuk tiyatrosu mu vardır? Çocuk tiyatrosu yetişkin tiyatrosundan yalıtılmış değilse eğer sahne sanatlarındaki gelişmelerin edilgen bir takipçisi midir yoksa estetik araçlar üreten, geliştiren ve teatral sanatlara doğrudan katkı sağlayan gösterim sanatlarının kendisi midir? Bu sorular önemlidir; çünkü çocuk tiyatrosunu estetik açıdan başka bir dünyaya ait olmadığının görülmesini sağlar.

Tiyatro ile yeni tanışan çocukların estetik tat alabilmesi için tiyatro konvansiyonlarını öğrenmesi önemli bulunmaktadır (Schonmann, 2006: 90). Konvansiyonların öğrenilmesine yapılan vurgu, çocuk tiyatrosunun bütün bir tiyatro tarihinin ürünü olduğunun zımnî kabulünü de içerir. Bu sonuç, çocuk tiyatrosu estetiğinin, çocuk tiyatroları ortaya çıkmadan çok önce, tiyatro ve toplum tarihi içinde şekillenen birikimle oluştuğunu gösterir.

“Çocukluk” kavramının Modern Çağ’a ait bir kavram olduğu düşünülürse ve “çocuklar için yapılan tiyatro”nun tarihinin oldukça yeni, 20.yy.ın ürünü, olduğunu göz önünde bulundurulursa “önsel” bir şekilde ve bir anda çocuk tiyatrosu adıyla anılan gelişime sıçranmadığı ortadadır. Dolayısıyla çocuk tiyatrosu, günümüze kadar gelen tiyatronun estetiğini paylaşan onun problemleri ile yüzleşmesi gereken deneyimlerin devamı ve kendisidir.

Ülkemizde çocuk tiyatrosu üzerine konuşulmaya başlandığı zaman, genellikle yakınan bir tavır görülür. Bu yakınma, temelde iki şey üzerinedir: birincisi, çocuk tiyatrosuna gereken önemin verilmemesidir. İkincisi ise hâlihazırdaki çocuk oyunlarının nitelik yoksunluğudur. Birinciye bir kenara koyarsak eğer çocuk oyunlarındaki nitelik

yoksunluğu, çocuk oyunları üreten tiyatroların kendisinin nitelik olarak yetersiz olduğunu gösterir. Peki, bu eksiklik nasıl doldurulur? Çocuk tiyatrosu, tiyatronun pasif bir takipçisi değilse; alanına ilişkin estetik çözümler getirmesi ve kendini sürekli olarak geliştiren bir çizgide olması gerekir. Bu ise iki şeyin bilincinde olmayı gerektirir: çocuk tiyatrosunun gösterim sanatlarının estetiğine dâhil olduğunun bilincini ve çocuk tiyatrosu seyircisinin özel nitelik taşıdığının bilincini.

Birincisine dönülürse; çocuk tiyatrosu tiyatronun estetik yönelimlerini, problemlerini ve tüm kırılmalarını bünyesinde barındırır. Klasik dramatik biçim kırılıyor, tiyatro edebiyattan uzaklaşıp tiyatralleşiyor ya da performans vb. eğilimler ortaya çıkıyorsa karşılığı kuşkusuz ki çocuk tiyatrosunda da olacaktır. Bununla birlikte çocuk tiyatrosu sadece başka yerde olan değişimlerin karşılık bulduğu bir alan da değildir; aynı zamanda bu değişimlerde etkisi olan ve bu değişimlerin estetik araçlarını da yaratan bir alandır. “Nesne tiyatrosu” örneğinde görüldüğü gibi bu estetiği yaratan birçok tiyatro aynı zamanda çocuk tiyatrosu kimliğine de sahiptir ve sanatsal eğilimlerini çocuk tiyatrosu üzerinden de göstermişlerdir. Böylece bütün bir tiyatro dünyasını etkileyen estetik araçlar üretmişlerdir.

Tez kapsamında çocuk tiyatrosunda kullanılan nesnelerin ele alınmasıyla amaçlanan tiyatronun araçlarından biri olarak nesnelerin estetik serüvenini anlayabilmektir. Bu sayede özelde çocuk tiyatrosuna ve genelde de tiyatronun estetiğine katkı yapmak isteyen kişilerin/grupların dikkatini çekmektir.

İkinci önemli husus ise çocuk seyircinin özel niteliğinin anlaşılmasıdır. Çocuk seyirci biyolojik sebeplerden dolayı farklı bir gelişim evresinde olan özel bir seyircidir. Çocuk tiyatrosunda en önemli ölçüt yaş olarak görülmektedir. Bunun sebebi yaşlar arasında dahi gelişimsel farkların olmasıdır. Hatta Kuyumcu, çocuk tiyatrosunda yaş ölçütü dışında sınıfsal, ırksal, dinsel farklılıkların hiçbir önemi olmadığını düşünmektedir (Kuyumcu, 2000: 40). Çocuk tiyatrosu üzerine çalışanların, çocuğun bu özel durumunu göz önünde tutması gerektiği aşîkârdır.

Çağdaş dramaturji, klasik dramaturjinin aksine sadece metin ve sahne ilişkisini araştırmamıştır. Çağdaş dramaturgi tarihsel dramın aşıldığı koşullarda tiyatroyu bütün bileşenleriyle göz önünde bulundurur. Seyirci etmeni de tiyatronun önemli bir bileşenidir (Çamurdan, 2011: 73). Seyirci; yazar, yönetmen ve oyuncunun hedefinde olan gösterimin yöneldiği merkezi ifade ederken diğer taraftan da gösterimin üzerindeki etkilerinin ve verdiği tepkilerin incelendiği bir inceleme alanına dönüşmüştür (Nutku, 2006: 22). Dolayısıyla gösterimin seyirci üzerindeki etkileri, seyircinin gösterimi algılayış şekli dramaturjinin konusuna girmektedir. Bu bağlamda hedef kitleye gösterimi doğru taşımak amacıyla seyircinin algılama biçimini araştıran bir dramaturjinin yapılabileceği kabul edilebilir ve bu seyirci dramaturgisi olarak da adlandırılabilir.

Çağdaş tiyatroda, gittikçe görselleşen tiyatronun göstergeler oyununda, nesnelerin daha fazla kullanılıyor olması çocuk seyircinin nesneleri nasıl algıladığı sorusunu da beraberinde getirmektedir. Nesne ve çocuk seyirci arasındaki ilişki çocuğun bilişsel gelişimini ve özellikle görsel algısının gelişimini yakından ilgilendirmektedir. Çünkü bilişsel gelişimin çeşitli evrelerinde çocuğun nesnelere bakışı farklılıklar ve sınırlılıklar taşımaktadır.

Çocuk tiyatrosu uygulayıcısının nesne ile çocuk ilişkini ele alan bir dramaturjiye sahip olması gösterimin göstergelerinin saptanmasında, vurgu noktalarının belirlenmesinde, çocuğa ulaştırılacak kavramsal anlamların dozunun ayarlamasında ve aynı oyunun farklı yaş grubundaki çocukların izlemesini sağlayacak katmanlarının kurulmasında yararlı olabileceği düşünülebilir. Dolayısıyla çocuk tiyatrosunda nesne kullanımlarının araştırılmasının iki boyutu vardır. Birincisi sahne sanatlarının estetik tarihinde nesnenin kullanımlarını saptamak ve ikinci olarak da sahnedeki nesnenin çocuk algısındaki karşılığını bulmaktır. Bu sonuç tiyatroda nesne ve çocuk ilişkisine dair bir dramaturjiyi de önermektedir.



1.BÖLÜM
ÇOCUK VE NESNE ALGISI

1.BÖLÜM

ÇOCUK VE NESNE ALGISI

“Affan Dede’ye para saydım,
Sattı bana çocukluğumu.
Artık ne yaşıam var, ne adım;
Bilmiyorum kim olduğumu.
Hiçbir şey sorulmasın benden;
Haberim yok olan bitenden.

Bu bahar havası, bu bahçe;
Havuzda su şırıl şırıldır.
Uçurtmam bulutlardan yüce,
Zıpızıplarım pırıl pırıldır.
Ne güzel dönüyor çemberim;
Hiç bitmese horoz şekerim!”
(Tarancı, 2009: 26)

1.1 Çocuğa ve “Çocukluk” Kavramına Tarihsel Bir Bakış

Modern toplumun üyelerinin zihnimize “çocukluk” kavramına ilişkin ortak bir fikir olduğunu söylenebilir. Bu fikir, çocukluğun yetişkinlikten ayrı, özel bir dönem olduğu fikridir. Böyle bir düşünce kuşkusuz ki çocuk tiyatrosu alanında ve çocuğa hitap eden her alanda bu farklılıkların neler olduğunun iyi anlaşılmasını gerektirir. Peki, çocukluk kavramı tarihin her aşamasında hep var olmuş muydu yoksa sonradan mı ortaya çıktı?

Çocukluk genellikle kabul edildiği şekliyle, bebekliğin bitişiyile başlayıp ergenliğe kadar olan gelişim dönemdir (Gander, Gardiner, 2004: 26). Bu gelişim süreci genellikle insanın gelişiminin doğal ve değişmez evrelerinden biri olarak görülür (Tan, 1989: 71). Oysa çocukluğun tarihin her döneminde var olan ve değişmeden günümüze kadar gelen, biyolojik bir aşama olup olmadığı sorgulanmıştır. Çocukluk tarihi üzerine yapılan araştırmalar çocukluğun Modern Çağ’a ait yeni bir kavram olduğunun altını çizer:

“Çoğumuz her şeyin her zaman bildiğimiz gibi olduğunu kabul etme eğilimindeyizdir. Oysa şimdi çocukluk diye bildiğimiz şey oldukça modern bir kavramdır. Daha birkaç yüz yıl önce birçok insan yaşamın ilk on sekiz yılının belirleyici olduğunu, daha sonraki gelişimin ve işleyişin temelini oluşturduğunu düşünmüyordu.” (Gander, Gardiner, 2004: 25)

Çocuk, tabiatın bir hediyesidir; çocuğa dair imgeler ise toplumun yarattığı şeylerdir ve tek bir çocukluk kavramı hiçbir zaman olmamıştır. Çocuk üzerine birbirinden farklı ve çelişik anlayışlar bir arada görülebilmektedir. Bu imgeler çocuğun gerçeğini doğrulayabileceği gibi hatalı da olabilirler (Elkind, 1999: 35). Örneğin, Orta Çağ Batı toplumu insanların günahkâr doğduğu, yanlış davranışların doğuştan gelen kötülükten kaynaklandığına dair inançlara sahiptir. Bu inançlar, çocuğunun tabiatını bilmeyen ebeveynlerin çocuklarındaki şeytani eğilimleri, günümüzde artık terkedilmiş yöntemlerle, bastırmaya çalışmalarının temelini hazırlamıştır (Gander, Gardiner, 2004: 29).

Yapılan araştırmalar göstermektedir ki “çocuk” üzerine düşünce ve inanışları belirleyen ana unsur toplumsal şartlardır. Toplamlar ait oldukları tarihsel kategorilere, kültür ve inanç sistemlerine göre çocuk hakkında belirli yargılar, inançlar geliştirmişlerdir. Bu yüzden çocukluk toplumsal bir kavramdır ve toplumun çeşitli ölçüt ve değerlerine göre göreceli olarak belirlenir (Tan, 1989: 71-72).

“Çocukluğun değişmez bir biyolojik olgu değil toplumsal bir kategori olduğunu” (Tan, 1994: 17) ortaya koyan öncü çalışmayı 1960’ta Philippe Ariès yapmıştır. Ariès, 15. ve 16.yy.dan önce çocukluk kavramının bilinmediğini ve çocukları tanımlayacak özel sözcükler bulunmadığını iddia etmiştir; çünkü Orta Çağ toplumu çocuğun özgü doğasını kavrayacak bilinçlilikte değildi. Bu yüzden çocuk erken diyebileceğimiz bir yaşta, yetişkin gözetiminden çıkıyor ve günümüzde çocukluk dediğimiz aşamayı yaşamadan yetişkin toplumuna katılıyordu (Tan, 1994: 17-18). Gander ve Gardiner’de Orta Çağ’da çocukluk kavramının olmayışını şu şekilde açıklamışlardır:

“Modern anlamdaki çocuk ve çocukluk terimlerine ortaçağda rastlanmamaktadır. Oğlan çocuk bağımlı konumda herhangi bir yaştaki erkek demektir. Çocuk, bebeklik ile ergenlik arasındaki yaşam evresinden çok, yalnızca akraba -döl- olarak ifade ediliyordu.” (Gander, Gardiner, 2004: 26)

Çocukluk olarak tanımlanan özel bir dönemin olmaması çocukların büyüklerin her türlü yaşam biçimine katılmasını da beraberinde getirmiştir:

“Çocuk beş ile yedi yaşlar arasındaki bir zamanda yetişkin dünyasına bütün yönleriyle girerdi. Çocuklar, yetişkinlerle aynı oyunları, öyküleri, oyuncakları, şarkıları ve giyim tarzlarını paylaşırlardı. Aynı zamanda kumar oynama, içki içme, şaka yapma ve çalışma alanlarını da paylaşırlardı.” (Gander, Gardiner, 2004: 28)

Geçmişte çocukluk dünyasının olmadığına altını çizen J.H.Plumb (1911-2001) ise çocukların yetişkin dünyasını paylaştıklarına dair bazı kanıtları ünlü ressam Pieter Brueghel'in (1525-1569) köy temalı tablolarında bulmuştur. Bu tablolarda yetişkinlerle birlikte yemek yiyen ve içki içen çocuklara rastlamak mümkündür (Plumb 'tan akt. Postman, 1995: 21).



Şekil 1- Pieter Brueghel, “Flemish Fair” (16.yy.) adlı tablosundan bir ayrıntı (Wikimedia Commons, 2020).

Benzer örnekleri 16. ve 19.yy.lar arasında Osmanlı İmparatorluğu yaşamından kesitler sunan gravürleri inceleyen Marianna Yerasimos'da tespit etmiştir. Bu

gravürlerde çocuklar, yetişkinlerin minyatürü olarak, yetişkinlerle aynı kıyafetler içinde resmedilmişlerdir:



Şekil 2- 1550'li yıllarda çocuklarıyla İstanbul sokaklarında gezen bir Türk kadını. (Yerasimos, 1994: 67).

Orta Çağ öncesi toplumlardaysa çocukluk kavramının varlığıyla ilgili daha farklı sonuçlar elde edilmiştir. Neil Postman (1931-2003) Antik Yunan toplumunda çocuk ve genç için kullanılan sözcüklerin bebeklik ve yaşlılık arasındaki uzun bir aralığı kapsayan, muğlak bir kavram olduğunu savunur (Postman, 1995: 11). Buna rağmen Antik toplumda, çağımızdaki anlamında olmasa da, gençlerin yetiştirilmesinde okula verilen önemden dolayı bu özel döneme ait belli belirsiz bir bilincin olduğunu düşünür. (Postman, 1995: 13). Neolitik ve Helenistik toplumlarda ise eğitim ya da yetiştirilme gibi olguların varlığı çocuk dünyası ile yetişkin dünyası arasında geçiş sağlar. Orta Çağ'da ise bu fark algılanamamış, dolayısıyla bu geçiş kavramlarından yoksun kalınmıştır (Tan, 1994: 20).

Postman, Orta Çağ dünyasında “ayıp” kavramının, yaygın okuryazarlığın ve eğitim fikrinin olmamasının çocukluğun oluşmamış olduğunun göstergeleri olarak

kabul eder. Postman’a göre, “ayıp” kavramının bilinmesi yetişkin ile çocuk arasındaki farkın oluşmasında önemli bir aşamadır. Ayıp, yetişkinin bildiği ve çocuğun bilmesinin uygun olmadığı bazı konulardaki sırlara dayanır; Orta Çağ dünyasında ise böyle bir ayırım yoktur (Postman, 1995: 21-23).

15.yüzyılın ortalarında matbaanın bulunması ise yeni bir yetişkin anlayışının oluşmasını sağlamıştır. Matbaanın yarattığı yeni enformasyon çocuğu yetişkin dünyasından uzaklaştırmıştır. Bu durum ise çocukluk dünyasının oluşmasını sağlamıştır. Çünkü matbaa yaygın bir okuryazarlık ve yeni bir iletişim şekli yaratmıştır. Böyle bir enformasyon dünyasında yetişkin, çocukların bilmediği, simgelerle kodlanmış kültürel sırlara sahip olmuştur. Hâlbuki okuryazar olmayan bir dünyada çocukların bilmediği çok az kültürel sır vardır ve kültürün kendisinin anlaşılması için bir eğitime gerek yoktur (Postman, 1995: 26-47).

Batı’da 1600’lü yıllardan sonra çocuk, yetişkin dünyasından ayrılmaya başlar. Artık “çocukluk dünyası” diyebileceğimiz yetişkin dünyasından özerk bir görünümün ilk işaretleri ortaya çıkar (Gander, Gardiner, 2004: 31). Rönesans’a doğru eski toplumun soy-sop çıkarları ile karı/kocanın çıkarları, birey ile topluluğun çıkarlarının ayrışması yeni aile modelinin iç ilişkilerini değiştirir. Özellikle kentlerde gelişen yeni aile modelinde ana/babanın çocuğa karşı tutumu koruyuculuk olarak kendini gösterir (Tan, 1994: 21).

“Dört yüzyıl içinde ayrı bir çocukluk dünyası gelişme gösterdi. ...Çocuklar kendi tarzlarındaki giysilerin yanı sıra, kendilerine ait oyunlara, öykülere, şakalara, şarkılara ve müziğe, oyuncaklara ve eğlencelere sahip oldular. Yetişkin etkinliklerinden uzak tutuldular ve gerçekte ‘kendi yerlerini bilmeleri’ istendi. Ama bunlar hali vakti yerinde ailelerin çocuklarıydı. Üst ve orta sınıf 1700'lere gelindiğinde ayrı ve biçimlendirici bir dönem olarak çocukluk kavramını kabul etti. Ama yoksullar arasında eski tutumlar kaldı ve çocuklar yetişkinlerin dünyasını paylaşmayı sürdürdüler” (Gander, Gardiner, 2004: 31-32)

18. ve 19.yy.da ise endüstriyel kapitalizmin gelişmeye başladığı İngiltere gibi ülkelerde çocuklar ucuz işgücü olarak görülmüş ve uzun saatler ağır koşullarda çalışmak zorunda bırakılmışlardır. Bu durum çocukluk fikrinin yaygınlaşmasını engellemiştir. Oysa Postman’a göre 17.yy. sonlarına kadar İngiltere’de okur-yazarlık, okullaşma ve çocukluk hızlı bir gelişim göstermişti. Çocuğun sanayi işçisi olduğu böyle

bir dönemde çocukluk varlığını orta ve üst sınıflar sayesinde canlı tutmuştur. Tabii ki çocukluk alt sınıflardan alıkonulmuştur (Postman, 1995: 56-59).

Bununla birlikte 20.yy.ın çocuk düşüncesi 18.yüzyıl Aydınlanma Çağı'ndan; Locke (1632-1704) ve J.J. Rousseau'dan (1712-1778) etkilenmiştir (Tan, 1994: 11). Locke'un "Protestan çocukluk anlayışı" olarak adlandırılan düşüncesine göre zihin başlangıçta boş bir levha, "tabula rasa"dır. Dolayısıyla bu boş levhanın doldurulmasından ebeveynler, öğretmenler ve devlet sorumlu olacaktır (Postman, 1995: 61).

Locke'un tabula rasa düşüncesi Orta Çağ'ın "ilk günah" olarak bilinen anlayışına karşı çıkıyordu. Böylece ilk günah düşüncesine göre doğumundan itibaren günahkâr olan ve biat etmesi gereken çocuk, suçlu konumundan kurtarılmış oluyordu (Akbaş, Topçuoğlu, 2009: 98).

Rousseau'nun ise çocukluk fikrinin gelişimine iki önemli katkısı vardır: Birincisi, çocuğu sadece bir amaç için araç olarak değil kendi başına da değerli olarak görmesidir. İkincisi ise Rousseau'nun uygarlaşmış değerlere karşı duyduğu güvensizliğin sonucunda dikkatini çocukluğun kendiliğindenliğine, saflık ve sevincine vererek, çocukluğu "doğa durumu"na en yakın evre olarak ele alıp, çocuğun zihinsel ve duygusal yaşamına önem vermesidir (Postman, 1995: 61). Rousseau'nun *Emile* adlı kitabında, "Her şey, Yaratıcı'nın elinden çıktığında iyidir; insanoğlunun elinde bozulur." (Rousseau, 2019: 5) şeklinde ifade ettiği görüş bu anlayışın sonucudur. Elkind'e göre ise bu ifade: "...çocuğu toplumsallaştırılması gereken küçük bir vahşi olarak gören çocuk imgesini suçlayan bir belgedir." (Elkind, 1999: 38).

19.yy.ın sonunda çalışmalarıyla 20.yy.ın çocukluk tartışmalarını etkileyen iki önemli isim John Dewey (1859-1952) ve Sigmund Freud (1856-1939) olmuştur. Bu iki ismin ortak özelliği çocuğun doğal hakları ile medeniyetin taleplerini dengeleme çabalarıdır (Postman, 1995: 65). Freud, çocuk zihninin kendine özgü olduğunu saptamış ve inkâr edilemez yapısı içinde cinselliğe sahip, karmaşık ve dürtülerle dolu olduğunu savunmuştur. Çocuk yetişkinliğe ulaşmak için bu karmaşalar ve dürtülerle mücadele etmesi gerekmektedir. Freud bu fikirleriyle Locke'un zihni başlangıçta boş bir tabela olarak gören anlayışından ayrılmış ve Rousseau'ya yaklaşmıştır. Fakat Freud, çocuğun

ebeveynleri ile ilk etkileşimlerinin yetişkinlik dönemini belirlemesindeki önemine yaptığı vurguyla da Locke’a yaklaşmıştır (Postman, 1995: 65-66). Dewey ise çocuğun ruhsal durumunu anlamanın yolunun çocuğun “şimdi”sini, şu anda olan gereksinmelerini anlamaktan geçtiğini ileri sürmüştür. Çocuğu anlamak için ne olacağına değil de ne olduğuna bakmak gerekmektedir. Ancak bu şekilde çocuk sosyal yaşantıda katılımcı bir insan haline gelebilecektir (Postman, 1995: 66).

1.1.1. Günümüzde Çocuk ve Çocukluk

20.yy.da tartışmasız olarak kabul edilen çocukluk paradigması, çocukların yetişkinlerden farklı olduğu ve yetişkinliğe ulaşması gereken çocukların sorumluluğunun yetişkinlere verilmesi gerektiği üzerine kurulmuştur. Özellikle gelişim psikolojisi alanında yapılan çalışmalarla çocuğun özne olduğu fikri ortaya çıkmış ve bilim dalları çocukluğu çeşitli evrelere ayırarak tanımaya çalışmıştır. Buna rağmen “20. yüzyıl, çocukluğu hem tasarlayan hem de tüketen bir çağ...” (Şirin, 1998: 92) olarak ele alınmaktadır. 1989 yılında “Çocuk Hakları Sözleşmesi” ile kazanılan haklara rağmen gerçekte çocuk, istismarın, ihmâlin ve sömürünün pençesinden kurtulamamıştır (Akbaş, Topçuoğlu, 2009:101).

Modern dünyanın çocukluğa bakışını anlamak açısından bölümün başında yer verilen çocukluk dünyasına geri dönmenin düşünüyü barındıran Cahit Sıtkı Tarancı’nın (1910-1956) “Çocukluk” adlı şiiri ele alınabilir. Tarancı’nın şiiri; ancak modern dünyadan ve modern dünyanın hâkim çocukluk algısı üzerinden yazılabilecek bir şiirdir. Tarancı, çocukluğu olup bitenlerden habersiz, kendi dünyasına kapalı, yetişkinlerin eformasyon alanının dışında hatta çevrede olup bitene karşı kayıtsız bir dünya olarak görmektedir. “Artık ne yaşım var, ne adım/ Bilmiyorum kim olduğumu/Hiçbir şey sorulmasın benden/ Haberim yok olan bitenden.” (Tarancı, 2009: 26) dizeleriyle Tarancı’nın zihni tabula rasa olarak gören Locke’un fikirlerine yakınlığını de söyleyebiliriz. Aynı zamanda çocuğu saflık ve sevinci içinde resmeden şiir Rousseau’nun fikirleriyle de temas halindedir. Tarancı’nın modern dünyanın gerçekleri ile yüzleşen yetişkinler için çocukluğu bir kaçış yeri, özlenen ütöpik bir dünya olarak gördüğü açıktır.

Günümüz dünyasında ise çocukluk algısının değiştiğine yönelik birçok fikir ortaya çıkmaktadır. Elkind'e göre Modernizm evrensel bir çocukluk anlayışı yarattığı gibi çekirdek aile olarak bildiğimiz evrensel bir aile modeli de yaratmıştı. Ona göre eski aile yapısı günümüzde “kozmpolit postmodern aile” modeliyle yer değiştirirken yeni bir çocuk yaratmaktadır. Yeni çocuk yetişkinlerin kaygı ve tasalarıyla baş edebilecek “yetkin çocuk”tur. Yetkin çocuk boşanmalarla, tek ebeveyn ile başa çıkabilen, televizyonun sunduğu şiddet ve ürkütücü cinsellik ile darmadağın olmayacak, yabancılardan uzak duracak, iyi ve kötü dokunma arasındaki farkı bilecek çocuklardır (Elkind, 2001: 16-17).

Postman ise çocukluğun yok olduğuna dair fikirleriyle öne çıkar. Tarihsel bir kategori olarak ortaya çıkan çocukluk fikrinin varlığını sürdürmesi kaçınılmaz değildir (Tan, 1994: 24). Daha önce de belirtildiği gibi Postman, çocukluğun ortaya çıkışını enformasyon ortamındaki değişime bağlıyordu. Özellikle matbaanın kullanılmasıyla birlikte sadece yetişkinin ulaşabileceği ve denetleyebileceği bir iletişim ortamı ortaya çıkmıştı. Yetişkinlerin simgesel enformasyon ortamına giremeyen çocuk, okullaşma ve diğer toplumsal koşullarla birlikte yetişkin dünyasından ayrışıp çocukluk dünyasına itilmişti. Çocukluk, çocuğun bu enformasyon ortamına ancak aşamalı olarak girebileceği bir çevrenin ürünüydü (Postman, 1995: 26-47). Ancak telgrafın bulunuşu ve 1950'li yıllardan itibaren evlere giren televizyon gibi kitle iletişim araçları çocukluğu yaratan enformasyon hiyerarşisinin çökmesine neden oldu. Çünkü televizyonla birlikte oluşan medya çevresi, seyircisini ayrıma tabi tutmadan herkese eş zamanlı olarak aynı enformasyonu iletir. Bu durum Postman'a göre 14. ve 15.yy.da var olan iletişim biçimlerini yeniden yaratır. Mevcut ortamda herhangi bir sırrı saklayamayacak bir medya vardır. Sırrın olmadığı yerde ise çocukluğun ortadan kalkma ihtimali vardır (Postman, 1995: 73-81).

Değişen iletişim ortamında çocuğun yetişkinlerin sırrına erişmesi “...yetişkinlerin gizli bahçesine giren çocukların, çocukluk bahçesinden kovuldukları anlamına gelmektedir.” (Postman, 1995: 97). Bu durumda çocukluğa ait simgesel işaretler de kaybolmaktadır: Çocukların giyimi yetişkinlerin giyimine benzerken yetişkinler çocuksu kıyafetler giymeye başlamışlardır. Kendiliğinden oynanan çocuk oyunlarının yerine şöhret, para gibi dışsal amaçlarla oynanan rekabet oyunları ortaya

çıkmiştir. Alkol, uyuşturucu madde bağımlılığı, cinsel etkinlik ve suç işleme yaşının düşmesi çocukluk ile yetişkinlik arasında ayrımın zayıfladığını göstermektedir (Postman, 1995:118).

Günümüzde teknolojinin etkisi, kitle iletişim araçlarının yarattığı sorun, değer yitimi gibi sebeplerden ötürü çocuklarla ilgili genel bir kaygının oluştuğunu görmekteyiz. Belki de tarihsel bir kategori olarak ortaya çıkan çocukluk belli bir tarihsel aşamada sönümlenecektir. Ancak çocuğa yönelik kaygının insan toplumunun geleceğine yönelik güvensizliğin ve endişenin bir parçası olduğu da açıktır.

1.2. Çocuk Gelişimi Kuramları

Çocuk gelişimi oldukça karışık süreçleri içerir ve bu yüzden disiplinlerarası bir alan olarak görülmektedir. Gelişim psikolojisi alanında yapılan araştırma ve gözlemlerle çeşitli normlar ortaya konulmuştur. Bu alanda toplanan normatif verilerin “ortalamalara ilişkin bilgi” (Gander, Gardiner, 2004: 37) olarak düşünülmesi gerekmektedir. Çünkü her çocuğun, ortalamalara ilişkin bilgilerle uyuşmayan, kendine özgü niteliklerinin olduğu kabul edilmektedir. Çocuğun diğerlerinden farklı gelişim hızı, kişisel özellikleri, cinsiyet farkı, yaşadığı çevre ve kültür gibi ögeler ortalama verilerden farklı gelişim özelliklerinin oluşmasını sağlayabilir (Gander, Gardiner, 2004: 37-38). O halde her çocuğun biricik olduğunun unutulmaması gerekmektedir.

Psikanalitik gelişim kuramı, bilinç ötesi bir alan olarak bilinçdışının önemine vurgu yapar. Psikanalitik kurama göre, davranışların sembolik anlamlarının ve zihnin derinliklerindeki işleyişinin anlaşılması gelişimin gerçek boyutlarının görülmesini sağlayacaktır. Freud, bireyin gelişiminde cinsel dürtüleri önemli görür. Gelişimi çeşitli yaş dönemlerine denk gelen beş evreye ayırır. Sırasıyla “oral”, “anal”, “fallik”, “latent” ve “genital” olarak adlandırdığı dönemler içerisinde haz odağının ağızdan anüse ve sonunda da genital organlara kaydığını savunur. Freud’a göre haz kaynakları ve gerçeğin istekleri arasındaki çatışmanın çözüm şekli kişiliğin oluşumunu belirler. Ana-Baba ve çocuk arasındaki ilk etkileşimler daha sonraki dönemlerde gelişimi biçimlendirir (Santrock, 2017, s. 22).

Erik Erikson (1902-1984), Freud'un aksine gelişimin psikoseksüel dönemlerden ziyade psikososyal dönemler içinde şekillendiğini iddia eder. Erikson, gelişimimizde insanın toplumsal doğasına, insanlar arası etkileşime önem atfeder. Gelişimi yaşam boyu süren bir olgu olarak ele alırken kimlik gelişimi açısından Freud'un yaşamın ilk yıllarına yaptığı vurguya katılmaz. Erikson'a göre gelişim sekiz evreden geçer. Ve bu evrelerin her biri bireyi çözülmesi gereken sorunlarla karşı karşıya getirir. Krizlerin başarılı şekilde çözümü sağlıklı bir gelişimin püf noktasını oluşturur (Santrock, 2017: 23).

Jean Piaget (1869-1980) çocuk gelişimine bilişsel kuramı ile önemli katkılar yapmıştır. Piaget'nin gelişim modeli dört aşamadan geçen ve doğumla birlikte başlayan insan bilişinin gelişimine odaklanmıştır. Piaget'ye göre biliş, dünyanın anlamlandırılmasını içeren zihinsel etkinliklerdir. Çocuk anlamlandırma süreci içerisinde karmaşık zihinsel işlemler yapabileceği bir aşamaya doğru yükselir (Yavuzer, 2016: 36). Piaget'nin kuramında yaşa bağımlı evreler birbirinden farklı düşünme biçimlerini ve dünyayı anlamlandırma çabalarını içerir. Dolayısıyla biliş açısından her dönem arasında niteliksel farklılıklar vardır (Santrock, 2017: 24). Bununla birlikte gelişimsel evreler değişmez bir sıra izlerken, her evre önceki evrenin yapısal özelliklerini içinde barındırdığı hiyerarşik bütünleşme içerisindedir (Gander, Gardiner, 2004: 252).

Çocuğun aşamalar arasında geçişi “özümleme” ve “uyma” olarak adlandırılan süreçlerle gelişir. Piaget, bebeklerin, buldukları objeleri ağızlarına götürme örneğindeki gibi tekrar eden davranışları “şema” olarak adlandırır. Şemalar kaba zihinsel tasarımlardır ve herhangi bir hareket şeması yeni durumlarda da uygulanabilir. Eski şemanın yeni obje ya da deneyimlere uygulanabilirliğine ise “özümleme” denir. Eğer çocuk yeni şemalar sayesinde problemi çözebiliyorsa buna da “uyum” denir (Yavuzer, 2016: 37-38). İlk kez Hindistan cevizi gördüğü düşünülen dört yaşındaki bir çocuk üzerinden bu süreç şu şekilde tanımlanabilir:

“...Sarah ilk kez bir Hindistan cevizi gördüğünde ona “saçlı taş” adını verebilir ve onunla bu anlayışa uygun biçimde oynayabilir. Varolan şemalarını ve kavramlarını kullanarak yeni bir durumla başa çıkmaktadır. Bu da Piaget'nin özümleme dediği şeydir. Eğer Sarah bir Hindistan cevizi gördükten

sonra cevizin ne olduğuna ilişkin anlayışını değiştirirse kendini bu yeni nesneye uydurmaktadır.” (Gander, Gardiner, 2004: 253)

Çocuklar bu şekilde fiziksel ve toplumsal gerçekleri var olan anlayışlarına özümlemler ya da uyumlayarak bilişsel yapılarını değiştirirler. Özümleme ve uyumlamanın dengelenimi sonucu sorunlarla başa çıktıkları gibi yeni deneyimlere açık hale gelirler (Gander, Gardiner, 2004: 253-254).

Lev Vygotsky (1869-1934) “Sosyokültürel Bilişsel Kuram” olarak adlandırılan yaklaşımıyla çocuğun kendi bilgilerini etkin bir şekilde oluşturduğunu savunurken Piaget ile ortak bir paydada birleşmektedir. Ancak Vygotsky toplumsal etkileşime ve kültüre verdiği önemle Piaget’den ayrışır (Santrock, 2017: 25). Çocuğun iki yaşına kadar olan zihinsel gelişiminde doğal süreçler ön plandadır ancak daha sonra kültür, gelişimi etkilemeye başlar. Çocuğun çevreden edindiği bilgi, toplumun kullandığı aletleri kullanabilmeyi öğrenmesi, yaş gruplarıyla ve kendinden büyüklerle olan etkileşimi bilişsel gelişimi etkiler (Ergün & Özsüer, 2006, s. 271).

Vygotsky çocuklarda kavram oluşumunun ergenlik öncesi dönemde yeterince gelişmediğini düşünür. Kavram oluşturma çağrışım, imgeleme, çıkarsama gibi karmaşık bir düşünme biçimini gerektirir ve bu süreç ergenliğe doğru yavaş yavaş gelişir. Çocuğun gelişim aşamasıyla ilintili bir düşünme düzeyi vardır. Bu yüzden yetişkinler çocuklara hazır kavramlar veremezler ve onlara kendi düşünce biçimini aktaramazlar. Vygotsky’e göre ergenlikte bile soyutlanmış düşünceden tekrar somut düşünceye geçmek gençleri zorlar. Kavram oluşturmada sözcükler ve işaretler sürecin önemli araçlarıdır. Sözcükler ve işaretler sayesinde çocuk bilişsel süreçlerini yönetmeyi öğrenir (Ergün, Özsüer, 2006: 275-276).

Davranışçı yaklaşımlar gelişimin öğrenilmişlikler ve çevreden gelen etkilenebilirlik üzerine kurulduğunu düşünür. Çocuk gelişiminde davranışçı modeli savunanlar arasında B. F. Skinner (1904-1990) ve Albert Bandura (1925-) önde gelir. Skinner’a göre davranışlar gelişim için son derece önemlidir. Operant şartlanması ile ödüller ve cezalar gelişimi biçimlendirir. Bir davranışın ardından ödüllendirilme gelirse o davranışın tekrarlanma ihtimali daha yüksek olur. Bandura, davranışçı modele bilişin önemini de eklemiştir. Bandura’ya göre taklit ya da model alma diyebileceğimiz

gözlemleme yoluyla başka insanların davranışlarını önce bilişsel olarak temsil ederiz ve ardından bu davranışları benimseyebiliriz. Gözlemle birlikte birey davranış, düşünce ve duygu kazanır ve bu süreç yaşam boyu gelişimin önemli bir bölümünü oluşturur (Santrock, 2017: 26-27).

Ana hatlarıyla ele alınan gelişim kuramlarının bilişsel gelişime ya da diğer öğelere verdikleri öncelikler ve farklı yaklaşım biçimleriyle birbirlerinden ayrıldığı görülmektedir. Tez konusu kapsamında, çocuğun düşünme şekilleri, algısı ve nesneyi kavrayış biçimleri hakkında ipuçları verdiği düşünülen bilişsel gelişim teorilerinin ilk çocukluk çağına (2-7 yaş) ilişkin tespitleri ele alınarak çocuğun nesne ile kurduğu bağ anlaşılmasına çalışılacaktır.

1.2.1 Çocuğun Bilişsel Gelişimi

Çocukların nesneleri nasıl algıladıkları bilişsel düzeyleri ile bağlantılı olarak değişiklikler gösterir. Yoğun bir gelişim döneminde olan çocuğun bilişsel yetenekleri hızla değişmektedir. Çeşitli yaş evrelerinde çocukların kendilerine özgü zihinsel faaliyeti, inançlar ve sınırlılıklar barındırır. Bu özgünlükler çocukların fiziksel çevreyi nasıl kavradığını da etkiler.

“Biliş” terimi “bilgiyi, belleği, akıl yürütmeyi, sorun çözmeyi, kavramları ve düşünmeyi, yani zihni” (Gander, Gardiner, 2004: 166) kapsayan bir kavramdır. “Bilişsel psikoloji” ise zihnin bilimsel yoldan incelenmesini konu edinen bilim dalıdır. Bu bilim dalının amacı algılama, dikkat, bellek, dil ve düşünme gibi bilişsel süreçleri daha iyi anlamaktır (Goldstein, 2013: 30-34). Çocukların düşünüş biçimlerini daha özelde de nesneleri kavrayış biçimlerini anlama çabası bilişsel psikolojiden yararlanmayı zorunlu hale getirir. Kuşkusuz ki çocuk tiyatrosu alanında etkinlik gösteren kişiler/topluluklar, çocuk zihnine gösterecekleri ilgiyle bir taraftan seyircilerini tanıyacak diğer taraftan da sahne uygulamalarının çocuktaki karşılığını daha derinlemesine kavrama imkânına kavuşacaklardır.

Çocukların bilişsel gelişim sürecinde özellikle Piaget ve Vygotsky’nin kuramsal çalışmalarının ana hatlarından bahsedildi. Tez konusunun ekseninden

ayrılmadan, ilk çocukluk (2-7yaş) dönemi sınırları içinde kalarak, çocukların zihinsel gelişiminde nesne algısıyla ilgili ipuçları bulunmaya çalışılacaktır.

1.2.1.1 İşlem Öncesi Dönem (2-7 yaş)

İlk çocukluk dönemi, Piaget'nin "işlem öncesi evre" olarak adlandırdığı döneme denk gelir. Yaklaşık olarak 2-7 yaş arasını kapsar. Bu döneme işlem öncesi denmesinin sebebi çocuğun henüz işlem yapamıyor olmasıdır. İşlem, "Davranışla oluşturulmuş olanların zihinsel olarak yeniden yapılandırılması becerisidir." (Santrock, 2017: 217)

Bu dönemdeki çocukların sözcük dağarcıkları artmıştır. Düşünüşleri simgeseldir ve nesneleri gruplamayı öğrenmeye başlarlar. Gander, bu özelliği şöyle açıklar:

"Okul öncesi çocuklar çevredeki düzenlilikleri keşfetmeye, insanları ve nesneleri adlar ve kategorilerle sınıflamaya başlarlar. Bu sınıflandırma becerisi gelişen bilişsel yetenekleri için bir temel sağlar."

İşlem öncesi dönemdeki çocukların bazı genel özellikleri şöyledir: görülür:

"Belirgin bir şekilde benmerkezcidir ve dış dünyayı başka bir kişinin açısından göremez. Maddeleri tek ve belirgin özellikleriyle sınıflandırabilir. Bir yönleri ile birbirine benzeyen maddelerin, başka yönlerde değişik olabileceklerini göremez." (Yavuzer, 2016: 85)

İşlem öncesi dönem "sembolik işlev" dönemi ve "sezgisel düşünme" dönemi olarak iki alt kategoriye ayrılabilir (Santrock, 2017: 217).

1.2.1.1.1 Sembolik İşlev Evresi (2-4 yaş)

Sembolik ya da simgesel işlev olarak adlandırılan bu evre "simgeleri anlama, yaratma ve kullanma yetisini" (Gander, Gardiner, 2004: 255) ifade eder. Bu dönemde çocuklar nesnelerin zihinsel tasarımını yapabilirler. "İnsanları, evleri, arabaları, bulutları ve birçok şeyi temsili olarak ifade etmek için çeşitli sembol ve ifadeleri kullanırlar." (Santrock, 2017: 217)

Nesnenin zihinsel tasarımını yapabilen, sembolik işlev evresindeki bir çocuğun daha iyi anlaşılması için, “duyu-hareket dönemi” içinde olan bebeklerin süt şişesi ile kurduğu ilişkiye bakılabilir. Bebeğin şişeye ait imgesi “büyük olasılıkla” onunla temas ettiği anda canlanır. Bebek, imgeyi kendi başına zihninde kuramaz ve imge, koku, tat gibi temastan kaynaklanan bulanık bir görünüş içindedir. İşlem öncesindeki bir çocuk ise şişenin yapıldığı maddeyi, içinde ne olduğunu, nereden alınabileceğini ve şişenin başka çeşitleri olduğunu bilir. Şişenin imgesini zihninde canlandırabilir. Soyut simgesel bir sistem olan dili kullanabilmesi sayesinde de gösteren olarak “araba” kelimesi ve gösterilen olarak “içine bindiği araç olarak araba” arasındaki ilişkiyi anlayabilir (Gander, Gardiner, 2004: 255). “Kelime ile nesne arasındaki ilişkiyi anlayan çocuk, böylece önüne açılan yeni dünyayı keşfetmeye başlar.” (Cüceloğlu, 1991: 347)

Samurçay’a göre çocuk, hayal kurmasını bilir, “simgesel uylarımları çok çabuk algılar ve kabul eder.” (Samurçay, 1976: 126). Bu özellik simgesel işlev evresinin bir sonucu olan, simgesel oyun döneminde gözlemlenebilir. Bu oyunlarda çocuklar nesneleri, başka bir şey olarak görebilirler. Örneğin, çocuğun bir değneği at olarak kabul edip onunla dolaşması çocukların nesneleri başka şeylerin simgesi olarak kullanmasına örnek olarak gösterilebilir (Yavuzer, 2016: 84). Bu özellik iki yaş çocuklarında daha basit bir haldeyken yaşı büyüdükçe daha karmaşık bir hale gelir (Gander, Gardiner, 2004: 257).

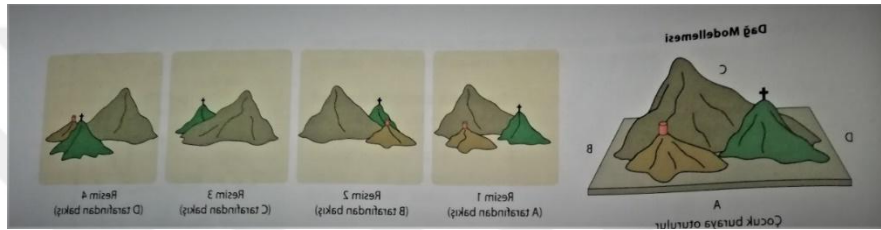
İşlem öncesi dönemde olan çocuğun düşüncesine farklılık katan iki önemli özellik vardır. Bunlar “benmerkezcilik” ve “animizm” olarak adlandırılır.

1.2.1.1.1 Benmerkezcilik

Benmerkezcilik, çocuğun kendisi ile diğer insanların bakış açıları arasındaki farkı tam olarak kavrayamamasıdır (Santrock, 2017: 217). Başka bir ifadeyle “...bir şeyi başkasının bakış açısından görme ya da başkasının duygularını ve gereksinimlerini fark etme konusundaki yetersizlik...”(Gander, Gardiner, 2004: 259) olarak tanımlanır.

“3 ve 4 yaş civarında çocuklar ... yetişkin ve yaşlıları ile serbestçe etkileşim içinde bulunabilirler, ancak bu etkileşim benmerkezcidir (egocentric). Zihinsel olarak kendi üzerlerinde yoğunlaşmışlardır, başkalarının görüş açılarını kavrayamazlar.” (Yavuzer, 2016: 83)

Piaget ve Barbel Inhelder, (1913-1997) benmerkezci düşünüş biçimini, “üç dağ görevi” (1969) ile incelemiştir. Çalışmaya katılan çocuk, bir masa üzerine yerleştirilmiş dağ maketi etrafında dolaştırılmış ve böylece her açıdan dağların görünüşünü incelemesi sağlanmıştır. Ardından çocuk masanın bir noktasına oturtulmuştur. Masayı farklı açıdan gören bir oyuncak bebeğin, görüş açısının hangisi olduğu, çocuğa, çeşitli fotoğraflar gösterilerek sorulmuştur. Çalışmada çocukların genellikle oyuncak bebeğin gördüğü açıdan değil de kendi bulundukları açıdan çekilmiş olan fotoğrafları seçtikleri saptanmıştır.



Şekil 3- Üç dağ görevi (Santrock, 2017, s. 217).

İşlem öncesi dönemdeki çocukların başka çocuklarla alay edebilmeleri, hayvanları incitebilmeleri, karşı tarafın duyduğu acıyı fark etmemeleri benmerkezcilik ile ilişkilendirilir. Benmerkezciliğin başkalarıyla iletişimde kendini gösterişine bir örnek de şöyledir:

“Eve koşup ‘Anne, onu aldı, o şimdi yok!’ diyen Paul’ü düşünün. ‘O’ dediğinin kim olduğunu ve ‘O’nun neyi aldığını annesinin bilmediğini anlayamaz, çünkü kendini annesinin yerine koyamaz. Benmerkezcilik odaklaşmayla, yani bir durumun birden fazla yönünü ele almadaki yetersizlikle ilgili görünmektedir.” (Gander, Gardiner, 2004: 259)

Benmerkezcilik üzerine daha sonra yapılan araştırmalar, işlem öncesi dönemdeki çocukların bu davranıştan kaçınabileceğini de göstermiştir. Bu açıdan Piaget’nin çalışmalarında görevlerin karmaşıklığının sonuçları etkilediği de düşünülmüştür (Gander, Gardiner, 2004: 260).

1.2.1.1.2 Animizm (Canlandırmacılık)

İşlem öncesi çocuğun bir özelliği olarak görülen “animizm” en genel tanımıyla cansız varlıkları canlı gibi görme ve nesnelere yaşamsal unsurlar ekleme eğilimi olarak

tanımlanabilir (Yavuzer, 2016: 85). Santrock, çocuğun animistik inanışlarını şöyle açıklar:

“Canlandırmacılık (Animizm), işlem-öncesi düşüncedeki başka bir sınırlılıktır. Bu durum cansız nesnelerin canlı varlıklar gibi olabileceğine ilişkin inanıştır. İlk çocukluk dönemindeki bir çocuğun animistik düşüncesini, ‘Ağaçlar yaprağı itti ve yaprak düştü’ ya da ‘Kaldırım beni kızdırdı ve beni yere düşürdü’ gibi cümlelerle anlamak mümkündür. Bu dönemdeki bir çocuk insana ilişkin olan ve olmayan bakış açıları için durumların uygunluğunu ayırt etmede güçlük yaşar.” (Santrock, 2017: 217)

Gander ve Gardiner, bu dönemde çocuğa hâkim olan inanışlardan animizmle birlikte “yapaycılık” kavramını da örneklerle açıklar:

“*Yapaycılık*, doğal olguları birisinin yarattığı ya da bunlara birinin neden olduğu inancını belirtir. Örneğin, beş yaşındaki bir çocuk güneşi birinin kibrit yakarak tutuşturduğu bir ateş olarak açıklayabilir. *Canlandırmacılık*’ta çocuklar cansız nesnelere canlılık özelliği yüklerler ve hareket ettiği için bir arabanın canlı olduğunu ya da tost makinesinin –ama yalnızca tost yaparken canlı olduğunu düşünebilirler.” (Gander, Gardiner, 2004: 265-266)

Piaget, animizmi “...cisimleri canlı ve amaçsal düşünme eğilimi...” (Piaget, 2013: 150) olarak tanımlamaktadır. Çocukta animizme yol açan inanış, çocuğun ben bilinci ve dış dünya arasındaki sınırın belirsizliğinde arar:

“Çocuk psişik dünyayı fizik dünyadan ayıramıyorsa, hatta gelişme döneminin başlangıcında kendi ‘ben’i ve dış dünya arasında kesin sınırlar ayırt edemiyorsa, bize göre hareketsiz olan birçok cismi canlı ve bilinçli gibi görmesini beklemek gerekir.” (Piaget, 2013: 149)

Çocuklar, tüm dengelim ya da tümevarım mantığının dışında, özelden özele benzetmeler yapabilirler. Animizm, çocukların her şey arasında ilişki kurabilmelerinden beslenir. İşlem öncesi dönemdeki çocuklara göre, hareket eden iki şey, sırf hareket ettikleri için canlı olarak algılanabilirler. Güneş ve Ay’ın hareket ediyor olması çocuğun onların canlı olduğuna dair bir inanış geliştirmesine yol açar (Yavuzer, 2016: 85).

1.2.1.1.2 Sezgisel Düşünme Evresi (4-7 yaş)

İşlem öncesi dönem çocuklarında sezgisel düşünmenin anlamı, çocukların düşündükleri şeylerden emin olamamaları ve hâlihazırdaki bilgilerine nasıl sahip oldukları ile ilgili net bir fikirlerinin olmamasıyla ilgilidir. Bu dönemdeki çocuklar

meraklıdırlar ve her şeyin cevabını bilmek isterler. Bu yüzden bolca sorur sorarlar. Çocuklar, “Yapraklar neden düşer? Güneş neden parlar?” (Santrock, 2017: 218) türünden sorular sorarlar. Sordukları sorular nesne ve varlıklar arasındaki ilişkileri anlama çabalarının sonucu olarak değerlendirilir. Basit akıl yürütme stratejileri kullanırlar. Düşünceleri hala gerçeğe uzaktır. (Santrock, 2017: 218).

İşlem öncesi dönem çocuklarının düşüncelerinde “odaklanma” ve “korunum” olarak adlandırılan bazı sınırlılıklar yaratan unsurlar görülür.

1.2.1.1.2.1 Odaklanma

İşlem öncesi dönem çocuklarının dikkatini sadece bir noktada yoğunlaştırıp başka şeyleri göz ardı etmesine odaklanma denir (Santrock, 2017: 218). Odaklanmadan dolayı çocuk belirli bir zamanda birden fazla yönle uğraşmayı güç bulur. Daha önce de belirttiğimiz gibi çocuklarda benmerkezcilik, bir şeyin birden fazla yönünü değerlendirmedeki yetersizliğiyle odaklanma ile ilgili olarak görülmektedir (Gander, Gardiner, 2004: 258-259).

İşlem öncesi dönem çocuklarında odaklanmaya, “korunum” olarak adlandırılan sınırlılık da eşlik eder (Santrock, 2017: 218).

1.2.1.1.2.2 Korunum

Korunum kavramı “...bir nesne ya da durumun şeklinin değiştirilmesinin, o nesne ya da durumun temel özelliklerini değiştirmeyeceğinin bilincinde olunmaması...” (Santrock, 2017: 218) anlamına gelir gelir. Korunum kavramının gelişimini sıvı korunumu göreviyle ortaya koyulmuştur. Çocuklara verilen görev kısaca şu şekilde ilerlemektedir:

“*Sıvı miktarının korunumu* görevi ilk çocukluk dönemindeki düşüncenin birçok özelliğini açıkça ortaya koyar. Bu görev, çocukların bir kabın biçimindeki değişikliğin içindeki sıvının miktarını etkilediğini anlamalarıyla ilgilidir. Araştırmacı çocuğa birbirinin aynı iki su bardağı gösterir. Çocuk bunların aynı olduğuna ikna olduktan sonra araştırmacı, çocuğun gözü önünde bardaklardan birindeki suyu daha ince-uzun üçüncü bir bardağa boşaltır. Soru

sorulduğunda, işlem öncesi çocuğun uzun bardaktaki suyun öteki dolu bardaktakinden daha fazla olduğuna inandığı görülür. Çocuk ancak daha sonra somut işlem döneminde miktarların hala eşit olduğu yanıtını verecektir.” (Gander, Gardiner, 2004: 258)

İşlem öncesi çocuk sıvı korunumu örneğinde olduğu gibi sayı, şekil, genişlik, alan korunumu gibi konularda da genellikle başarısız olurlar. Korunumdaki bu başarısızlık çocuğun zihinsel bir işlem yaparak eylemleri zihninde tersine çeviremeyişinin de göstergesi olarak kabul edilir. Ancak yine de her işlem öncesi çocuk korunum görevlerinde aynı derecede başarı ya da başarısızlık göstermezler. Kimi çocuklar sıvı korunumunu kavrarken sayı korunumunda başarısız olabilir (Santrock, 2017: 218-219).

1.3. Bilişsel Süreç Olarak Nesne Algısı

Dış dünyaya ilişkin bilgilerimiz algı süreci içerisinde edinilir. “Duyu alıcılarının uyarılması; görme, işitme, dokunma, tat ve koku alma gibi deneyimlerle sonuçlandığında algı gerçekleşir.” (Goldstein, 2013: 102)

Bilişsel özelliklerimizi (bilgi edinme ve depolama, hatırlama, problem çözme, iletişim vb.) kullanabilmemizin ön koşulu algılamanın gerçekleşebilmesidir (Goldstein, 2013: 106). Algı, duyumdan farklı olarak, duyumları yorumlama ve anlamlı hale getirme sürecine denir (Morgan, 2011: 242). Algılama, çevremizdeki maddelere ilişkin olarak duyuumsal (sensible) bilgi edinme süreci olarak da tanımlanabilir (İnceoğlu, 2003: 44).

Her duyumumuza yönelik algılarımız vardır. Fakat bunların içinde görsel algılar büyük bir önem arz eder (Morgan, 2011: 243). Çocuklar açısından da görsel algı çevrelerine ilişkin bilgi edinmede en önemli kanalı oluşturmaktadır. Çocukların yeni bir şeyler öğrenmelerinin büyük oranda görsel yetenekleri ile olduğu düşünülmektedir (Mangır, Aral-Çağatay, 1990: 1).

1.3.1. Görsel Algının Özellikleri

Her tür algılamanın ilk basamağında olduğu gibi görsel algılama da dış ortamdaki uyarıcıların, alıcıyı uyarması ile başlar. Aşağıdan-yukarıya işleme adlandırılan bu süreç şöyle gelişir:

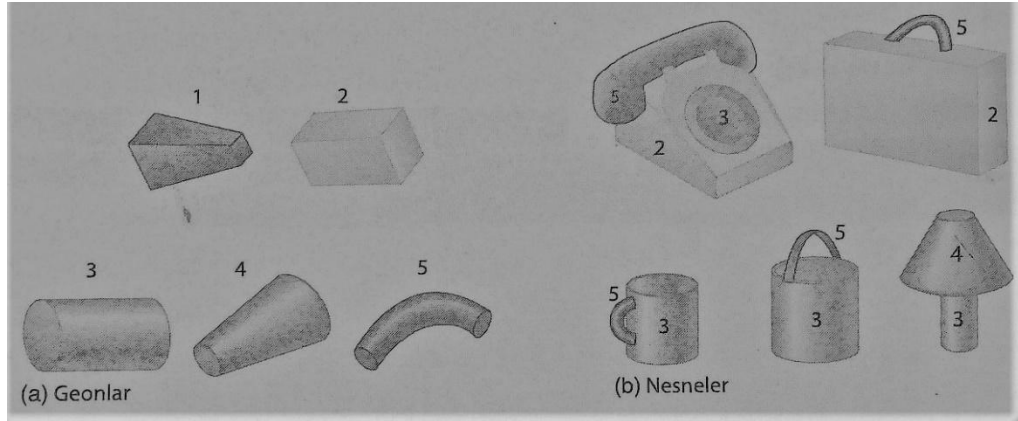
“Herhangi bir nesnenin yansıttığı ışık gözlerden girer, alıcıları uyarır ve elektrik sinyalleri korteksteki görsel alıcı bölgede yolculuk ettiği için görme işlemi gerçekleşir.” (Goldstein, 2013: 106)

Bu sürecin fizyolojisini -ayrıntıya girmeden ifade edecek olursak- “öznitelik saptayıcılar” olarak adlandırılan çubuk ya da çizgi gibi basit şekillere tepki veren nöronlar nesnenin algılanması için ilk tepkiyi oluştururlar. Örneğin, bir ağaca baktığımızda öznitelik saptayıcı nöronlar ağacın belirli yönelimlerine (gövde, dallar) reaksiyon verirler. Böylece beyin, nesnelere ilk tepkiyi oluşturmuş olur (Goldstein, 2013: 107).



Şekil 4- Basit yönelimli çubuklar ona en iyi tepkiyi veren nöronları harekete geçirebilirler (Goldstein, 2013: 107).

Algının tekil niteliklerin birleşmesi ile oluştuğunu savunan kurama göre “geon” adı verilen ve bir araya geldiklerinde nesnelerin oluşmasını sağlayan basit nitelikli geometrik algısal birimler vardır. Nesnelerin ne olduğunu bilebilmemiz geonları algılamamıza bağlıdır (Goldstein, 2013: 108).



Şekil 5- Çeşitli geonlar bir araya gelerek birbirinden farklı nesneleri oluşturabilirler (Goldstein, 2013: 108).

Bir nesneyi oluşturan bütün geonların mevcut olmadığı ya da gizlendiği durumlarda bile eğer nesneyi tanıyabileceğimiz oranda geon varsa, o nesnenin ne olduğunu bilebiliriz. Nesnelerin ne olduğunu bu şekilde tanıyabilme yeteneğimiz aslında algının ek bilgilere kişinin önceki bilgi ve beklentileri- dayandığını gösterir. Bu özellik ise algının “yukarıdan-aşağıya işleme” özelliği ile ilgilidir (Goldstein, 2013: 108-110).

1.3.1.1. Algısal Örgütlenme

Algılama sürecinde duyuşsal bilgiler her zaman nesneye dönüştürülür. Bu süreçte insanlar uyarıcıları değil nesneleri algırlarlar (Morgan, 2011: 245). Örneğin bir arazide, uzaktan gördüğümüz büyük ve kırmızı bir imgeyi bir “ahır” ya da kolumuzdaki duyumsadığımız basıncı, sürünen bir böcek olarak algılayabiliriz. Yani algı, aynı zamanda duyuşsal bilgiye ilişkin bir yorumlamayı da içerir. Bu yorumlama etkinliği bir taraftan öğrenmeye dayanırken (nesnelerin isimlerini bilmek, işlevlerini bilmek vb.) diğer taraftan da doğuştan gelen yeteneklerimizle ilişkilidir. Morgan, nesneyi algımlarken bu yetenekleri, “şekil-zemin”, “nesne gruplama”, ve “eksik öğelerin tamamlanması” olarak üç başlık altında toplar (Morgan, 2011: 243-245).

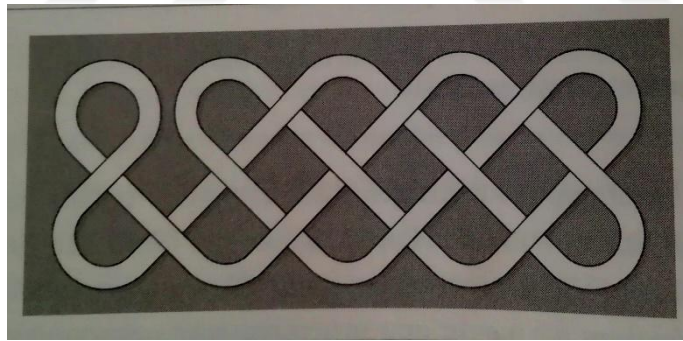
1900’lerin başlarında Alman psikologlarından oluşan bir grup, insanların nesneleri algılayış biçimi üzerine çalışmıştır (Morgan, 2011: 4). Daha sonraları bu doğrultuda çalışma yapan bütün psikologlara “Gestalt” psikologları adı verilmiştir.

Gestalt psikologlarının ilgisi “algısal örgütlenme” üzerine yoğunlaşmıştır. Algısal örgütlenme, nesnelerin gruplanarak daha büyük nesneleri oluşturması sürecini açıklamayı amaçlamıştır (Goldstein, 2013: 121). Bu yaklaşıma göre “bütün”, “parça”ların birleşiminden daha fazlasını ifade eder. Ögelerin ilişkisi birbiriyle etkileşimi içerir. Örneğin, “Gri bir kâğıt parçası yalnızca zeminine veya karşılaştırıldığı şeye ilişkin olarak gridir.” (Morgan, 2011: 4)

Gestalt psikologları, “süreklilik”, “basitlik”, “benzerlik”, “tamamlama” “yakınlık” vb. olarak adlandırılan bazı algısal örgütlenme yasaları saptamışlardır.

1.3.1.1.1. Süreklilik Yasası

“Kesintisiz bir biçim yaratıyor gibi görünen duyu uyarımlarının birbirine aitmiş gibi algılandığını belirten bir Gestalt gruplandırma ilkesi” (Bakırcıoğlu, 2012: 1273) dir. Goldstein, süreklilik yasasına örnek olarak Kelt düğümünü gösterir. Bu örnekte birbirinden kopuk parçalar değil süreklilik içinde bir örüntü görürüz (Goldstein, 2013: 122).



Şekil 6- Kelt Düğümü örneği (Goldstein, 2013, s. 122).

1.3.1.1.2. Basitlik Yasası

İnsanların, karmaşık şekilleri en basit forma indirgeyerek gruplayacaklarını belirten eğilimi tanımlar (Bakırcıoğlu, 2012: 2012).

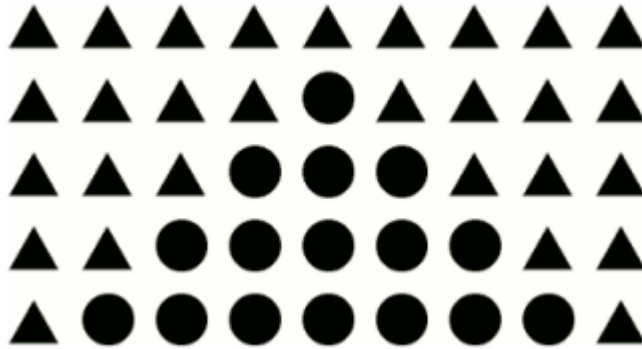


Şekil 7- Basitlik yasası (Koç & Bulut, 2014).

Şekilde, üçgen ve karenin birleştiği noktada kalan küçük üçgene genellikle dikkat edilmez. En basit şekilde algılamaya çalışırız (Koç, Bulut, 2014: 11).

1.3.1.1.3. Benzerlik Yasası

Fiziksel olarak birbirine benzeyen cisimleri beraber gruplayarak algılama eğilimine benzerlik yasası denir (Bakırcıoğlu, 2012: 165).

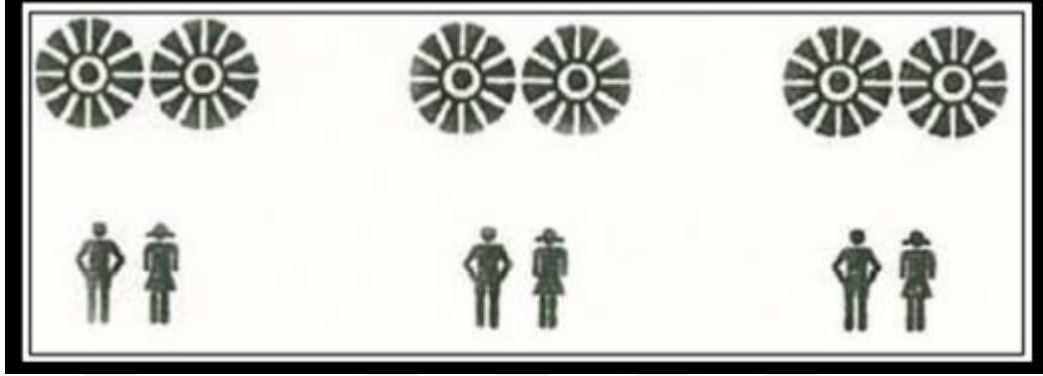


Şekil 8- Benzerlik yasası (Koç, Bulut, 2014: 9)

Şekil 8’de görüldüğü gibi dairelerden oluşan üçgenin ayırt edilebilmesinin sebebi birbirine benzeyen şekillerin birlikte gruplanmasından kaynaklanmaktadır (Koç, Bulut, 2014: 8).

1.3.1.1.4. Yakınlık Yasası

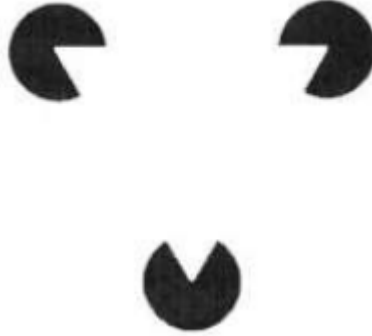
Birbirine yakın nesneler nitelik olarak benzerlik taşımasalar bile algısal olarak birlikte gruplanırlar (Bakırcıoğlu, 2012: 1503).



Şekil 9- Yakınlık yasası (Bakırcıoğlu, 2012: 1503)

1.3.1.1.5. Tamamlama (Kapatma) Yasası

Eksik olan öğeleri algısal olarak tamamlar ve bütün olarak algılarız (Bakırcıoğlu, 2012: 758).



Şekil 10- Tamamlama yasası (Koç & Bulut, 2014: 10).

Şekil 10'da görüldüğü gibi tamamlanmamış dairelerin ortasındaki üçgen zihinsel olarak tamamlanır (Koç, Bulut, 2014: 9).

1.3.1.1.6. Şekil-Zemin Algısı

İnsanlar nesneleri algımlarken kaçınılmaz olarak şekil ve zemini birbirinden ayırırlar. Örneğin, duvara asılı bir tabloda bahsederken tablo şekli; duvar ise zemini oluşturur (Morgan, 2011: 243).



Şekil 11- Şekil-zemin ilişkisi (Morgan, 2011: 243).

Şekil 11’de görülen değişken örnekte, ya beyaz alan ya da siyah alanlar şekil olarak algılanır. Hangisi algılanırsa diğeri zemin haline gelir. Fakat her hâlükârda, şekil-zemin ayrımı kişiye bir nesne algılama zorunluluğu dayatır (Morgan, 2011: 243).

1.3.2. Erken Çocuklukta Nesne Algısını Etkileyen Özellikler

Çocukların görme, işitme, dokunma, tat ve koku algıları önceki gelişim dönemlerinde olduğu gibi erken çocukluk döneminde de hızlı bir gelişme gösterir (Fişek Okman, Yıldırım Maktav: 1983). Bu gelişimler çocuğun nesneyi kavrayış biçimini de etkiler. Bilişsel ve algısal gelişimin, erken çocuklukta nitelikleri, özellikle, görme algısı ile ilişkisi üzerinden ele alınarak belirlenmeye çalışılacaktır.

1.3.2.1. Seçicilik

İnsanlar çevreleriyle olan ilişkilerinde sürekli olarak uyarıcı bombardımanı altında bulunurlar. Etrafımızda koku, renk, ses, ışık gibi birçok uyarıcı bulunur. Bu uyarıcıların hepsine aynı anda yönelemeyiz. Bu sebepten dolayı algı seçici davranır ve kişi için daha önemli olan uyarıcılara öncelik verir (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 29). Belli bir uyarıcıya odaklanma yeteneği “dikkat” olarak tanımlanır. “Seçici

dikkat” ise belirli bir nesne, konum ya da mesaja odaklanma ile ilişkilidir ve baktığımız bir nesneden diğerine geçiş yapabilmemizi sağlar (Goldstein, 2013: 158).

Çocuklar uyarıcıları birbirinden ayırt etmeyi, önemli olan uyarıcılara yönelmeyi yani fazla ve gereksiz olanları elemeyi zamanla öğrenirler (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 29). Yürümeye yeni başlayan çocukların dikkatleri genellikle bir durumdan diğerine kayar ve nesnelere odaklanma süreleri daha azdır. Erken çocukluk döneminde bir çocuk, örneğin, televizyona yarım saat odaklanabilir. Fakat çocuğun dikkatini kontrol etme yeteneğini etkileyen bazı durumlar da vardır. Okulöncesi dönemdeki çocuk “göze çarpan uyarıcıya” dikkat etme eğilimindedir. Örneğin, gösterişli bir palyaço gördüğü zaman onun anlattıklarından çok palyaçonun kendisine daha çok dikkat eder (Santrock, 2017: 224). Bu örnekte görüldüğü gibi görsel çekiciliğe sahip bir uyarıcı çocuğun “seçici dikkat”ini bir nesneden başka nesneye geçirmesine engel olacaktır.

Okulöncesi dönemdeki çocuklar, algısal bilgiye yaslandıkları için yüzeysel görünümünden etkilenme eğilimindedir. Örneğin, daha önce ele aldığımız sıvı korunumu deneylerinde çocuklar ince-uzun bardağın daha fazla sıvı alacağını düşünmektedirler. Nedeni sorulduğunda ise “Daha fazla alıyor gibi görünmekte” gibi ifadeler kullanıldığı görülmüştür (Gander, Gardiner, 2004: 259).

1.3.2.2. Ayırt Etme

Ayırt etme, bütün olarak görülen nesnenin, kendine has özelliklerini, parçalarını, ayrıntılarını ve başka nesneler ile aralarındaki farklılıkları algılayabilmektir (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 29). Çocuklarda ayırt etme kavramı zamanla gelişir. Şekil-zemin ayırımını ve parça-bütün ayırımını anlayabilmek algı gelişimi için önemli bir temel oluşturur (Mangır, Aral, 1990: 4). Özellikle, 3-6 yaş arasında ayırt etme becerisinin geliştirilmesine yönelik oynanan oyunların çocuğun gelişimine katkı sağladığı düşünülmektedir (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 32).

1.3.2.2.1. Parça-Bütün Ayrımı

Okulöncesi dönemdeki çocuklar ayrıntılara yeterince dikkat etmezler, karmaşık bir şekli bütün olarak algılarlar ve parça ile bütün arasındaki ilişkiyi aynı zamanda düşünemezler (Yavuzer, 2016: 85). Çeşitli yaşlardaki farklılıklara bakıldığında: çocuklar 2 yaşına kadar nesnelerin kendine has özelliklerini soyutlayamazlar. 4.yaşa gelindiğinde bütün içindeki ayrıntılara pek dikkat etmezler ve 5 yaş çocuğu ise örneğin, bir mürekkep lekesini bütün olarak algılamaya devam eder. 6 yaşından sonra çocuklar artık ayrıntılara dikkat etmeye başlarlar. 7 yaş çocukları parçaları algılayıp ayırt ederler. 8 yaşındaki bir çocuk ise mürekkep lekesindeki parçalara dikkat eder ve onları bildiği nesneler ya da hayvanlara benzetir ve bu süreç yetişkinlerde olduğu gibi hem bütünü hem parçalarını hem de parçaların birbiriyle ilişkilerini algılayabilecek düzeye doğru ilerler. (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 30).

1.3.2.2.2. Şekil – Zemin Ayrımı

Önceki bölümlerde şekil-zemin ayrımı tanımlanmıştı. İnsanlar nesneleri, şekli ve zemini birbirinden ayırarak algılamaktadırlar. Bununla birlikte şekil-zemin ayrımı yalnızca görsel bir algı değildir. Örneğin, “Bir senfoni dinlenirken, melodi veya tema şekil olarak algılanır; akortlar ise zemini oluşturur.” (Morgan, 2011: 244)

Çocuklarda şekil-zemin ayrımının gelişimini incelemek için çeşitli deneyler yapılmıştır. Çocuklar bu deneylerde, geometrik şekiller değil de gerçek şekillerle yapılan çalışmalarda genellikle başarılı olmuşlardır. Örneğin 4 yaş çocukları “ağaç gövdesine gizlenmiş sincapları ya da bulutların içine gizlenmiş kuşları ayırt etme” (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 31) gibi görevleri başarıyla yerine getirmişlerdir. Ancak 5,5 -6,5 yaşlarındaki çocuklar aşına oldukları iki geometrik şekli daha karmaşık bir şeklin içinden bulmaları istendiğinde başarısız olmuşlardır (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 31).

Fisher ve ark. (2013) yaptıkları bir araştırmada, eğitimin, çocukların şekil tanıma yeteneklerini geliştirip geliştirmediğini anlamaya çalışmışlardır. Araştırmada 4 - 5 yaş çocukları geometrik şekillere (üçgen, dörtgen, beşgen ve altıgen) maruz kalmış, ilişki kurmuş ve eğitim almışlardır. Çalışmanın sonucunda eğitimin çocukların şekilleri tanımasını ve daha kolay sınıflandırma yapabilmelerini sağladığı saptanmıştır (Fisher, Hirsh-Pasek, Newcombe, ve Golinkoff, 2013: 1872-1878).

1.3.2.3. Kavramlar

Kavram gelişimi, çocukların sınıflandırma yapabilmesini ve yaptıkları sınıflandırmayı çevresine uygulayabilmesini sağlar. Çocuklar 2-3 yaşına geldiklerinde kavram oluşturabilirler; ancak bu kavramlar hâlâ somuttur. Yani bu basit kavramlar, çocuğun algıladıklarını basitçe adlandırmasıyla oluşur, nesnelere ve nesnelerin dış özelliklerine bağlıdır. “Somut kavramlar ancak çocuk onları somut gerçeklere bağlama dışında bir şeyler yaptığı zaman –kıyaslayıp, birleştirip, betimleyebildiğinde- gerçek kavram olurlar” (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 37) Bununla birlikte çocukların somut kavramlarının çoğu oldukça dardır. Örneğin, üç yaşındaki bir çocuk ineklerin, kedilerin ve fillerin hayvan olduklarını kavrayabilir, ama bir solucanın hayvan olduğunu düşünemeyebilir (Gander, Gardiner, 2004: 264). Çocuk, “kavramların özelliklerini düşünüp, onlar hakkında konuşabildiği zaman, gerçek kavram edinmiş” (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 37) olur. Gerçek kavramlar oluşturma ise ancak okulöncesi dönemin sonlarında ortaya çıkar.

İnsanlar kavramlar sayesinde nesneleri tanır ve böylece çevrelerindeki karmaşayı düzenlemiş olurlar. Kavramlar, nesnelerin sınıflandırılmasını ve ilişkilendirilmesini sağlarken, her seferinde karşılaşılan bir nesnenin yeniden öğrenilmesi zorunluluğunu ortadan kaldırırlar (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 36). Küçük çocukların nesne algılamaları çarpık ve sınırlı olabilir bunun sebebi çocukların kavramlarının da bu şekilde olmasıdır. Bu sebepten dolayı kavramların nesnelerin algılanmasını etkilediğini söylenebilir (Gander, Gardiner, 2004: 264).

1.3.2.3.1.Şekil Kavramı

Çocuklarda şekil kavramı 3-6 yaş arasında gelişmeye başlar. Çocukların şekilleri ayırt edebilmeleri, şekil kavramı oluşturdıkları anlamına gelmez. Örneğin, bir çocuk top ile topacı birbirinden ayırabilir; fakat aralarındaki farkın yuvarlaklık olduğunu kavramayabilir. Çocuktan çeşitli nesneler içinden yuvarlak olanları ayırması istenir ve çocuk bunu başarabilirse şekil kavramının ortaya çıktığı düşünülebilir (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 38).

1.3.2.3.2. Büyüklük Kavramı

Büyükklüğe göre ayırt etme okulöncesi dönemde ilerleme gösterir. Fakat tüm büyüklük (büyük, orta, küçük) kavramları eş zamanlı olarak gelişmez. Okulöncesi çocuk büyük, küçük ve orta boylardaki oyuncacı seçmesi istendiğinde “büyük” oyuncacı zorlanmadan seçer ancak “küçük” ve “orta” olanları seçmekte zorluk yaşayabilir (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 38).

1.3.2.3.3. Sınıflama

Nesneleri davranış ve görüntülerine göre ayırt etme yeteneğini çocuklar zamanla elde ederler. Çocukların nesnelerin özellik ve niteliklerini soyutlamayı ve ayırt etmeyi öğrenmeleri iki yaşından önce görülmez. Küçük çocuklar, algıladıkları nesneleri genellikle yüzeysel ya da önemsiz özelliklerine dayanarak yanlış sınıflayabilirler. Bir nesnenin adını öğrenen bir çocuk bunu başka birçok nesne için genelleleyebilir. Örneğin, “Çocuğun önce köpek için kullandığı “hav hav” sözcüğü, tüm tanıdığı ya da gördüğü kedi, tavşan vb hayvanlar için genellenip kullanılabilir.” (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 32)

2-3 yaşlarındaki çocukların çeşitli nesneleri bir araya toplamaları ise onların kavramsal sınıflandırma yaptığını göstermez:

“Piaget, 2-3 yaşlarında tüm kırmızı blokları bir araya getirme gibi benzer şekildeki objeleri bir araya toplamanın, çocuğun gruplandırma yeteneğini kazandığını göstermeye yetmediğini söyler. Piaget’ye göre, çocuk bir sınıfın tüm ünitelerine ve elemanlarına ilişkin belirgin karakteristiklerden haberdar değildir. Bu nedenle işlemöncesi dönem çocuklarında sık görülen benzer objeleri bir araya getirme davranışı, kavramsal sınıflandırmanın bir kanıtı değildir.” (Yavuzer, 2016: 83)

Okulöncesi dönemdeki çocuklar somut ilişkileri daha iyi anlarlar. Kırmızı blokları bir araya getirilmesi örneği de duyular sayesinde algılanan somut bir ilişkidir. Fakat zihinde tasarlanması gereken soyut ilişkileri anlamak çocukları zorlayacaktır:

“Okul öncesi çağıdaki çocuklar somut ya da soyut pek çok ilişkiyi de anlamaya başlarlar. Somut türden ilişkiler duyular yoluyla algılanabilir; soyut olanların düşüncede tasarlanması gerekir. Örneğin, her ikisi de küp, kırmızı ve aynı büyüklükte olan iki kırmızı blok birbiriyle ilişkilidir. İlişki somuttur, çünkü görülebilir ve hissedilebilir. Buna karşılık, bir oğlan çocukla halası arasındaki ilişki daha soyut ve kavramsalıdır. Çocuklar genellikle önce somut ilişkileri kavrarlar. ‘Babanın erkek kardeşi kimdir? Annenle teyzen

arasındaki ilişki nedir? Gibi sorular genellikle okul öncesi çocuklardaki bir güçlüğü açığa çıkarır.” (Gander, Gardiner, 2004: 267)

Okul öncesi çocuklarıyla yapılan bir araştırma çocukların renklere göre mi yoksa şekillere göre mi eşleştirme yaptıkları araştırılmıştır. Bu çalışmada 3 yaşındaki çocukların rengi, 6 yaşından büyük çocukların ise şekli temel aldıkları saptanmıştır (Rock 1975’den akt. Tuğrul, Aral, Erkan, Etikan, 2001).

Çocukların nesneleri şekilsel niteliklerine göre ayırmaları, nesnelerin birbirinden farklılığını ayırmadan daha zordur ve bu okulöncesi dönem çocuklarını oldukça zorlamaktadır (Göksun, Özer, 2017: 110). Satlow ve Newcombe’un (1998) yaptığı bir çalışmanın temel amacı geometri alanındaki kavramsal gelişime dikkat çekmektir. Bu çalışmada okul öncesi dönemdeki çocuklara ve diğer yaş gruplarına (8,10 ve yetişkinler) uyaran olarak daire, üçgen, dikdörtgen, beşgen gösterilmiş ve bu uyaranları tipik, atipik ve uygunsuz olarak bir kategoriye koymaları istenmiştir. Tipik şekilleri her yaş grubu doğru olarak kategorize etmiştir. Atipik şekilleri ise sadece yetişkinler doğru olarak kategorize edebilmiştir (Satlow, Newcombe, 1998: 548-549).

Typical	Atypical	Non-valid

Şekil 12- Tipik, atipik ve uygunsuz şekiller (Satlow, Newcombe, 1998: 549).

Aynı makalede yer alan başka bir çalışmada ise 3, 4 ve 5 yaşlarındaki çocuklar tipik geometrik figür örneklerini tespit etme konusunda becerikliyken atipik figürleri

belirleme yeteneğini göstermeye henüz beş yaşında başladıkları saptanmıştır. Bu çalışmalardan gördüğümüz kadarıyla okul öncesi çağındaki çocuklar atipik şekilleri (yarım daire, ikizkenar üçgen vb.) doğru olarak gruplandıramamış ve okul çağındaki çocuklarda da bu hatalar devam etmiştir (Satlow, Newcombe, 1998).

1.3.2.3.4. Mekân Kavramı

Mekân, kişilerin bulundukları yer ve etraflarında gördükleri nesneler ile ilişkilerini, çevreyi algılayış biçimlerini tanımlar. Çevredeki nesnelerin konumlarını bilmek daha sonra bu nesnelerin yerlerini hatırlamayı sağlarken, nesnelerin birbirlerine göre konumları yön bulma yetimizi geliştirir (Göksun, Özer, 2017: 107).

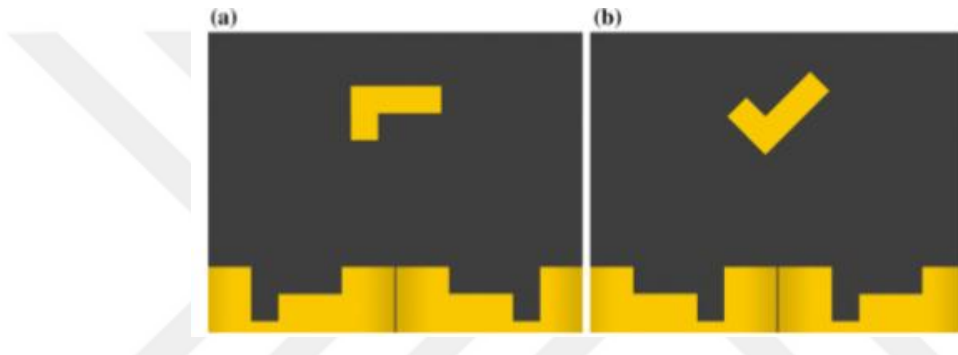
Mekânsal simgelerin çocuğun nesneler ile uğraşısı sonucu oluştuğu düşünülür. Çocukların mekânsal yetileri ile ilgili bazı gelişmeler şöyle özetlenebilir:

“Bir yaşındayken bile çocuk ‘yukarı’ ve ‘aşağı’yı göstermenin, oynamayı sağlayacak kadar mekân yönlerinin farkındadır. İki yaşına geldiğinde söz dağarcığında ‘yukarı’, ‘içeri’, ‘dışarı’, ‘uzağa git’ gibi sözcükler yer alır. Üç yaşına geldiğinde hangi sokakta oturduğunu söyleyebilir, ancak numarayı bilemez. Beş yaşına geldiğinde ise tek başına evin yakın çevresinde dolaşabilir. Hatta okula ya da diğer herhangi bir yere (bakkal gibi) giderken kullandığı yolu gösteren basit krokiler çizebilir.” (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 39)

Nesnelerin birbiriyle olan ilişkilerinin incelenmesiyle, yön bulma, harita okuma gibi yetkinlikler dışsal mekânsal yetiler olarak değerlendirilirken. Nesnelerin kendi içindeki değişimlerini temel alan yetiler (örneğin bir bardağın kendi eksenini etrafında döndürülmesi, farklı açılardan görünüşü vb.) iç mekânsal yetiler olarak adlandırılır. Nesnelerin kendi içindeki değişimlerini gözlemlemek ve algılamak insanlara nesneleri üç boyutlu olarak kavramalarında yardımcı olur (Göksun, Özer, 2017: 109-110).

İnsanların nesneleri üç boyutlu olarak zihinlerinde tasarlayarak farklı şekillere dönüştürebilme yetenekleri vardır. “Bir nesnenin iki ya da üç boyutta zihinde çevrilmesi-döndürülmesi işlemine” (Göksun, Özer, 2017: 109-110) “mental döndürme” denir. Mental döndürme sayesinde nesnelerin hareketlerinin sonuçları görülebilir. Zihinde yapılan bu tür simgelemeler zamanla gelişir. Frick ve ark. (2013) yaptıkları çalışmada, 4-5 yaşındaki çocukların zihinsel döndürme yeteneklerini dokunmatik bir

ekran aracılığıyla değerlendirmişlerdir. Şekil 13 incelendiği zaman daha iyi anlaşılacağı gibi, araştırmada verilen şekillerin zihinsel olarak döndürülüp doğru yere oturtulmasını amaçlayan araştırmada 4 ve 5 yaşları arasında gelişimsel farklar bulunmuştur. Ortalama olarak 5 yaşındaki çocuklar, 4 yaşındaki çocuklardan daha fazla sayıda doğru çözüm yapmışlardır. Okul öncesi dönem çocukları için oldukça basitleştirilmiş (çalışma belleği, dikkat süresi, sözel anlama açısından...) mental döndürme görevlerinde bile sadece çok az sayıda 4 yaş çocuğu iyi performans gösterebilmiştir (Frick, Ferra ve Newcombe, 2013: 120-121).



Şekil 13- Frick ve ark. (2013) zihinsel döndürme araştırmalarından bir görsel (Frick, Ferra ve Newcombe, 2013:120).

Yapılan çalışmalar göstermektedir ki nesneleri ayırma, şeklini anlama, yönleri tayin etme, zihinde döndürme gibi beceriler okulöncesi dönem çocuklarında yaşlara gelişimine göre farklılıklar göstermektedir.

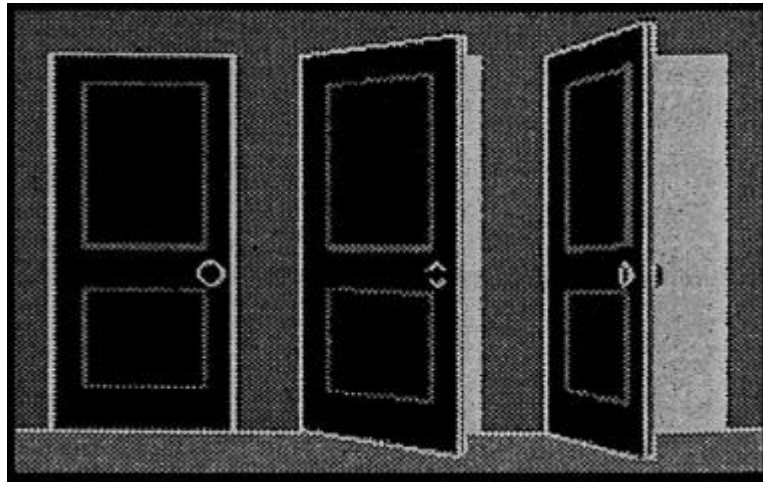
1.3.2.2.4. Algısal Değişmezlikler

Algısal değişmezlikler, yetişkinlerdeki gelişmiş haliyle tanımlanırsa eğer; nesneleri algıarken, nesneye bakılan açıda değişiklik olsa bile nesneyi algılayışımızda bazı düzenliliklerin/değişmezliklerin olmasıdır. Başka bir ifadeyle nesneler daha önceden bildiğimiz özellikleriyle algı düzeyinde değişmez kalırlar. Nesnelerin gözümüzün ağ tabakasına düşen imgeleri değişebildiği halde şekilleri, büyüklükleri ve parlaklıkları bakımından değişmez şekilde algılanırlar. Bu düzenliliğe algı değişmezliği denir (Morgan, 2011: 245).

Zaman zaman “nesne değişmezliği” olarak da adlandırılan bu kavram çocuklarda ikinci yaş öncesinde gelişir. Nesne değişmezliğinin gelişmesine bağlı olarak çocuklar, nesneleri büyüklük, renk, biçim gibi duyuşsal özelliklerine göre sınıflamayı öğrenmeye başlarlar (Cüceloğlu, 1991: 348). Nesne değişmezliği “şekil”, “büyüklük” ve “renk” değişmezliği olarak üç başlıkta toplanabilir (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 33).

1.3.2.2.4.1. Şekil Değişmezliği

Şekil değişmezliğinden, bir nesne ile ilgili sahip olunan bilginin etkisiyle, nesneye değişen açılardan bakılsa bile şekil bakımından değişmez olarak algılanması anlaşılmaktadır (Morgan, 2011: 246). Örneğin “Yetişkin, bir kitabı hangi açıdan görürse görsün (otururken, ayakta, kitabın yalnızca bir kısmı, vb) kitabı kitap olarak algılar.” (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 33) Çocuklar nesnelerle yaşadıkları çeşitli deneyimler sonucunda şekil değişmezliğini geliştirirler. Nesneleri eline alıp, onu her açıdan gözlemleyen çocuk nesnenin özelliklerini öğrenir (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 33).



Şekil 14- Şekil değişmezliği (Bakırcıoğlu, 2012: 373).

Şekil 14’te aynı kapının farklı pozisyonlardaki düşüne bakıldığında gözümüzün retinasına düşen imgesi farklılaşır fakat kişi yine de kapıyı aynı kapı olarak algılar. (Bakırcıoğlu, 2012: 373).

1.3.2.2.4.2. Büyüklük değişmezliği:

Büyüklik değişmezliği, kişiden uzaklaşan bir nesnenin retinasına düşen imgesinin gittikçe küçülmesine rağmen nesneleri aynı büyüklükte algılamasıdır (Morgan, 2011: 247). “Yetişkin, bir kitabı ister uzaktan, ister yakından görsün, hemen hemen aynı büyüklükte (yani gerçek boyutlarında) algılar.” (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 33). Bu durum, nesnenin retinamızdaki imge ile algıladığımızın tam olarak örtüşmediğini göstermektedir (Goldstein, 2013: 114).

Çocuklar ise kendilerine yakınlaşan ve uzaklaşan nesnelerle yaşadıkları deneyimler sonucunda bir nesne uzaklaştığında gerçek boyutunda bir değişiklik olmadığını anlamaya başlarlar. “Örneğin, uzaktan görünen bir uçak, çocuk tarafından oyuncak boyutlarında algılanır ve yaklaştıkça büyüdüğü düşünülür.” (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 33)

1.3.2.4.3. Parlaklık (Renk) Değişmezliği

Bir nesnenin beyazlık, grilik veya siyahlık derecelerinin, yani parlaklıklarının, nesnenin zemine olan oranına bağlı olmasından kaynaklı olarak, (örneğin, kömürün ay ışığında da, güneş ışığında da siyah olarak algılanması...) değişmez olarak algılanmasıdır (Morgan, 2011: 247).

Okul öncesi dönemde çocuğun renklere karşı olan hassasiyeti hızla gelişme gösterir. Bu dönemde çocuklar genellikle az bir parlaklık değişikliğini bile fark edebilirler. Çocuklarla birlikte yapılacak kimi çalışmalar çocukların bu alanda çocukların ilerlemesine fayda sağlayabilir (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 39).

1.3.2.5. Benmerkezcilik

Benmerkezcilik çocuğun nesnelerle ilişkisini etkileyen bilişsel bir düzeye işaret eder. Çocukların bir şeyleri başka insanların ya da şeylerin açısından görme veya başkalarının duygu ve gereksinimlerini anlayabilme konusundaki sınırlılığı ifade eder (Gander, Gardiner, 2004: 259). Örneğin:

“Çocuğun önündeki masanın üstünde çeşitli oyuncaklar konup neyin nerede olduğunu anlatması istenir. Sonra masanın karşısında oturan bir kişinin aynı oyuncakları kendisinin gördüğünden farklı göreceğinin düşünemez.

Kendisi için bebek önünde ise, arkadan bakan için de öyledir, diye düşünür.”
(Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 34)

Olaylara ve nesnelere başka açılardan bakmaktaki yetersizlik, egosantrik düşünce, çocukları birçok farklı açılardan etkilemektedir. Çocuk, mekânsal konumlandırma; nesnenin yeri, yönü, uzaklığı; özelliğini kullanarak bir nesneyi belirtmek istediğinde bir başkasının açısından düşünememekte yani kendisini başka biri yerine koyamamaktadır(Göksun, Özer, 2017: 112-113).



2. BÖLÜM

NESNE, İNSAN ve TİYATRO

2. BÖLÜM

NESNE, İNSAN ve TİYATRO

2.1.Nesne Kavramı

“Nesne”yi anlama çabamıza öncelikle dilimizde ne anlama geldiğine bakarak başlayabiliriz. TDK (Türk Dil Kurumu) sözlüğünde nesne şu şekilde tanımlanır:

“**Nesne** is. **1.** Belli bir ağırlığı ve hacmi, rengi, maddesi olan her türlü cansız varlık, şey, obje... **2.** fel. Öznenin dışında kalan her konu, obje ...”(Türkçe Sözlük, 1988: 1083)

Tanımdan da anlaşıldığı gibi nesne, çevremizde gördüğümüz, cansız olan ve insanın dışında kalan her şeyi tanımlar. Bir taş parçası, bir ağacın dalı, bir dağ, bulut vs. gibi her şeyi tanımlar. Obje kelimesi ile eşanlamlıdır.

Nesne kelimesi “eşya” kelimesi üzerine de düşünmeye sevk eder. Peki, “eşya” kelimesi ne anlama gelir? Nesne/Obje kelimeleri ile aynı şeyi mi ifade eder? TDK sözlüğünde eşya şöyle tanımlanır:

“**Eşya** ç. is. Ar. eşyâ; şey kelimesinin çoğulu. Türlü amaçlarla kullanılan, insan yapısı, taşınabilir, cansız varlıkların bütünü.” (Türkçe Sözlük, 1988: 473)

TDK sözlüğüne göre eşyanın kullanım amacı taşıması ve insan yapısı olması onun objeden ayırıcı tanımını oluşturur. Bu tanımlama eşyanın kültür ürünü olduğuna işaret eder. Eşya olma niteliğinin dışında kalan nesneler insan kültürü olmasa da vardır. Fakat eşyalar kültürün bir parçası olarak insanlar tarafından üretilmişlerdir ya da insanın amaçları doğrultusunda kullanılan nesnelerdir. Nuri Bilgin (1948-2015) eşyaları yaşam çevremizin temel öğelerinden biri olarak görür:

“Her birey için çevre ya da dış dünya, diğer bireylerin yanısıra, geniş anlamda şeylerden ve bunlar arasında gittikçe artan bir oranda, eşyalardan oluşur.” (Bilgin, 1991: 11)

Bilgin’in bu ifadesinden de anlaşıldığı gibi eşya, şeylerin/nesnelerin içinde özel bir kategoridir. Nesne kapsayıcı bir kavramdır. Her eşya bir nesnedir fakat bütün nesneler eşya kategorisine girmezler. Bu tez kapsamında nesne kavramı bu kapsayıcılığı ile kullanılacaktır. Eşya kelimesi kullanıldığında ise özellikle onun kültür ürünü olduğunun

ve kültür taşıyıcılığı kazanmış olan nesnelerden olduğunu vurguladığımız unutulmamalıdır.

2.2. Nesnelerle Çevrili İnsan

İnsan çevresinde bulunan nesnelerle sınırlandırılmış bir dünyada yaşar. Ancak insanın nesneleri amaçlarına göre kullanabilmesi ve devamında kendi aletlerini yapabilir düzeye gelmesi insana büyük imkânlar sağlayan bir sınırsızlık getirmiştir. İnsanın nesneyle kurduğu ilişkide ortaya çıkan bu sınırlılık ve sınırsızlık ilişkisi belki de bir paradoks olarak düşünülebilir.

İnsanın evrim sürecinde dik duruş yeteneği kazanmasının özel bir anlamı vardır. Çünkü dik durmak insanın ellerini özgürleştirmiş ve onlara nesneleri işleme özgürlüğü sağlamıştır. Araç yapmak beynin gelişimini de büyük ölçüde etkilemiştir. Ellerin araç yapmaya olanak verecek şekilde evrimleşmesi beynin evrimsel olarak büyümesinden önce ortaya çıkmıştır (Gould, 2003: 121-122). Fiziksel evrimin yarattığı imkânlar insanın kültür yaratıcısı olarak ortaya çıkmasını sağlayacaktır. Ellerin serbest kalışı ve kavrama yeteneğinin gelişmesi insanların önce çevresinde bulduğu nesneleri kullanabilmesini sonrasında da bu nesnelerden araçlar yapabilmesinin imkânını yaratmıştır. İnsan ve nesne arasında böyle bir etkileşimin kurulabilmiş olması ve insanın üretebilme potansiyeli, zekânın artmasında da etkili olmuştur.

İnsan ve nesne arasındaki etkileşimler, insanın insanlaşmasında önem arz eder. İnsan ve hayvan arasındaki farkın nerenden kaynaklandığıyla da ilişkilidir. Aslında bu soruya “akıl” olarak cevap veren yaygın görüş kaynağını Antik Yunan düşüncesinden alır. Akıl ya da “logos” hem “söz” hem de “şeylerin ne olduğunu anlama yeteneği” anlamına gelir. Varlığın ötesinde insanüstü bir aklın olduğu ve bu akıldan sadece insanın pay aldığı fikriyle ilişkili bir düşünce olarak ortaya çıkar (Scheler, 1988: 11).

Başka bir düşünce ise insanı hayvandan ayıran ana unsuru insanların nesneleri araç olarak kullanabilmesinde görmüştür. Ancak bazı hayvanların sınırlı oranda da olsa nesneleri araç olarak kullanabildikleri bilinmektedir. O halde araç kullanabilmek tek başına yeterli değildir. Bu soruya materyalist teoriler üzerinden cevap bulunabilir. K. Marks (1818-1883) ve F. Engels’de (1820-1895) bireylerin ilk tarihsel eylemini yani

insanları hayvanlardan ayıran ilk eylemi onların düşünmelerine değil kendi geçim araçlarını üretmelerine bağlar. İnsanlar araçlarını üretirken, kendi maddi yaşamlarını da üretmişlerdir (Marx, Engels, 1992: 39).

George Thomson (1903-1987) hayvanların ve insanların nesnelerle olan ilişkilerinin farklılığını netleştirir. Ona göre bazı hayvanlar da doğadaki taş, sopa gibi nesneleri kullanabilmektedir; ancak insanların araçları tüketim için değil; üretim için tasarlanmış emek ürünleridir (Thomson, 1998: 30).

Üretim yapabilmek için aletler tasarlayabilmek özne ve nesne ikiliğinin oluşması gibi çok önemli bir sonuç yaratır. Hayvanlar çevreleri ile kurdukları ilişkide doğanın bir parçası olarak edilgin bir bilinçtedirler. Başka bir ifadeyle, hayvan, özne olarak doğadan yani nesneden etkin bir bilinçle kendini ayıramaz. İnsanın çevresini üretim etkinliğinin nesnesi olarak kavraması nesne olarak doğanın farkındayken, özne olarak da kendinin farkında olmasını sağlar (Thomson, 1998: 20).

Felsefi antropoloji üzerine yazılan ilk kitap olan “İnsanın Kosmos’taki Yeri” adlı çalışmasında Max Scheler (1874-1928) “Homo faber” yani “alet yapan insan” olarak insanın, hayvandan farklılaşmasını bir derece meselesi olarak algılanmasına karşı çıkar. Scheler, bitkileri, hayvanları ve insanları temel özelliklerini incelediği çalışmasında insanın diğer canlılardan ayıracak olan daha yüksek bir ruhsal basamağı arar. Bu basamak zekâ, içgüdü, seçme yeteneği gibi yeni eklenebilecek işlev ve yeteneklerle sayısı artırılarak ulaşılabilecek bir varlık basamağı değildir. Ona göre insanı insan yapan onun Hegel’de olduğu gibi “geist” olarak tanımladığı özellikle donatılmış olmasıdır. Geist ya da “tin” olarak ele alabileceğimiz bu kavram aklı, duygusal edimleri, görüngüleri ve varlığı anlama yeteneğini kapsar. Geist, insanı çevrenin bağlarından kurtarır. İçgüdü, zekâ ve hayatın baskı yapan bütün şeylerine karşı özgür bırakır. Bu bağlardan çözülmüş, kurtulmuş insan, “dünyaya açık” hale gelerek çevresinde karşılaştığı her şeyi “araya uzaklık koyarak” nesneleştirebilme yeteneği kazanır. Aynı zamanda kendini de nesneleştirir başka bir ifadeyle kendilik bilinci kazanmış olur. Oysa hayvanlar çevrelerini nesneleştirerek benlik bilinci kazanamazlar. Hayvanlar itkilerini bile kendi itkileri olarak yaşamazlar. İtkileri çevreden gelen “çekici ve itici güçler” olarak çevrenin bir uzantısı olarak yaşarlar. Az çok alet kullanma zekâsı

gösteren hayvanlar, bunu çevresine uyumlu şekilde, farkındalıksızlık içinde ve nesneleştirme yeteneğinden yoksun bir şekilde nesneleri kendilerini ayırt edemedikleri bir çevrenin uzantısı olarak kullanırlar (Scheler, 1988: 15-46).

İster Scheler'in öne sürdüğü gibi insanın benlik bilincine ulaşması geist'le olsun ister diğer görüşlerde belirttiğimiz gibi üretim sürecinde gelişsin; iki durumda da özne-nesne düalizminin olduğu görülmektedir. Bu süreçte insan, doğayı nesneleştirmiş, kendini doğanın doğrudan bir parçası olmaktan özgür kılmıştır.

İnsanın alet üretmekle başlayan doğaya egemen olma serüveni özellikle sanayi toplumlarında yüksek boyutlara ulaşmıştır. Meta üretiminin artması ve tüketim toplumunun oluşması etrafımızın tıka basa eşya ile dolmasına sebep olurken, eşya, yarattığımız kültür ortamının vazgeçilmez unsurları olarak birçok anlam ve boyut kazanmıştır. Nuri Bilgin'e göre iletişim "...eşyayla, eşyadan, eşya diliyle, eşyalar sayesinde ya da eşyalara rağmen" (Bilgin, 1991: 32) gerçekleşmektedir. Bilgin, şöyle açıklıyor:

"Tüm araç ve gereçler, insanın dış dünyaya uzantıları olarak, dışa açılımı ve genişlemeyi sağlamaktadır. Eşyalar, aynı zamanda, bireyle diğerleri arasında yer almakta ve bu anlamda, bizi diğerlerinden ayıran bir engel, iletişimi durduran bir duvar olmaktadır. Bu ara konumları dolayısıyla, eşyalar, sadece bir engel olarak değil, bizi diğerlerine bağlayan bir köprü ya da vasıta olarak ta görülebilir. İnsanlararası iletişim açısından paradoksal olarak, bir yandan kişiyi diğerlerinden soyutlayan, ayıran bir araç, öte yandan dış dünyaya açılan bir pencere, okyanusta bir periskop olarak nitelenen televizyon konusunda açıkça görülmektedir." (Bilgin, 1991: 31-32)

Bilgin, eşyanın anlamlarının her toplumsal grubun sosyokültürel özelliklerine göre değiştiğini düşünür. İnsanların kullandığı eşyalar ve eşyalarla ilişki biçimleri bireyi ve toplumu yansıtır. Çünkü eşya, üzerine kültürün yansıdığı ürünlerdir:

"Eşyalar, diğer bir bakımdan, sosyal bir mesaj niteliği taşımaktadır. Çünkü kültürümüzün üzerine yansıdığı, kayıt edildiği birer ürün olarak, türülüklerinden ve biçimlerinde, kolay veya zor elde edilebilir, az veya çok oluşlarıyla, onları üreten toplumun mesajları olarak ortaya çıkmaktadırlar. Eşya, bir iletişim sistemi içinde değerlendirildiğinde, sadece mesaj değil, aynı zamanda iletişim kanalı, iletişimin fiziksel dayanağı ya da mesajı ileten, taşıyan öğedir; hediye olarak verilen bir eşya, kendiliğinden bir mesaj olabildiği gibi, verenin mesajının taşıyıcısı da olmaktadır. Eşya, bireyin gözünde taşıdığı değere, anlama göre iletişimin konusu da olabilmektedir." (Bilgin, 1991: 32)

Arnd-Michael Nohl ise felsefe, pedagoji ve sosyoloji arasında dolaştığı kitabı “Eşya ve İnsan”da insan merkezli pedagojiyi tartışmaya açar. İnsanın öğrenme, eğitim, sosyalleşme ve yönelim geliştirme süreçlerinde eşyanın ne denli “aktör” olabileceği sorusunu tartışır.

Sosyalleşme sadece sosyal çevre ile etkileşim değildir. Aynı zamanda fiziksel çevre ile de etkileşimi içerir. Nohl, nesnelerin pedagojik katkısının yeterince önemsenmediği kanısındadır (Nohl, 2018: 24). Nohl, her eşyanın maddi özelliklerinden dolayı insanın belli hareketleri yapmasını olanaklı kıldığını ya da engellediğinin ifade eder. Eşya da öğretir. Örneğin bir öğretmen, öğrencisine yazı yazmayı öğretirken bir dolmakalem de çocuğa onun nasıl kullanacağını öğretir (Nohl, 2018: 9-10).

Nohl, eşyanın aktörlüğünü tartışırken Fransız düşünür Bruno Latour’un (1947-) “provokatif” görüşlerini ele alır. Tartışmanın örneği Batı okullarında yaşanan silahlı saldırılardır. Bu saldırılardan sonra bir grup insan, ruhsat almanın zorlaştırılmasını ve silah yasağını savunur. Diğer gruba göreyse insanları öldüren silah değil insanlardır. Latour, bu sorunu çözümlerken, insanı “fail 1”, silahı ise “fail 2” olarak tanımlar. Bu faillerin her biri bir amaç, adım ve niyet olarak “eylem programına” sahiptir. İntikam almak isteyen insan bunu kendi gücüyle gerçekleştiremeyeceği için fail 2 (silah) ile karşılaşır. Fail 1 ve fail 2’nin birleşiminden “fail 3” ortaya çıkar. Yani kâtil ve cinayet silahı birlikteliği. Bu her iki faili de değiştiren bir bağlantı içerir (Nohl, 2018: 40-41). Nohl’a göre bu düşüncenin kayda değer tarafı özne ve nesne, başka bir ifadeyle, amaç ve araç arasındaki ikiye bölünmeyi engellemesi ve insanla eşya arasındaki bağlantıya dikkat çekmesidir (Nohl, 2018: 41-45).

İnsan ve eşya arasındaki bağlantı, insanın yaşam yönelimlerinde ve öğrenme süreçlerinde kendini gösterir. Nohl, öğrenme ve “yönelim geliştirme”yi birbirinden ayırır. Öğrenmeyi şöyle açıklar:

“Öğrenmede –özellikle eşya ile öğrenme için- en tipik olan, öğrenilenin zaten var olması durumudur. Makas ve çatal işlevsel olarak ve sahip oldukları sembolik adlarla çocuklar onları kullanmayı öğrenmek zorunda olmadan önce vardır. Bu nedenle öğrenme süreci nesnelerin önceden belirlenmiş işlevleri ve onların sembolik anlamları ile ilintilidir.” (Nohl, 2018: 61)

Yönelim geliştirme ise yaşam evreleri boyunca, insanın deneyim ve yönelimleriyle ilgilidir. Kişinin yönelim geliştirme sürecinde “eşyanın çağrısı”nın büyük bir önemi vardır. Eşyanın çağrısı, insanları yeni anlamlandırmalar ve yönelimlere sevk eder (Nohl, 2018: 24-25). Nohl, yönelim geliştirmeyi keçe kullanarak oyuncak bebekler yapan ve daha sonra bunu ticari faaliyete çeviren bir kadının yaşamından kesitlerle inceler. Ele alınan örnekte kadının eşya (keçe) ile kurduğu bağ sonucu eski yönelimlerinin nasıl dönüştüğü ve yeni öznelliklerin nasıl oluştuğu incelenir (Nohl, 2018: 62).

Nesnelerin, kültürün bir parçası olarak eşyanın, insan açısından birçok farklı anlamı, gerekliliği ve etkileri olduğu muhakkaktır. Eşya üzerine yapılan araştırmalar göstermektedir ki nesneler ve insanlar karşılıklı etkileşimler yaşarlar. Bazen de bu etkileşimler insanın tüm hayatını değiştirebilecek yönelimlerin oluşmasını sağlar. İnsan ve nesne arasındaki etkileşimler, toplum ve doğayı dönüştürürken bireyin yaşamını da değiştirebilecek özelliklere sahiptir. Bu açıdan araç yapmayı öğrenmiş ilk insanların nesnelerde tılsımlı ve dönüştürücü bir güç görmesinin, “büyü” olarak olmasa bile, etkililik açısından gerçekliğe temas ettiği söylenebilir.

2.3. İdolden Sanat Objesine Nesnenin Estetik Dönüşümü

Tiyatronun kökenini eski toplumların törenlerinde arayan yaygın görüşler vardır. Uygarlık öncesi toplumların bolluk ve bereket için yaptığı ritüellerin; gösteri, diyalog ve çatışma gibi unsurları barındırması tiyatronun köklerini bu ayinlere yaslamak için bir zemin oluşturmuştur. İnsanların başlarda doğayı etkilemek ve denetim altına almak adına yaptıkları ayinlerin zamanla terk edilmesi, değişikliğe uğraması, inançsal bağlarından bağımsızlaşarak ve giderek bu ayinlerdeki faydacılığın yerine estetik amaçların geçmeye başlamasını sağlamıştır. Benzer biçimde bu törenlerle birlikte gelişen mitlerin, ayinle olan bağlarından kurtularak öyküler haline gelmesi dramatik özün oluşmasını sağladığı düşünülmektedir (Brockett, 2000:17).

Benzer şekilde eski toplumların üyelerinin kullandığı nesnelerin ilk kullanım amaçlarından bağımsızlaşarak estetik nesneler haline geldiğini düşünebiliriz. Bu süreci anlamak için henüz doğayı yeteri kadar tanımayan toplumların düşüncelerini kavramakta yarar vardır.

Nesnelerle kurduğu bağda insanın erken doğasını anlamaya çalışan Jurkowski, başlangıçta animizim vardı, der ve ekler: “İnsanlar taşların, ağaçların, bulutların, hayvanların tinsel güç ve ruh ile kuşatıldığına inanıyorlardı.” (Jurkowski, 2013: 70). Animizmi basitçe tanımlayacak olursak: canlı ve cansız bütün varlıkların bir ruhu bulunduğu dair inaçtır (Çoruhlu, 2000: 56).

Peki insanlar erken devirlerde ruh denilen şeyi nasıl tasavvur etmişlerdir? Frazer bunu şöyle açıklar:

“Eğer bir hayvan yaşıyor ve hareket ediyorsa, onun düşüncesine göre, bu ancak içinde onu hareket ettiren küçük bir hayvan olduğu içindir. Eğer bir insan yaşıyor ve hareket ediyorsa, bu ancak içinde onu hareket ettiren küçük bir insan olduğu içindir. Hayvanın içindeki hayvan, insanın içindeki insan, işte ruh budur.” (Frazer, 2004: 121)

Frazer’in ifadesinden anlaşıldığı gibi ruh başlangıçta günümüzde anladığımız anlamıyla soyut bir güç değildir. Tersine ruh, ilkel insanın bütüncül olarak hareket halinde gördüğü doğayı ya da tekil olarak hareket eden varlıkları hareket ettiren somut bir güçtür. Freud bu süreçte somuttan soyuta doğru bir ilerleyiş görür:

“Başlangıçta ruhların insanlara çok benzediği düşünülüyordu; ancak uzun bir gelişme seyrinden sonra nesnel özelliklerini kaybetmiş ve büyük ölçüde *ruhanileşmişlerdir*.” (Freud, 1999: 135)

Önemli olan canlılık ile hareket arasında kurulan bağıdır. Bu oldukça basittir: canlıdır çünkü hareket etmektedir. Hayvan canlıdır çünkü onu hareket ettiren küçük hayvan (ruh) vardır. İnsan, canlıdır çünkü onu hareket ettiren küçük insan (ruh) vardır. Doğa canlıdır; çünkü bütünsel olarak doğanın hareket ettiğini fark etmiştir ilkel insan: Sular akmakta, yıldızlar dönmekte, taşlar yuvarlanmaktadır. Canlılıkla ilgili bu nedensellikte bilgi eksikliği bulunduğu için spekülatif akıl yürütme vardır; yine de canlılık ile hareket arasında kurulan bağın belli bir gözleme dayandığını söyleyebiliriz.

Animistik ilk insanların düşünüşünü anlaşılması için önemli bir kavram da “benzetme” olarak adlandırılan etkileme gücüdür. Bu düşünme biçimi bir şeyi taklit ederek belli başlı bir etkinin yaratılabileceği üzerine kuruludur. Çok bilinen bir örnek olan birisinin kuklasını yaparak, kuklaya (imgeye) verilen zararların temsil ettiği kişide de gerçekleşeceği düşüncesi bu mantığa dayanır (Frazer, 2004: 10). İnsanın taklit

yoluyla ve çeşitli nesneleri kullanarak elde ettiği büyüsel güçte, araç yapmayı öğrenmenin büyük bir etkisi olduğu düşünülmektedir. Doğada bulduğu araçları kullanan insanlar bu araçları taklit ederek eşdeğerde ve yararlı yeni aletler yapmalarıyla birlikte nesneler ve doğa üzerinde üstünlük kurmuşlardır. Bu üstünlüğün Fischer’a göre büyü bir tarafı vardır:

“Doğal nesnelerden dış dünyayı etkileyip değiştirebilecek aletler yapılması gibi heyecan verici bir buluş, durmadan deneyler yapan ve düşünmesini öğrenen ilk insanın kafasında yeni bir düşünceyi doğuracaktı: büyü aletler olmayacak şeylerin de başarılabilceği, doğanın emek çabası olmadan “büyülenebileceği” düşüncesini.” (Fischer, 1995: 34-35)

Yüzyıllar boyunca törenler düzenleyen insanlar soylarını devam ettirmek, bolluğun bereketin artması (bitkilerin büyümesi, hayvanlarının çoğalması, yağmurun yağması vb.) veya hastalıklardan kurtulmak gibi sebeplerle büyüye başvuracaklardır. Bugün doğayı tam olarak tanımadığı, doğanın karşısında çaresiz olarak görülen ilk insanlar Frazer’den öğrenildiğine göre hiç de kendilerini çaresiz hissetmemişlerdir hatta doğayı belli oranda kontrollerinde görmüşlerdir. Örneğin rüzgârı estirip durdurabilecek, yağmur yağdıracak kudreti kendilerinde görmüşlerdir ve onlara bu kudreti veren en önemli şey ise çeşitli nesneler olmuştur:

“Rusya’da Dorpat yakınında bir köyde, yağmura çok gereksinim olduğunda üç adam eski bir kutsal korulukta köknar ağaçlarına tırmanırdı. Bunlardan biri, gök gürültüsünü taklit etmek için bir çekiçe bir kazana ya da küçük bir fıçıya vururdu; İkincisi şimşegi taklit etmek için yanar iki odun parçasını birbirine sürter, kıvılcımlar çıkarırdı; "yağmurcu" diye adlandırılan üçüncüsüyse bir demet ince dalla bir kovadan sular serperdi her yana. Bu bir duygusal büyü örneğidir; arzulanan olayın, onu taklit yoluyla meydana getirildiği varsayılmaktadır.” (Frazer, 2004: 13-14)

İlk insanlar çeşitli nesnelere birtakım inançlar yüklemişlerdir. Çoruhlu, araştırmalarında “ruh”, “töz”, “idol”, “put” kelimelerini aynı anlamda kullanmıştır. Töz kültürünün gelişmesinde fetişizm kavramı da işlevsel olmuştur. Fetişizm taş, deri, pençe, boynuz gibi nesnelerin, kutsal sayılarak, nazardan korunma, büyü yapmak ve şans getireceğine inanmak gibi inançlarla kullanılmasıdır (Çoruhlu, 2000: 57). İlk putlar genellikle ata heykelleri, sunu heykelleri, cenaze putları ve fetişler şeklinde ortaya çıkmış ve kutsamak ya da lanetlemek gibi işlevler yüklenmişlerdi. Putl ile temsil

ettikleri şeyler arasında sembolik bir bağın olduğu da düşünülmektedir (Tilakasiri, 2008: 15).

Türkler, töz denilen, keçeden yapılmış hayvan/insan şeklindeki kuklaları ya da benzer tasvirleri çeşitli devirlerde kullanmışlardır (Çoruhlu, 2000: 59). Altay şamanlarının giysilerinin üzerine astıkları “yedi bebek kuklası” Ülgen’in kızlarını temsil ederken; “yedi çingirak” da kızların ruhları çağırın tılsımlı seslerini temsil ediyordu. Bu örnekte olduğu gibi başka toplumlarda da benzerleri görülen idoller, animizim ve fetişizm ile ilişkilidir (Çoruhlu, 2000: 74). Şaman ayinlerinde kurt, tilki, kertenkele, yılan gibi hayvanların heykel, kukla ya da kaba bebekler şekline getirilerek kullanıldıkları bilinmektedir (And, 2012: 93). Bu ayinlerde şamanlar esrik bir şekilde gökyüzüne veya yeraltına yolculuklar gerçekleştirirlerdi. Yolculukları esnasında şamanlara koruyuculuk etmesi için kartal, geyik, at, kurt gibi hayvanların ruhunu temsilen çeşitli nesneler kullanılırdı (Çoruhlu, 2000: 67-68).



Şekil 15- Şamanın yolculuk esnasında kullandığı hayvan/ruh modeli (Çoruhlu, 2000: 68).

Metin And, Anadolu köylüsünün oynadığı, dramatik özellik kazanmaya başlamış seyirlik oyunlarda bu nesnelerin izini sürer. Bir oyunda, oyuncuların birisinin at yerine geçmesi niyetiyle bacaklarının arasına bir odun parçası almasını ve elindeki kamçıyla bu atı sürmesinin, esrik yolculuklarında at yerine bir odun parçasını kullanan Orta Asya şamanlık geleneğinden kalan bir kalıntı olduğuna işaret eder (And, 2012: 65).

Tüm bu örneklerde gördüğümüz gibi nesneler, ruhların temsilcisi olarak ve tılsımlı güçleri olduğuna inanıldığı için kullanılıyordu. Amaç sanat eseri yaratmak değildi; daha çok faydacı bir etkinin peşindeydiler. Bu nesneleri estetik bir değer olarak

değil de güç taşıyan ve faydalı nesneler olarak görüyorlardı. Gombrich'in belirttiği gibi imge ve gerçeklik arasındaki ilişki ilk insanlar için belirsizdi:

“İlkeller için, yararlılık açısından, bir kulübenin yapımıyla bir imgenin üretimi arasında hiçbir ayrım yoktur. Kulubeler onları yağmurdan, rüzârdan, güneşten ve kendilerini yaratmış olan ruhlardan korurlar. İmgeler ise, onları, doğal güçler kadar gerçek olan öteki güçlere karşı korurlar. Başka bir deyişle, resimler ve heykeller, büyüsel amaçla kullanılır.” (Gombrich, 1992: 20)

Günümüzde sanat eseri olarak algılanan nesneler, taklit ve büyü nesneleri olarak ilk insanların evreninde işlevsel rol üstlendi. Törenlerde yer alan fetiş nesneleri katılımcı olarak algılanıyor ve yaşamla dolu olduğuna inanılıyordu. Süreç bu figürlerin zamanla idollere dönüşmesine sebep oldu. Polonyalı kukla kuramcısı Jurkowski'ye göre idollerin elle oynatılarak canlandırılmaya başlaması aşamasına gelindiğinde idoller kuklalara dönüşmüş durumdaydı (Jurkowski, 2013: 70). Amerikalı kukla sanatçısı ve tarihçisi Paul McPharlin, Amerika yerlilerinin yaptıkları törenlerde totem hayvanlarının ve ölülerin ruhlarının temsil edilmesi için kuklaların kullanıldığını belirtir (McPharlin, 1936: 9). Benzer şekilde Tilakasari de büyüsel kült nesnelerinin hareketsiz, heykel biçiminde oluşunun insanlardaki hareketli ve canlı figürlere olan ihtiyacı doyuramadığı için zamanla hareket edebilen figürlerin ortaya çıktığının altını çizer (Tilakasari, 2008: 15). Artık kuklaların önemli iki işlevi vardı: birincisi günümüzde bile örneklerinin bulunabildiği büyü ve ritüel işlevi; ikincisi ise tiyatroya bağlı olarak kuklaların estetik, toplumsal ve kültürel işlevleriydi. Bu şekilde kukla tiyatro performansçısı olarak yerini uzun bir süreçte yavaş yavaş kazanmıştır (Jurkowski, 2013: 70).

2.4. Teatral Nesne Olarak Kukla

İnsanların inanç nesnesi olarak kullandıkları idollerin nasıl olup da sanat nesnesine/kuklaya dönüştüğünün dinamikleri açıklanmaya çalışıldı. Ancak bu sürecin tam olarak nasıl geliştiğinin bilinmesi imkânsızdır. Sonuç olarak günümüze kadar dünyanın çeşitli coğrafyalarında, birçok farklı kukla türü, belki de birbirinden ayrı gelişim aşamalarından geçerek ortaya çıkmış olabilir.

Bu tezin merkezinde olan nesnenin teatrallliğini anlamak çabasında gerektiği ölçüde kukla teorileriyle tartışma içerisinde olunmaya devam edilecektir.

2.4.1. Kukla Tanımları

Sözlükler çoğunlukla kuklayı, iplerle veya benzeri araçlarla hareket ettirilen, eklemli, insan ya da hayvan figürleri olarak tanımlamıştır. Sözlüklerin kukla tanımları, eksik gözleme dayalı olduğu için kukla kuramcısı Steve Tillis tarafından haklı olarak eleştirilmiştir (Tillis, 1992: 16). Bu sebeple kuklayla profesyonel şekilde uğraşmış kişilerin tanımlarına bakmak daha yararlı olacaktır. Kukla sanatçısı ve tarihçisi Paul McPharlin (1904-1948) : “Modern kullanımda, insan kontrolünde canlandırılan tüm teatral figürlere kukla denilmiştir.” (McPharlin, 1936: 5) demektedir. Bu tanımdan sonra yedi tür kukla olduğunun altını çizer ve bazılarından bahseder. Bunlar ipli kukla (marionette), el kuklaları, gölge kuklaları gibi özel olarak tiyatro için tasarlanmış figürlerdir. Amerikalı kukla sanatçısı Bil Baird (1904-1987) ise kuklanın performans sürecinde canlandığını ima eden bir tanımlama yapar: “Kukla, seyirci önünde insan çabasıyla hareket ettirilen cansız bir figürdür.” (Baird, 1965: 13). Bu tanımlamaya yakın olarak David Currell, yirminci yüzyılda kuklanın performans olarak değerinin kabul edildiğini belirtir ve kuklanın performansın dışında bir kimliğinin olmadığını ifade eder (Currell, 1999: 9). Tillis ise kuklayı tanımlamaya çalışırken bütün kuklaları açıklayabilecek bir tanım bulmaya çalışır. Ona göre dünyadaki kukla türlerini coğrafya ya da geleneksel türlerine göre sınıflandırma çabası önemlidir; fakat bu şekilde kuklanın evrensel bir tanımına ulaşamaz. Tilise göre kukla:

“Kukla, seyirci tarafından nesne olarak algılanan teatral bir figürdür. Bu nesneye öyle bir tasarım, hareket ve/veya konuşma verilir ki seyirci onun hayata sahip olduğunu hayal eder. Seyircide “çift görüş”lü bir algı ve hayal gücü yaratarak, seyircinin nesne ile canlı olmak arasındaki ilişkiyi anlamasını zevkli bir şekilde ortaya koyar.” (Tillis, 1992: 65)

Günümüz tiyatrosunda kuklalarla birlikte, gündelik nesnelerin kullanıldığı ya da nesnenin kendi materyal değerine vurgu yapan performansların sayısının arttığı

görülmektedir. Kukla konvansiyonundaki bu değişime dikkat çekmek için Jurkowski, kukla sanatının eski ve yeni tanımlarını karşılaştırır:

“Çok uzak olmayan bir geçmişte kukla, tiyatro alanında canlandırılmak ve hareket ettirilmek için imal edilmiş bir figürdü. Günümüz modern uygulamasında, her şey kukla olabilir; çünkü birçok insan için ‘kukla olma’ın anlamı ‘dönüştürülmüş’ olmaktır.” (Jurkowski, 2013: 73)

2.4.2. Dönüştürülmüş Nesnenin Modern Kuklacılıktaki Önemi

Gösterim esnasında dönüşümün nasıl gerçekleştiğinin bilinmesi, sanatçının ve seyircinin nesneyi nasıl olup da canlı bir kukla ya da performans nesnesi olarak algıladığının anlaşılmasını sağlar. Bu açıdan dönüşüm, konvansiyonel ve çağdaş kukla sanatını anlayanın önemli bir kavramı ve başlangıcıdır. Hatta Jurkowski dönüşümü tiyatronun kendisi olarak ele alır:

“Tiyatro dönüşümdür. Sanatçı tarafından yaratılan, kendini veya bir kuklayı hatta bir nesneyi hayal edilen bir karaktere dönüştüren bir gösterimdir. Bu, çağdaş kukla tiyatrosunun ve özellikle de kuklanın durumunu tartışmak için hatırladığım iyi bilinen bir gerçektir.” (Jurkowski, 2013: 69)

Kuklanın “tiyatro için imal edilmiş figür” olması, başka bir ifadeyle özel olarak hazırlanmış bir tasarım nesnesi olması, konvansiyonel kukla tiyatrosu için bir gerekliliktir. Seyirci böyle bir oyunda sahnede gördüğü tasarlanmış nesnenin (kuklanın), dramatik bir kişiliğe dönüşeceğini kendiliğinden bilir. Konvansiyonel kuklacılıkta sahne sayesinde kukla, karakterin görsel sunumu ya da ikonik bir işareti olarak yeniden hayat bulur ve sonra tekrar ölür. Currell’in de dikkat çektiği gibi kuklanın performansın dışında bir kimliği ya da taşıyıcılığı yoktur (Currell, 1999: 9). Dönüşüm sahnede gerçekleştirilirken canlı olmakla olmamak arasında döngüsel bir ilişki kurulur.

Çağdaş gösterimlerde “dönüşüm”ün gerçekleştirilmesi daha farklı bir vurgu taşımaktadır. Bu gösterimlerdeki nesne, yeni bir anlam kazanırken bir taraftan yaşamı yüklenir. Gündelik nesnenin dönüşümünün iki aşaması vardır. Birincisinde nesne yaşamın taşıyıcısı olarak vardır. Yani gündelik nesne sanat performansının dışında da tiyatroyla ilgisi olmayan bir eşya/nesnedir. Dönüşümün ikinci aşamasında ise nesne ya teatral bir karakter kazanır ya da eşya/nesne varlığındadır. Nesne bu dönüşümde ikili doğasını her zaman bünyesinde taşır.

Gündelik kullanım nesnesinin ikonik taşıyıcılığı oynatıcının manipülasyonu ile gerçekleşir. Nesne gerçekte herhangi bir karaktere ikonik benzerlikten yoksundur ancak kuklacı gündelik nesneye hareket, konuşma ekleyerek onu seyirciye canlı bir sahne kişisi olarak takdim eder. Jurkowski, bu karmaşıklığı çağdaş tiyatro için bir avantaj olarak görür. Ona göre çağdaş tiyatrodaki dönüşüm daha yoğun ve karmaşık olmalıdır (Jurkowski, 2013: 73).

2.4.3. Dönüşümün Seyirci Tarafından Algılanması (Salınım, Opalizasyon, Çift Görüş)

Dönüşüm sanatçının nesneyi canlı olarak algılatma çabasını gerektirse de dönüşümün algılanması sadece sanatçının çabasıyla gerçekleşmez. Seyircinin hayal gücünü devreye sokmasını da gerektirir. Bu sayede kukla oyununun cansız nesnesi yaşamla dolar ve performansın canlı oyuncusu haline gelir. Tillis, seyircinin bu dönüşümü nasıl algıladığı üzerine düşünür. Tillis, “nesne” ve “canlı” olarak seyircinin kuklayı eşzamanda ve iki şekilde de kabul etmesi mümkün müdür, sorusunu sorar. Bu amaçla başka düşünürlerin fikirleriyle tartışmaya girer.

Tillis, kuklayı ya cansız bebek ya da yaşayan bir varlık olarak kabul eden Otokar Zich’in aslında kuklanın, “nesne” ve “canlı” olarak iki yönüne işaret ettiğini belirtir. Tillis’e göre Zich, seyircinin aynı anda ya kuklanın nesne yönüyle ya da canlı yönüyle ilgilenebileceğini ve bu yönler arasında ilişkinin olmadığını savunmuştur. Tillis, Zich’in düşüncelerine karşılık seyircinin kuklayı eşzamanlı olarak iki şekilde de kabul etmesi mümkün müdür sorusunu yöneltir (Tillis, 1992: 59-60).

Amerikalı tiyatro ve dilbilim akademisyenleri Thomas Green ve W.J. Pepicello’nun düşüncesinde seyirci, kuklanın canlı (oyuncu) ve cansız (nesne) özelliği arasında bir “salınım” (oscillation) yaşar. Zich’in düşüncesinin aksine seyirci nesnenin sadece bir yönüyle ilgilenmez. Seyircinin algısı iki yön arasında salınım halindedir. Seyircinin algısının bu salınımı Tillis’i tatmin etmez: çünkü salınımda iki yönün eşzamanlı olarak algılanması gerçekleşmez. (Tillis, 1992: 60).

Tillis, Jurkowski’nin ünlü “opalizasyon” (Opalisation) kavramına da değinir. Jurkowski opalizasyon kavramını şöyle tanımlar:

“Hareket bir nesneye tam olarak hâkim olduğunda sahnede doğan ve varolan karakteri hissederiz. Nesnenin doğası hâkim olduğunda nesneyi hala görürüz. Nesne hala nesnedir ve aynı zamanda karakterdir. Bazen, her nasılsa, bu birliktelik yenilenmek için kısa bir süreliğine bölünür. Opalizasyon derken bunu kastediyorum.” (Jurkowski, 2013: 73)

Tillis, opalizasyon kavramıyla seyircinin, kuklanın “nesne” ve “canlı” olarak ikili doğasından kaynaklanan eşzamanlı gerilimin Jurkowski tarafından kabul edildiğini belirtir. Ancak Tillis, Jurkowski’nin kuklanın nesne ve canlı olarak algılanmasının yani opalizasyonun 18.yüzyıl kuklacılığında ortaya çıkmış olduğunu ve bahsedilen yüzyılın kuklacılığın o zaman kadar gelen gösterge sistemini değiştirmiş olduğu iddiasına katılmaz. Tillis, Jurkowski’nin opalizasyonu kuklanın kendine içkin olarak görmediğini öne sürer. Başka bir ifadeyle Tillis, opalizasyonun kuklanın doğasında var olduğunu ve sonradan kazanılmış bir şey olmadığını savunur (Tillis, 1992: 62).

Tillis, seyircinin nesnesinin dönüşümünü nasıl algıladığını kendi “çift görüş” (double vision) kavramıyla açıklar. Tiyatro tasarımcısı Péter Molnár Gál toz toplama tüyünün tiyatrodaki dönüşüm geçirerek ihtişamlı bir peri prensesini simgeleyebileceğini ancak; toz toplama tüyünün nesne karakterini “hafifçe” koruduğunu ima ettiği örneğinde olduğu gibi kuklalar, seyircisini “nesne” ve “canlı” olarak ikili kabule yöneltmektedir. Bu süreç Tillis tarafından “çift görüş” olarak adlandırılır. Çünkü performans sürecinde seyirci kuklayı, nesne ve canlı olarak aynı anda ve iki şekilde algılar ve hayal eder. Seyirci hiçbir zaman kuklayı materyal oluşunu unutarak onu herhangi bir karakteri canlandıran gerçek bir oyuncu olarak algılamaz. En azından beş yaşından büyük seyirciler kuklanın gerçek bir canlı olmadığını göz ardı etmeyecektir (Tillis, 1992: 62-63).

Tillis, kuklanın coğrafi ve yerel geleneklerin sınıflandırmasına (taksonomi) dayanılarak yapılan tanımlarının tümünün dışında. Ustalık, biçim ve zaman gibi farklılıklardan etkilenmeyecek bir şekilde kuklanın ontolojik tanımına ulaşma çabasıdır. O, kukla sanatını gerçek olanla olmayan arasındaki ince çizgide görür. Bu yüzden seyircinin çift görüş kazanması kuklayı gerçek olan ile olmayan arasında şüpheli ya da ince ayırma görmesinden kaynaklanır. Çünkü seyircinin algı ve hayal gücü sayesinde kuklanın “nesne” ve “canlı” olarak kabul edilmesi, gerçek ile gerçek olmayan arasındaki ince çizgideki bir çatışmayı yaratır. Bundan dolayı kukla belirli

nesne sınıfına giren bir şey olarak tanımlanamayacağı gibi çeşitli materyal sınıflamaları yaparak da kuklanın evrensel bir tanımına ulaşamayız. Kukla performanstaki kullanımına bağlı olarak her şeyin kukla olabilmesini sağlar. Bu yüzden kukla tartışması performanstaki kukla tartışması olmak zorundadır (Tillis, 1992: 64).

2.4.4. Yaratıcı Süreç

Günümüzde kukla tiyatrosu ve diğer tiyatro performansları, nesneleri/ eşyaları artan bir şekilde gösterimlerinin bir parçası haline getirmektedir. Tiyatro dışı nesnelerin artan kullanımı “yaratım süreci”ni kuklanın kendisinden daha önemli hale getirmiştir (Jurkowski, 2013: 73).

Geriye dönülüp bakıldığında görürüz ki insanların faydacı amaçlarla kullandığı nesneler zamanla teatral nitelik kazanıp kuklalar haline gelmiştir. Bu dönüşüm nesnelerin büyümlü gücüne ima içermektedir. Günümüzde ise büyümlü gücünden sıyrılmış, modern uygarlığın yarattığı birçok sıradan nesne tiyatroya dâhil olmak istemektedir.

Jurkowski, gündelik yaşamdan alınan nesnelerin karaktere dönüştürölüp kukla olarak kullanılmalarını büyü ve dinselikle ilgili olmayan seküler uygarlığımızla alakalı olduğunu belirtir. Ve ardından ekler: “Buna rağmen bugün kuklalardan çok daha fazla bir coşkuyla sahnede üretiliyorlar.” (Jurkowski, 2013: 73).

Çağdaş tiyatroya nesnenin “coşku” katılımı, kuklanın geleneksel kimliğini zorlamakta ve yeni anlatım biçimleri, yeni algılama olanakları ve yeni anlamlar ortaya çıkarmaktadır. Kuklanın yanı sıra nesnenin tiyatroda kendine yer açması kukla ve nesne arasındaki farklılıklarında açıklanmasını gerektirmektedir.

2.4.5. Kukla ve Nesne

Kuklanın, sahnede yer alan herhangi bir sahne malzemesinden ya da gösterim nesnesinden farkı nedir? Peki, kukla ve oyuncuyu arasındaki fark nedir? Jurkowski ayrımı netleştirmek için şöyle yazmıştır:

“Oyuncular, teatral işlevleri yerine getiren insanlardır; nesneler, teatral kullanım için değil, insanlar tarafından yapılan şeylerdir; sahne donanımı, teatral kullanım için yapılmış şeylerdir; kuklalar, tiyatro karakterleri olarak yapılmış nesnelerdir; maskeler, bir oyuncuyu kişiliksizleştirmek için teatral kullanım için yapılmış nesnelerdir. ” (Jurkowski, 2013: 111)

Tanım, kuklanın sahne için özel olarak tasarlanmış bir nesne olduğuna vurgu yaparken nesnenin sahne için üretilmediğini de vurgular. Jurkowski’nin tanımlamasında nesneden anlaşılan, gündelik nesne ya da başka bir deyişle eşyadır. Modern tiyatrodaki kukla olarak değerlendirilebilen eşyanın birincil üretim nedeni sanatsal bir amaç taşımamaktadır.

Jurkowski’nin sahne donanımı tanımına itiraz edilebilir; çünkü sahne malzemesinin sahne için yapılmış olması şart değildir. Örneğin bir koltuk belki tiyatro için yapılmamıştır ancak; onu sahne malzemesi haline getiren seçilip, sahnede kullanılmış olmasıdır. Bu yüzden kimi zaman bir sahne malzemesi tiyatro öncesi yaşamının “aura”sını dahi taşıyabilir (Margolies, 2016: 6). Yapılan itirazı dikkate aldığımızda sahnedeki teatral yaşama özellikle sahne için üretilmemiş donanımın gerçek yaşama ait aurasıyla sızabileceğini söyleyebiliriz. Sahne dışı yaşamdan sahneye başka bir köprü ise gündelik kullanım nesnelerinin modern tiyatro sahnesinde yerini almasıyla gerçekleşir.

Tillis, kukla, oyuncu ve performans nesnesi ayrımının ne olduğunu Amerikan halkbilimci ve antropolog Frank Proschan’ın “performans nesneleri” olarak gördüğü geniş kapsam üzerinden tartışır. Proschan, çocukların oyuncak bebeklerinden, büyümlü nesnelere, “peepshow”lara, tiyatro gösterimleri için hazırlanmış aksesuarlardan, dekorlara, resimli anlatılara kadar geniş ve çeşitli unsurları performans kategorisi içinde görür. Sayılanlar örnekler sadece bazılarıdır. Proschan’a göre, kukla, performans nesneleri kategorisinin en “uç” örneklerindendir (Proschan, 1981: 554). Tillis, Proschan’ın performans nesnesi kategorilerini teatrallığın ötesindeki bağlamlara uzanan genişlikte bulur ve kuklayı bu kategoriler içinde konuşma, hareket etme potansiyeli taşıyan nesneler içinde arayarak alanı daraltır (Tillis, 1992: 77).

Tillis’in amacı kuklanın gösterim kategorileri içindeki yerini saptamaktır. Kukla, tüm bu performans nesneleri kategorisinin Proschan’ın belirttiği gibi “uç örneği” midir yoksa “merkezi” bir konumu mu vardır? Tillis, bu soruyu önemser çünkü kukla

performans kategorilerinin merkezinde bulunuyorsa tüm performans nesnelerinin özünü teşkil etmektedir. Eğer uç noktasındaysa diğer performans nesnelerinden ayırt edilebilir bir öze sahip olabilir (Tillis, 1992: 77-78). Tillis, kuklayı daha iyi açıklamak için Proschan'ın teatral performans nesneleri kategorisiyle ilgili görünen nesnelerini tartışmaya açar:

Bu nesnelerden **maske ve kostümler**, canlı olarak algılanmazlar. Her ne kadar “hareket”leri bulunsun da bu hareketler maskeyi takan ya da kostümü giyen oyuncuya bağlıdır. İzleyici maske takan ya da kostüm giyen oyuncunun üzerindeki nesne olarak algılar. Onlara icracıdan bağımsız olarak hareket eden “canlı” bir varlık olarak düşünmez. Nesne özelliklerini korurlar. Maske ve kostüme verilen hareket nesneye değil oyuncuya aittir (Tillis, 1992: 78).

Anlatım nesneleri, Bunlar Japonların “emakimono”ları gibi metni ve resmi içeren kitaplar olarak düşünülebilir.

Tillis, resimlere abartılı ses verilerek canlandırılmaya çalışılsa bile hareket verilemez, diyerek bu anlatım nesnelerini canlandırma açısından yetersiz bulur (Tillis, 1992: 78).

Sahneleme eşyaları, teatral performans için kullanılan sahne donanımlarıdır. Sahnede bulunan bu tip eşyalar onların canlandığı ya da dönüştüğü yanılsamasını yaratacak hareket ve konuşma özelliğinden yoksundurlar. Sahne eşyaları çevrelerinde beliren aksiyonun etrafında ancak belli oranda hareket ve ifade kazanabilirler. Öyle ki sahnede eşyasının bir oyuncu tarafından hareket ettirilmesi ya da gelip geçici bir şekilde konuşturulmasıyla onun canlandığı algısını oluşturmaz; çünkü sahne eşyası böyle bir durumda kendi adına konuşma iddiasında değildir. Seyirci nesneyi dönüşmüş olarak algılayamaz. Örneğin, nesne bir askılıksa; askılık olarak kalır (Tillis, 1992: 79).

Kukla ise performans nesnelerinin en uç noktasındadır. Bu ne demektir? Kukla da bir performans nesnesidir fakat öz olarak diğer performans nesnelerinden ayrılır. Çünkü kukla daha önce de bahsedildiği gibi hem nesne olarak görülür hem de yaşama sahip bir varlık olarak seyirciye “çift görüş” (double vision) kazandırır (Tillis, 1992: 80).

Kukla ve oyuncuyu karşılaştırıldığında ise oyuncunun, performans sırasında üzerindeki rolle birlikte, gerçek bir kişi oluşundan dolayı yaşama dair belirtileri eşzamanlı olarak üzerinde taşıdığı görülür. Oyuncuyu üzerindeki teatral performans nesnelerinden ve rolünden soyduğunuz zaman geriye yaşayan, gerçek bir kişi olarak insan kalır. Fakat kuklanın gerçek bir hayatı yoktur. Kukla performans esnasında var olur ve sonra yok olur. Kukla soyulduğu zaman onun varlığı da ortadan kaldırılır (Tillis, 1992: 83).

Sonuç olarak kukla, nesne ve oyuncunun performans esnasında seyircide değişik algılama biçimleri yarattığı görülür. Tillis'in tablosu seyircinin algılama şekillerine dikkat çeker:

Tablo 1- Nesne, kukla ve oyuncunun performans esnasında seyirci tarafından algılanışı (Tillis, 1992:84).

	<u>Performans Nesnesi</u>	<u>Kukla</u>	<u>Oyuncu</u>
<u>Algılanan:</u>	Nesne	Nesne	Canlı
<u>Hayal edilen:</u>	Nesne	Canlı	Canlı

2.5. Tiyatronun Plastik Sanatlarla Kesişiminde Nesne Kullanımının Kaynakları

Buraya kadar olan bölümde özellikle kuklanın teatral varlığına odaklanıldı. Zaman zaman da çeşitli nesnelerin teatrallikinden bahsedildi. Kukla dışındaki diğer nesnelerin sanatın başka dallarında ve özelde de tiyatrodaki yer alma süreci üzerinde daha fazla durulmasına ve nesnenin teatrallikini daha fazla açıklanmasına ihtiyaç vardır.

Tiyatro tarihinde özellikle 19.yüzyılın sonlarında doğalcı sanata ve onun tiyatro anlayışına karşı tepkiler oluşmaya başlamıştı. Başta Emile Zola'nın (1840-1902) temsil ettiği natüralist anlayış birçok açıdan eleştiriye uğruyordu. 1880'lerin karşı gerçekçi teorisyenleri tarafından geliştirilen en önemli hareket simgecilikti. Simgeli sanat, dışsal

gerçekliği nesnel bir perspektifle yansıtmaya çalışan fakat içsel ve ruhani olanı görmezden gelen gerçekçi-doğalcı eğilime karşı çıkıyordu. Simgeci karşı çıkış, somut yaşamın bayağı görüntülerinin ötesinde sanatı, daha kutsal ve estetik bir dünya kurmakla görevlendiriyordu (Carlson, 2007: 298).

Kapalı avangard olarak değerlendirilen simgeciler, özellikle de Maurice Maeterlinck, (1862-1949) şiirin ruhani vizyonu ile sahnenin olanakları arasında uyumsuzluk görüyordu. Ona göre her başyapıt bir simgedir. Ve simgeler sahnede gerçek oyuncular tarafından temsil edilemezler. Örneğin Lear, Hamlet, Othello, Macbeth sahnede oyuncu tarafından temsil edilemezler. Çünkü oyuncunun gölgesi alımlayıcının düşlerindeki Hamlet’le gerçek Hamlet arasına düşer. Maeterlinck bu sorunu çözümünü kuklalarda bulur. Bahsedilen uyumsuzluğu en aza indirmek için canlı oyuncular yerine balmumundan figürleri, kuklaları, maskaları ve gölgeleri kullanmayı düşünür (Carlson, 2007: 307-308).

Benzer şekilde Gordon Craig’de (1872-1966) sahnede kuklaların kullanılmasını istemektedir. Çünkü oyuncu tesadüflere açıktır. Tesadüf ise sanatın düşmanıdır. Sanat ancak hesaplı kitaplı bir taslaktan meydana gelir. Oyuncunun harekete uygun bir alet olmayan bedeni ise bu taslakta yer alamaz (Craig, 1946: 59). Craig, oyuncunun bedenini sorunlaştırırken amacı, tiyatronun bütün bileşenleriyle realizmden kurtulmasını istemesidir. Craig’e göre realizm bizzat oyuncunun varlığı ile sahnede vücut bulur: “Aktörü ortadan kaldırın, bozuk sahne realizminin vücut bulup inkişaf etmesine yarayan vasıtaları da yok etmiş olursunuz.” (Craig, 1946: 85).

Simgeciler tarafından kuklanın kullanılmak istenilmesinde realist anlayışın dışsal olana, gündelik yaşama yakın duruşunun karşıtı bir eğilim görürüz. Bu estetizm aslında daha önce bahsettiğimiz gibi kuklanın sahnede canlanan ve ölen, dışsal olana gönderme yapmayan özelliğinden kaynaklanır. Ruhaniliği sahneye taşımaya çalışan simgecilik kuklada aradıkları özellikleri bulurken gündelik nesnenin tiyatroya girmesini hoş karşılamayacağı da aşîkârdır.

Kuklaları, nesneleri ve oyuncuları aynı sahnede bir araya getiren ve tüm bileşenlerin oyuna hizmet ettiği kışkırtıcı ve uyumsuz bir oyun olan “Kral Übü” (1896) aslında bir kukla oyunu olarak tasarlanmış ve ilk kez Lugné-Poe’nun Théâtre

Œuvre'sunda Alfred Jarry (1873-1907) tarafından sahnelenmiştir. Oyun açık bir şekilde hem toplumsal tabulara hem de tiyatro konvansiyonuna yönelik bir saldırı olarak algılanmıştır. “Kral Übü” oyununda gündelik kullanım nesnelerinin alışık olmadık şekilde bir araya getirilmesiyle hayâl gücünün serbest bırakılması sağlanırken aynı anda her şeyin olası olduğu alternatif bir dünya kurulur (Innes, 2010: 45). Jarry, “Kral Übü”de grotesk kostümlerle uyumsuz ve kişisiz hale getirilmiş yaklaşık 40 tane terzi mankeni kullanır. Übü'nün maskesi kartondandır ve bilinçli olarak gelişi güzel yapılan kostümler ham haldedir. Bunların yanında bir toprak parçasının üzerine uygunsuz bir şekilde yerleştirilmiş mermer kütle ve tropikal ağaç yapraklarının arasına konan buzulların keyfi birlikteliği içinde herhangi bir yeri temsil etmeyen absürd bir dekor kurulmuştur (Innes, 2010: 41-42).

Oyunu izleyen Şair W. B. Yeats'in (1865-1939) de tanık olduğu gibi Kral Übü elinde asa yerine tuvalet fırçası taşır. Nesnenin bu şekilde zıt ve aşırı kullanımıyla seyircinin duyarlılığına saldıran oyun Jarry'nin çağı için oldukça sarsıcıdır (Braun, 2013:63).

Genel bir değerlendirme yapılacak olursa: “Kral Übü” oyunuyla Jarry, nesnelerin işlevlerini zıt bir şekilde kullanmış; anlam belirsizliği, çok anlamlılık, mantığa aykırılık, kinaye yaratmış ve natüralist tiyatrodaki keyfi olarak seçilen nesnelerin statüsünü sorgulamıştır (Grazioli: 2009).

Tiyatro konvansiyonlarını parçalamaya yönelik girişimler özellikle 20.yüzyılın başlarında avangard hareketlerle hızlanmıştır. Bu dönemde her alanda köklü değişimler yaşanmış, insanların algılama biçimleri değişirken, sanat biçimleri de değişmiştir. Avangard hareketler tiyatroya ait yerleşik uzlaşımları parçalamaya çalışmışlardır. Bununla birlikte nesnelerin sanattaki statüsünde de değişimler olmuş ve nesnenin sanatsal bağlamları değişmiştir. Günümüzde nesnelerin tiyatro sahnesinde kullanılmasının, özelde de “nesne tiyatrosu”nun tarihsel kökleri olarak avangard hareketler önemli yer tutmuştur.

Batılı sanatçıların Asya tiyatrosunu keşfetmeleri, montaj, fragman, kolaj gibi tekniklerin kullanılması organik yapıt anlayışının dışına çıkılmasına sebep olmuştur (Karacabey, 2006: 24). Tüm bunlarla birlikte nesneler, avangard sanatçılar sayesinde

karakter statüsüne geçmişlerdir. F. T. Marinetti (1876-1944) “Nesne Dramları”, “Vengono” (1915) gibi oyunlarında nesnelere hareket vermiş ve kendi yaşamlarına sahip olmalarını sağlamıştır (Grazioli, 2009). Sürrealist sanatçılar ise nesneleri gündelik işlevlerinden soymuş, kullanım değerlerine aykırı, akıl dışı, düzensiz ve gerçeküstü nesneler haline getirmeye çalışmışlardır. Nesnenin tamamen ya da kısmen yeniden tasarlanmasıyla ortaya çıkan gerçeküstü nesneler bilinçaltı arzuların, fantezilerin ve korkuların sembolleri olarak görülmüşlerdir (Öndin, 2019: 258-259).



Şekil 16- Salvador Dali, Lobster Telephone (1936) (Dali, 2020).

Çeşitli nesnelerin tiyatrodaki başat unsurlarından biri olacak şekilde kullanılmasının kaynakları arasında avangard hareketlerin etkisinin büyük olduğu kuşkusuzdur. Buna paralel olarak 1980’li yıllarda yaygınlaşan “nesne tiyatrosu” da sinema, plastik sanatlar, tiyatro, kukla ve tüketim toplumu gibi birkaç dilin kesiştiği noktada varlık göstermiştir (Matteoli’den akt. Carrignon, 2012). Özellikle plastik sanatların tiyatro üzerindeki etkileri gözlemlenebilir. Kübist sanatçılar Georges Braque ve Pablo Picasso yaptıkları “kolaj”larla tiyatroyu da etkilemişlerdir. Bir yoruma göre kübistler bulunmuş nesne kolajlarıyla sanatı dışı doğru açılan bir pencere olarak görmek yerine gerçekliğin bir yönü olarak ele almışlardır (Karacabey, 2006: 57).

Jean-Luc Mattéoli, yabancı malzemeleri ilk kez George Braque ve Pablo Picasso tarafından resme sokulduğunu (1912) saptarken endüstriyel nesnelerin ise 1914’de Marcel Duchamp tarafından sanata uygulandığını belirtir (Matteoli, 2019).

Picasso ve Braque resme, şair Aragon'un ifadesiyle "ödünç alınmış gerçeklik" (Aragon, 2015: 34) olarak, gazete/dergi sayfası, posta pulu, duvar kâğıdı, fotoğraf, ahşap gibi nesneleri dâhil etmişlerdir. Aragon'a göre eski, atık nesnelerin "...uç noktadaki saldırgan yoksulluğunun büyüüsü" (Aragon, 2015: 35) her zaman Picasso'yu etkilemiştir. Picasso'nun 1913 yılında yaptığı "Gitar" adlı kolaj çalışması gazete kâğıdı, duvar kâğıdı, mürekkep, tebeşir gibi nesneleri üzerinde barındırmasıyla dikkat çeker.



Şekil 17- P. Picasso (1913) "La guitare" (Picasso, 2013).

Kolaj tekniğini kullanan öncü isimlerden birisi de Kurt Schwitters'dir(1887-1948). Dadacı hareketler içinde anılan Schwitters 1919'dan itibaren "Merz" olarak adlandırdığı sanatıyla üç boyutlu nesneleri resimlerinde bir araya getirir. Ona göre önemli olan resmin istediği/gerektirdiği malzemeyi bulmaktır. Bu yüzden farklı türde malzemelerin birlikte kullanabileceği gibi malzeme üstüne malzeme olacak şekilde de kullanılabilir. Örneğin çuval bezi üzerine bir ahşabı monte etmek gibi (Schwitters, 2010: 157).

Nesnelerin bir araya getirilmesiyle yapılan kolajların etkisi sanat tarihi açısından hiç azımsanmayacak ölçüdedir. Gombrich, Dadacı hareketlere eleştirel bir uzaklıkta durmasına rağmen Dadacılığın 1960'lı yıllarda bile "Yeni-Dadacılık" adıyla gündemde olmasını onların değişik nesneleri bir araya getirmedeki zekâ ve yeteneklerine bağlar (Gombrich, 1992: 476-477).



Şekil 18-Kurt Schwitters,“Konstruktion kürk edle Frauen” (1919) (Schwitters, 2012).

Schwitters, tiyatro alanında da Merz-sahnesi (Merzbühne) olarak adlandırdığı çalışmalar da yapmıştır. Bu çalışmalarında farklı öğeleri bir araya getirmiş veya üst üste bindirmiştir:

“...Nesnelerle insan eylemlerini kendi halinde dönen bir fantazmagorya içinde birbirine karıştırıp, ses ve ışık etmenleri ile dikiş makinelerini, ayakkabıları, bisiklet zincirlerini, dişçi aletlerini ve elleri üstünde yürüyüp ayaklarına şapka takan insanları bir arada kullanmıştır.” (Carlson, 2013:143)

Avangard hareketlerin önemli buluşlarından birisi de “organik olmayan sanat eseri” kavramının geliştirilmesi olarak görülür. Nesnenin kullanım biçimleri açısından konvansiyonel sanatın bütünlük oluşturmayı hedefleyen organik eserleri ile avangard sanatçıların organik olmayan üretimleri farklılık gösterirler. Organik eser üreten sanatçı nesneye canlı muamelesi yapar. Nesne hayatın içinden doğmuş bir şey olarak görülür ve anlamına saygı gösterilir. Tekil unsurlar her zaman bütün ile birlikte anlam oluştururlar.

Oysa Avangard için nesne sanatçının anlam kazandıracakı boş bir göstergedir. Avangard, işe önce nesneyi bağlamından kopartmakla başlar. Hayatın bütününden yalıtıldığı nesneyi bir gerçeklik fragmanına dönüştürür. Avangard üretimlerde tekil unsurlar çok daha yüksek bir özerklik derecesine sahiptir; bu nedenle eserin bütünü kavranmaksızın, tekil olarak ya da gruplar halinde de ele alınabilir ve yorumlanabilirler (Bürger, 2003: 136-140).

Avangard hareketler birbirleriyle ilişkili üç önemli teknik üretmişlerdir. Bunlar “fragman”, “kolaj” ve “montaj”dır:

“Fragman” sanatçı tarafından işlenmemiş ya da sanat eseri için özel olarak tasarlanmamış olan yaşamdan alınan nesneler ya da gerçeklik parçalarıdır. Fragmanlar, bütünlüklü eserlerin sürekliliğini parçalayan unsurlar olarak da ele alınabilir (Bürger, 2003:146).

“Kolaj” farklı türdeki nesnelerin ya da şeylerin bir araya getirilmesidir. Kolaj neden sonuç ilişkisine dayalı bir araya getirme olarak düşünülmez (Bürger, 2003: 146).

“Montaj” sinema, şiir, resim gibi alanlarda da uygulanır ve anlam yaratmak (ya da yaratmamak için) için fragmanların monte edilmesidir. Montaj, öncelikle gerçekliğin fragmanlara ayrılmasını gerektirir. Organik yapıt, yapıntı olduğunu gizleme çabası içindeyken özellikle montaja dayalı üretimler inşa ya da yapay bir yapıt (artefakt) olduklarını birleştirilmiş fragman parçalarıyla gösterirler (Bürger, 2003: 140). Montaj ilkesi sayesinde nesne, gündelik bağlamından çıkarılmış ve yeni anlamlar üretilmesi için tiyatroya da yerleştirilmiştir.

Tiyatroda bağlam değiştirmiş nesnenin kullanılmasının bir başka kaynağı ise “hazır nesne” (ready made) ile birçok sanat tartışmasını fitilleyen Marcel Duchamp’tır (1887-1968). Duchamp, 1913 yılında bulduğu bir bisiklet tekerliğini tabureye monte ederek hazır nesne (ready made) olarak sergiler. Daha sonra da J.L. Mott Demir İşleri adlı bir mağazadan satın aldığı pisuarı R. Mutt olarak imzalayarak 1917 yılında New York’taki bir sergiye gönderir. Seçici kurul “Pisuar”ın sergilenmesini reddeder (Öndin, 2019: 192).



Şekil 19- M. Duchamp, “Roue de bicyclette” (1913) (Ducamp, 2012).

Ducamp, hazır-nesneler ile sanatın, sanatçının ne olduğunu, eser kategorisini, nesnenin estetik ve kullanım değerlerini sorgular ve modern sanatın birçok boyutunun tartışılmasına sebep olur (Öndin, 2019: 189). Diğer taraftan hazır nesne -zaten doğal süreci içinde nesneye başka anlamları kazandırmaya meyilli olan- tiyatro sanatı içinde yer almaya başlar. Nesne tiyatroya girmesiyle birlikte sadece bağlamını terk etmekle kalmamış; ışık ve müzik kullanımları sayesinde hareket ve fiziksel ifade de kazanmıştır (Grazioli, 2009).

Tiyatro ile ilgili deneysel birçok çalışma yapan Bauhaus, Almanya’da Birinci Dünya Savaşı sonrasında kurulan toplumcu ve yenilikçi bir okuldu. Bauhaus, mimarlık ekseninde bir yapıdaydı fakat birçok başka atölyeye de ev sahipliği yapıyordu. Sahne atölyesinin başına 1923 yılında görsel olana önem veren ve mekanik hareket arayışları olan Oskar Schlemmer’in (1888-1943) getirilmesiyle birlikte tiyatro laboratuvarı oluşturuldu. Bu çalışmalarda insan-uzam ilişkileri, beden-hareket olanakları, koreografi ve mekân ilişkileriyle birlikte sahnenin farklı boyutları araştırılıyordu (Candan, 2003: 86-87).

Schlemmer, 1920’li yıllarda, Bauhaus Dansları (Bauhaustänze) olarak da bilinen bazı deneysel sahne gösterimleri gerçekleştirmiştir. Bauhaus gösterimleri

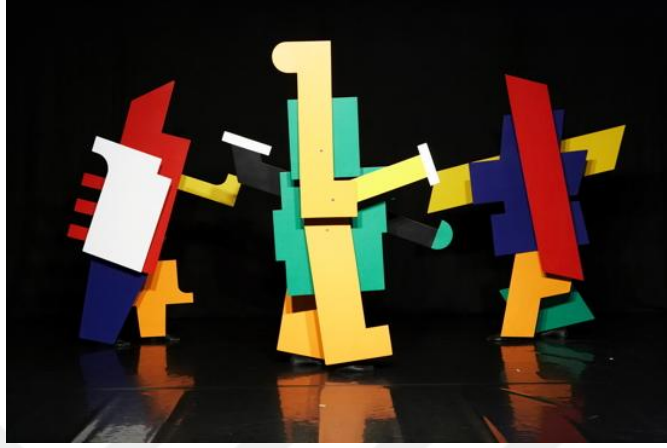
bedenin organik olanakları ile geometrinin katılığını renk ve biçim birleşimi haline getirmeye çalışan arayışlardı (Bell, 1997: 36). Çubuklar, cam ve metal küreler gibi nesnelerin kullanıldığı gösterimler “Çubuk Dansları”, “Cam Dansları”, “Metal Danslar” gibi adlar taşıyordu. Bu gösterimlerde genellikle aranan şey insan-mekân ilişkilerinin boyutuydu. Schlemmer, küp, çubuk, top, tekerlek gibi nesnelerle beden hareketlerini karşılaştıran ve insan-nesne ilişkisini ele alan danslar da gerçekleştirdi. 1922 yılında sahneye konulan “Triadic Ballet” üç bölümden, üç oyuncudan ve senfonik müzik eşliğinde yapılan danslardan oluşuyordu. Dansçılar kare, daire ve üçgen parçalarından oluşan kostümlerin içinde mekanik bir biçimde hareket ediyorlardı. Geometrik kostümler dansçıların hareketlerini bir miktar kısıtlıyordu. Başka bir deyişle geometrik kostümler dansçıyı manipüle ediyordu ve böylece hareketin geometrik formları daha iyi görülebiliyordu (Candan, 2003: 85-87).



Şekil 20- Triadik Bale (Triadic Ballet, (2016).

Bauhaus içinden çıkan önemli başka bir gösterim ise Kurt Schmidt’in (1901-1991) “Mekanik Bale”si (Mechanisches Ballet, 1923) olmuştur. Kurt Schmidt’in ürettiği çalışmalarda çeşitli formlar ön plana çıkıyordu. “Mekanik Bale”de dansçılar kendilerini soyut geometrik figürlerin arkasına gizlemiş ve figürleri mekanik hareketlerle yönlendirmişlerdir. “Mekanik Bale” de oyuncunun organik varlığı renkli geometrik figürlere indirgenirken mekân herhangi bir yere gönderme yapmayacak şekilde düzenlenmiştir (Grazioli, 2009). Kare ve renkli figürlere indirgenen karakterler ressam Piet Mondrian’ın başını çektiği “De stijl” hareketinden etkilenmişti (Grazioli, 2011). De stijl, doğa ve sanat arasındaki farkı ifade ederken doğal orantı ve biçimleri değil de sanatsal orantı ve biçimleri kullanmış; kare, dikdörtgen gibi formlar; keskin

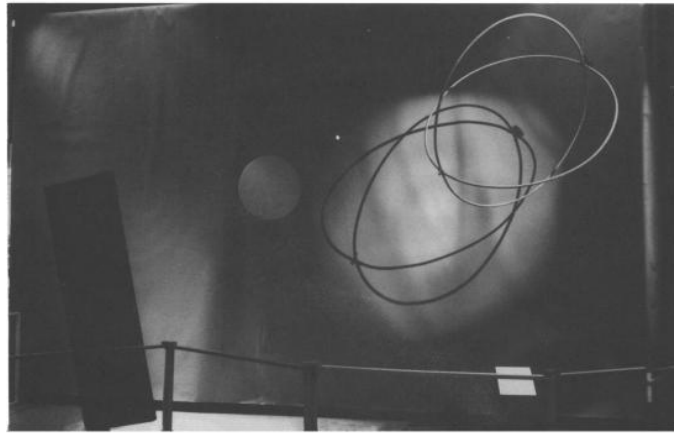
renk tonları ve renkleri birbirinden ayıran kalın hatları tercih etmiştir (Öndin, 2019: 169).



Şekil 21- Kurt Schmidt’in “Mekanik Bale”sinin Theater der Klänge tarafından yapılan bir uyarlaması (2009) (Eltinger, 2009)

Bauhaus gösterimlerinin ana hatlarını belirleyecek olursak şunları söyleyebiliriz: sahnede insanın beden varlığının hareketli nesnelere indirgendiği, soyut, ritmik ve mekanik gösterimlerdir (Elcott, 2016: 166).

Soyut geometrik nesnelerin performansa dâhil edilmesinin etkileyici örneklerinden birisini de Erik Satie’nin “Socrate” adlı senfonik dramı için set tasarımını Amerikalı heykeltıraş Alexander Calder’in (1898-1978) yaptığı gösterimdir (Bell, 1997: 37-38).



Şekil 22- “Socrate” gösterimi için Calder’in tasarladığı performans nesneleri.

Walter Hatke tarafından 1977’de yeniden yapılmıştır(Bell, 1997:40).

Calder, “Mobil” sanat olarak adlandırılan, tellerin uçuna taktığı nesnelerle denge ve hareket ilişkisi kurduğu kinetik heykelleriyle ünlüdür. 1936 yılındaki “Socrate” gösterimi için Calder’in tasarladığı performans nesneleri, mavi bir fonun önünde kendi eksenini etrafında dönebilen metalden parlak bir çember, çeşitli yönlerde hareket edebilen kırmızı bir disk ve bir tarafı siyah diğer tarafı beyaz olan dikdörtgen bir sütundu. Gösterim boyunca müzikle uyumlu bir şekilde ve çeşitli yönlerde hareket eden nesneler bir çeşit dans gösterisi sunuyorlardı (Bell, 1997:37-38). Performans nesnelerinin oyuncunun yerine geçtiği gösterimde Sokrates’in öldüğü sahnede büyük beyaz sütunun siyaha dönmesi nesnenin imge değerinin güzel bir örneğini sunuyordu.

20. yüzyılın ikinci yarısında endüstriyel ürünlerin ve meta tüketiminin artmasıyla birlikte ticari ve atık nesnelerin özellikle “Pop-Art” ve “Arte Povera” olarak adlandırılan sanat yaklaşımlarında malzeme olarak ele alındığı görülmektedir. Aslında Picasso çok önceleri bir hurdalıkta bulunduğu havagazı ocağının yakmaç borusunu “Gaz Venüsü” (The Venus of Gas, 1945) adıyla bir heykel olarak sergilemiş ve aynı şekilde bulunduğu bisiklet selesi ile gidonunu birleştirip “Boğa Başı” (Tête de taureau, 1942) adıyla anılan kolaj bir tasarım da yapmıştı.

Nesneleri bağlamlarından koparan bu örneklerden farklı olarak Pop-Art akımı ticari nesnelerin simgeselliğini kullanarak nesneyi tekrar sıradan bir bağlamın içine yerleştirmiştir (Honour, Fleming, 2016: 846). Başka bir ifadeyle Duchamp örneğinde de olduğu gibi gerçek bağlamından çıkarılan nesne, Pop-Art’ta sıradan konumunda iade edilir. Pop-Art’ın önemli isimlerinden Andy Warhol’un nesne imgesini tekrar tekrar sıralayıp, sıradanlaştırdığı ünlü “Campbell’in Çorba Kutuları” (Campbell's Soup Cans, 1962) örneğinde olduğu gibi insanları ve olayları önemsizleştiren, anlamsızlaştıran kitle iletişim araçlarına dikkat çekmeye çalışır (Honour, Fleming, 2016: 847).

İtalya gibi görkemli güzel sanatlar geleneği olan bir ülkede ise “Arte Povera” (Yoksul Sanat) gibi eski, atık malzemeleri kullanan bir sanat eğilimi tartışma konusuydu. Arte Povera sanatçıları yaptıkları uygulamalarla yerleşik güzel sanatlar geleneğine ve kurallarına “fakir nesne”ler ile meydan okuyorlardı (Honour, Fleming, 2016: 857). Michelangelo Pistoletto’nun düzenlemesini yaptığı “Paçavraların Venüsü”

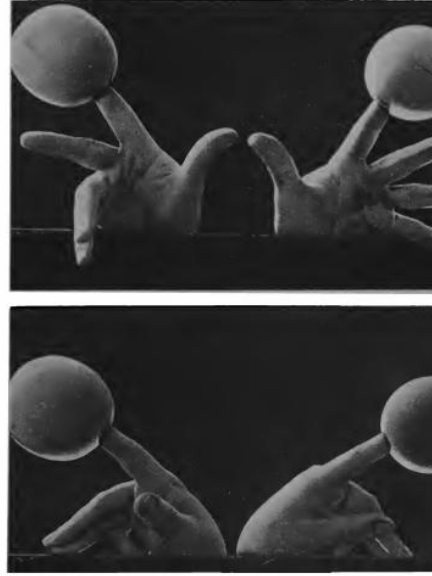
(Venus of the Rags, 1967) seyirciye sırtı dönük ve önündeki paçavralara bakar şekilde duran aşk tanrıçası Venüs’e yaptığı göndermeyle geçmiş sanat geleneğini hedef alırken günümüz uygarlığı üzerine de düşündürüyordu.

Pistoletto’nun “Paçavraların Venüsü” örneğinde görüldüğü gibi 1970 yılların başında gelişen “yerleştirme sanatı” (enstalasyon) 1980 yıllarda ortaya çıkan ve “nesne tiyatrosu” olarak adlandırılan eğilimleri de etkilemiştir. Plastik sanatlar ile tiyatronun kesişiminin güzel bir örneği olarak “nesne tiyatrosu” “yerleştirme sanatını” kendi bünyesinde dil kurmanın bir aracı olarak değerlendirmiştir.



Şekil 23- Michelangelo Pistoletto tarafından düzenlenen “Paçavraların Venüsü” (Venus of the Rags, 1967) enstalasyonu (Wiki Art, 2013).

Kukla sanatında “gerçek bir devrim” ise Fransız kuklacı Yves Joly (1908-2013) ve Rus kuklacı Sergei Obraztsov (1901-1992) tarafından kuklanın sahneye ait herhangi bir şey olarak yani, materyale ve kişiye ait olmayan sadece sahne karakteri olarak sunulan herhangi bir şey olarak ele alınmasıyla olmuştur. Joly ve Obraztsov’a kadar kukla, katı maddelerden yapılan nesneler olarak algılanmıştır. Ancak Obraztsov’un çıplak elle ve parmaklarına plastik toplar geçirerek yaptığı gösterimler ve Joly’nin şemsiye gibi gündelik nesneleri ve kâğıt figürleri kullanması geleneksel yontu kuklanın yerine sanatçının hayal gücünün daha fazla geçmesine sebep olmuştur (Jurkowski, 2013: 71).



Şekil 24- Mayakovski'nin "Attitude to a Lady" adlı şiirinden yola çıkarak yapılan Obrastsov'un bir oyunundan görüntü (Obrastsov, 1985).

Obrastsov, ilk gösterimlerinde plastik toplara koyduğu anatomik detaylar (Gözler için iki nokta, burun için bir virgül, ağız için eksi işaretidir.) Çocuk resimlerinde de görülen en yalın ifadeye ulaşmaya çalışan lakonizmin etkisini taşır (Obrastsov, 1985: 186). Ancak sonraları Mayakovski'nin "Attitude to a Lady" şiirinden yola çıkarak sergilediği gösteriminde lakonizmi de terk ederek, daha soyut bir görselliğe ulaşır (Obrastsov, 1985: 189). Obrastsov: "Bir parmağında baş olan insan eline kukla diyebiliyorsanız, bu oldukça etkileyici bir kukladır." (Obrastsov, 1985: 185) ifadesini yazarken kuklanın artık konvansiyonel türlerin dışına çıktığını da işaret etmekteydi.

Yves Joly, İkinci Dünya Savaşı sonrası kukla tiyatrosunun en yenilikçi isimlerinden birisiydi. Joly, oyunlarında ellerini kullanarak onları bir çeşit ifade aracına dönüştürmüştür. Bu gösterimlerde sualtı sahnesi ya da kıskançlık dramı gibi çeşitli konuları anlatabiliyordu. Joly başlarda ellerin kullanımının saf pandomim olarak tiyatronun özü olduğunu düşünüyor ve tiyatroyu en saf unsuruna indirmek istiyordu. Bu sebeple sadece ellerle yapacağı bir tiyatroda kuklanın nesne varlığını ortadan kaldırmak amacındaydı (Marcel, 2009).

Joly, daha sonraki oyunlarında gündelik nesneleri, geometrik şekilleri, stilize edilmiş kâğıt figürleri kullanmaktan çekinmedi. Nesneler sayesinde metaforlar kuran

Joly, “Ombrelles et Parapluies” (1954) oyununda Paris’te geçen bir aşk hikâyesini şemsiyeleri kullanarak anlattı (Grazioli, 2009). Joly daha sonra “La Tragédie de Papier” (1956) oyununda kartondan yapılmış figürleri kullanarak insanın yazgısını ele aldı. Bu oyunda Joly’ün kimi karton figürlerin ateşe vermesini çağrışımı kuvvetlendirip, anlamı derinleştirilmeye bir örnek olarak görebileceğimiz gibi materyale yapılan bir vurgu olarak da düşünebiliriz.



Şekil 25- Joly’ün karton yapılmış oyun figürleri (Joly, 2013)

Obraztsov ve Joly’ün üretimlerinde de gördüğümüz gibi çok çeşitli türlerdeki nesnelerin hatta insan vücudunun bölümlerinin kukla olarak kabul edilmesi, kuklayı figürün bir alt dalı haline getirmiştir. Günümüzde artık figür denildiği zaman sahnede canlandırılma olanağı taşıyan tüm nesneler anlaşılmaktadır.

Tiyatroda gündelik nesnelerin yer almaya başlamasının arkasında sanatçının yaratım sürecinde gittikçe artan ağırlığının doğrudan önemi vardır. Jurkowski, Joly’ün “Ombrelles et Parapluies” oyununa da gönderme yaparak sanatçının gösterimde artan etkisini hayâl gücünün devreye girmesi olarak saptar:

“Heykeltıraşların ve zanaatkârların çalışmalarının yerini sanatçının hayâl gücü, belki de oymalı bir figür yerine bir şemsiye kullanmayı öneren bir hayâl gücü aldı.” (Jurkowski, 2013: 71).

Sanatçının artan yaratıcılığı geleneksel kukla oyunlarında oynatıcıyla kukla arasındaki büyümlü ilişkinin sanatçı tarafından artık tercih edilmemesi anlamına geliyordu; çünkü bu modelde sanatçı kendini kuklaya teslim etmek zorundaydı:

“Eğer oyuncu bu programı gerçekleştirmek isterse kuklaya kendini teslim etmelidir. Bu kuklacı ve kukla arasındaki ‘büyü’lü ilişkinin modelidir. Kuklacı, kuklaya hizmet eder yani onun büyüsüne.” (Jurkowski, 2013: 74)

Kuklanın yerine nesnenin tercih edilmesinin en önemli sebebi ise nesnenin, geleneksel kukla gibi bir oynatılış programına sahip olmamasıdır. Örneğin Karagöz, oynatıcısını Karagöz gibi oynatmaya teşvik eder. Yani kukla geleneksel hareket ve canlandırma tekniğinin plastik ifadesini kendinde taşır ancak nesne oynatılış programına sahip olmadığı için sanatçısına yaratım özgürlüğü sunar:

“Nesnede hiçbir oynayış programı yoktur: oyuncu onu kendi hayalinden yaratmalıdır. Böylece oyuncu nesneye hizmet etmez; oyuncunun hayâl gücüne hizmet eden nesnedir. Bu nedenle bazı çağdaş kuklacılar, kuklalarını nesnelerle değiştirmeyi, onları eski büyülü güçlerinin kalıntılarından mahrum etmeyi ve belki de kukla sahnesinde tek yaratıcı olarak oyuncuya boyun eğmesini isterler.” (Jurkowski, 2013: 74)

Çağdaş tiyatrodan önemli olan yaratıcı sürecin işlemesidir ve bu süreçte yaratıcı ve yaratısı kukladan daha önemlidir. Yaratıcı sürecin kazandığı önem sadece kukla tiyatrosuna özgü değildir. Benzer şekilde avangard tiyatronun da eğilimidir (Jurkowski, 2013: 74). Artık oyuncunun hayal gücüne direnen ve kendini dayatan geleneksel kukla yerine yaratıcı sürece programsız şekilde kendini açan nesne kendini oynatıcının hizmetine sunar.

Polonyalı ressam ve yönetmen Tadeusz Kantor (1915-1990) ise tiyatrosunda insan ve nesne etkileşimine özgün bir yorum getirmiştir. Matteoli, plastik sanatlardaki değişimlerin nesnenin sahnedeki statüsünü etkilerken, plastik sanatlar ve tiyatronun birbirine eklenmesinin mimarı olarak Kantor’u görür (Mattéoli, 2007: 3). Dramatik tiyatrodan uzaklaşan oyunları ile Kantor, Lehmann’a göre happening, performans, resim, heykel, nesne ve mekân sanatının arasında zengin bir evren kurmuştur (Lehmann, 2006: 71).

Kantor’un 1944 yılından itibaren kullanmaya başladığı nesneler sıradan sahne aksesuarları değildir. Sahnelemenin ihtiyaçları için yaşam gerçekliğinden alınan gerçek nesnelerdir. Aynı zamanda bu nesneler alt sınıflarının gerçeğini de yansıtan, Rönesans’tan beri sanata hâkim uyumlu, güzel anlayışına aykırı, eskimiş şantiye

tahtaları, çamurlu bir tekerlek, sandalye ve yıpranmış kostüm gibi sıradan “yoksul nesne” lerdir (Yılmaz, 2019: 301).

Performanslarında tahta, demir, kumaş, kitap, yıpranmış sandalyeler, delikli duvarlar, tozlu masalar, paslanmış aletler kullanan Kantor’ un nesneleri Hans-Thies Lehmann’a göre “savunmasız”lıkları içinde yoğunluk yaratırlar. Ve benzer şekilde “savunmasız” oyuncular ile “hasarlı nesneler yoldaş” olurlar. Bu bütünleşme konvansiyonel tiyatronun teatral çevreyi oyuncunun dekoru haline getiren hiyerarşisini yok eder. Canlı bedenler ve nesnelerle değiş tokuş halindeki bir törene dönüşmüş Kantor gösterimleri, dramatik tiyatronun insanlar arasında oluşan diyaloglarının yerine, insanlarla nesneler arasında oluşan diyalogun geçmesini sağlar. Lehmann, dramatik tiyatronun her şeyin insanın etrafında dönmesine dayalı olarak kurulan hiyerarşisinin kırılmasını post-dramatik tiyatronun bir özelliği olarak görür. Kantor gösterimlerini de post-dramatik tiyatronun içinde değerlendirir (Lehmann, 2006: 73).

Kantor oyunlarında nesneler sadece temsil işleviyle ya da oyuncunun aksiyonunun yardımcıları olarak kullanılmazlar. Nesneler kendi özerkliklerine sahip virtüözlerdir. Kantor’un sürrealist nesneleri andıran makinaları (mekanik beşik, çöp arabası vb.) özerk sahne nesneleri olarak dramatik sürekliliğin parçalanmasında işlevsel olurlar. Bu tip tasarımlarından birisi olan ve “Ölümler Sınıfı” (The Dead Class, 1977) gösteriminde kullanılan 'bisikletli yaşlı adam' kendi başına bir anlam taşıyıcısıdır. O, oyuncu ve nesnenin iç içe girdiği ve hangisinin nerde başladığı ve nerde bittiğinin anlaşılmadığı bir “biyo-nesne”dir. Bu açıdan “biyo-nesne” tiyatrodaki nesnenin dönüştürülerek bir kukla olarak kullanımının ötesinde özne-nesne ilişkisine meydan okuyan karşı ontoloji olarak düşünülebilir (Allen, 2016: 10).

Buradan şu sonucu çıkarılabilir: özne-nesne arasındaki hiyerarşiyi yıkmaya çalışan uygulamalar nesnenin kendini sunma potansiyelini açığa çıkarır. Böyle bir bakış önceki bölümlerde bahsettiğimiz Bruno Latour’un antropolojik yaklaşımla ele aldığı eşyanın fail olabilme potansiyelini ortaya çıkaran “Aktör Ağ Kuramı”yla paralellik gösterir.

Latour, eşyanın fail olma potansiyelini öne çıkararak, özne-nesne ikiliğini kırmayı ve insanla nesneler arasında yatay bir simetriyi kurmayı amaçlamaktaydı (Hodder, 2018:

13). Bu kuram tiyatroya uygulandığında özne merkezli tiyatro konvansiyonunu kıran, insanlarla nesneler arasında yatay diyalog kuran, nesnenin materyal değerine ve özerkliğine vurgu yapan gösterimler, nesneyi sadece kuklaya dönüşmüş bir varlık olarak algılamazlar. Nesne, kendi varlık kategorisi içerisinde eyleyen olarak kabul edilmiş olur ve böylece nesne kendini performansa açar.

2.5.1. “Nesne Tiyatrosu”na Bakış

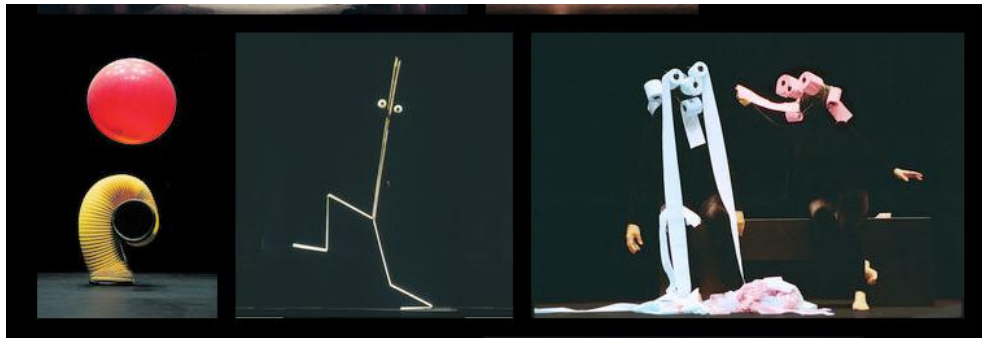
“Nesne tiyatrosu”nu tanımlamak, sınırlarını çizmek kolay olmasa da ana hatlarından bakıldığında; göstergebilim ve performans sanatına yaslanan görsel bir oynayış biçimini, gündelik nesneler ve anlatıcılık ile bir araya getiren gösterimleri tanımlamak için kullanıldığını söyleyebiliriz (Margolies, 2019: 55). Gösterimler bazen sahne olarak kullanılan bir masanın üzerinde gerçekleştirilirken bazen de mekân sınırlaması bulunmadan gerçekleştirilir. Gösterimlerde genellikle anlatıcı ya da oyuncunun kendini seyirciden gizlemediği, açık biçimin tercih edildiği görülür.

Nesne tiyatrosunu Batılı kuklacıların plastik sanatlara olan eğiliminin bir parçası olarak gören Jurkowski, klasik dramatik yapının parçalanmasıyla birlikte kuklanın, oyuncu tiyatrosunun minyatürü olma konumundan çekildiğini tespit eder. Oyuncu tiyatrosunun etkisinden çıkan tiyatro aynı zamanda edebiyatın etkisinden de kurtulmuş olur. Kukla, Orta Çağ kilise oyunlarında görüldüğü gibi görsel sanatın bir aracı olarak doğal işlevine geri döner. Bu süreçte tiyatro, tüm bileşenlerinin görsel metaforların iletişimi için kullanıldığı bir mecra haline gelir (Jurkowski, 2013: 76-81).

C. Carrignon ise nesne tiyatrosunun toplumsal tarihteki yerini belirlemeye çalışırken onun moderniteyle olan ilişkisini değerlendirir: eğer, 20.yy sanatçılarının sanattaki krize yapıbozum, kolaj, montaj gibi tekniklerle verdikleri biçimsel tepkiler modernitenin bir parçası olarak düşünülüyorsa, nesne tiyatrosu da bu bağlamda modernitenin bir parçasıdır. Bununla birlikte nesne tiyatrosunun sosyolojik zeminini İkinci Dünya Savaşı sonrasında artan tüketimle birlikte, hafızasını kaybedip köklerini unutan Batı toplumlarında bulur. Ona göre Batı toplumları nesne toplumlarıdır ve nesne toplumu olmanın anlamı ise kökleri ile bağını yitirmiş olmasıdır. Carrignon “Nesneler tek köklerimiz mi?” sorusunu sorar (Carrignon, 2012).

1980’li yıllara gelindiğinde Fransa’da Vélo Théâtre, Théâtre Manarf, Théâtre de Cuisine gibi toplulukların çevresinde yer alan sanatçılar arasında, nesneleri ve eşyaları kullanarak, nesnenin teatral olanaklarını arayan ve kendini “nesne tiyatrosu” olarak adlandıran oluşumların ortaya çıktığı görülmektedir. Nesne tiyatrosunun isim olarak ilk kez zikredildiği tarihi Carrignon net bir şekilde verir: oyuncuların kendi aralarında yaptıkları bir toplantıda 2 Mart 1980’de ilk kez kullanılmıştır (Carrignon, 2012). Bununla birlikte birçok farklı nesnenin gösterimlerde kullanılması tarihinin önceki bölümlerde de ele alındığı gibi çok daha eskilere götürülebilir. 80’li yıllara doğru yaklaşıldığında ise “Mummenschanz” topluluğunun da nesne tiyatrosunun öncülerinden olduğu aşikârdır.

Fiziksel tiyatro alanında Fransa’nın en önemli okullarından birinin kurucusu olan Jacques Lecoq’nun eğitiminden geçen Bernie Schürch ve Andres Bossard; Florina Frassetto ile birlikte Mummenschanz’ı kurarlar. İlk gösterimini 1972 yılında Avignon Festivali’nde yapan Mummenschanz topluluğu genellikle sözsüz, görselliğe dayalı ve pandomimle birleşen gösterimleriyle tanınır. Mummenschanz topluluğu gösterim boyunca farklı ifade biçimleri verebilecekleri hamur maskeleri, oyuncunun içine girerek manipüle ettiği esnek büyük boruları, kutuları, çöp poşetlerini kısacası her türlü nesneyi kullanır (Murray, 2020: 139-141). Nesnenin doğasından yola çıkarak oyun kişisini kuran topluluk, sahnede nesnenin hareketini araştırır.



Şekil 26- Mummenschanz’ın çeşitli gösterimlerinden görüntüler
(Mummenschanz, 2020).

Kuklacıların herhangi bir nesneyi kukla olarak kullanmayı tercih etmesiyle birlikte nesne tiyatrosu, hızlı ve kolay bir şekilde sanat üretiminde bulunmanın bir yöntemi olmuş ve atölye çalışmalarıyla hızla popülerliğini arttırmıştır (Foley, 2014).

Carrignon, nesne tiyatrosunun şeceresini çıkarırken sinemanın ve çizgi romanın kurgulama ilkesine, Ducamp'ın hazır nesnelere (ready made) ve sürrealist kolajlara dikkat çeker: Sinema sanatı montaj ilkesi sayesinde zaman ve mekânı manipüle edebilmenin yolunu bulmuştur. Film şeridinin kesilip yapıştırılması eksiltili anlatımın oluşmasına ve bir karakterden başka bir karaktere, bir mekândan başka bir mekâna geçmeye olanak sağlamıştır. Nesne tiyatrosu da aslında detaylarla uğraşmayan anlatımıyla sinematografik bir eksiltmenin peşindedir. Bununla birlikte nesne tiyatrosunun malzemesi tam da Ducamp'ın bağlamından kopardığı hazır-nesne'dir. Nesne tiyatrosu hazır-nesne ile oynayan bir tiyatrodur. Nesne tiyatrosunun başka bir dayanağı ise Sürrealist kolajlardır (Carrignon, 2012).

Montaj, kolaj ve yerleştirme gibi teknikler nesne tiyatrosu seyircisinin mekân ve zamanda hızlı geçişler yapabilmesini ve farklı ölçekleri fark etmesini sağlar. Sinematografik bir anlatımı da çağrıştıracak şekilde örneğin, nesne tiyatrosunda arka plana konulan İstanbul silüetine ait çerçevelenmiş bir fotoğraf seyirciye mekânın neresi olduğunu gösterir. Bu sahnenin hemen ardından mavi poşetlerin arasında yüzen bir gemi ise seyirciyi uçsuz bucaksız bir denizin ortasına atabilir.

Matteoli'nin de belirttiği gibi eşyaların küçüklüğü nesne tiyatrosunda ölçeklerle oynanmasını kolaylaştırır. Küçük bir nesne seyirciyi hem teatral hem de sinematografik bir modele dayalı çeşitlemeye maruz bırakır (Matteoli'den akt. Margolies, 2016:156). Sinema kamerasının yakın ve uzak çekim yapabilmesi gibi nesne tiyatrosu da küçük boyutlu nesneleri kullanarak detaylardan daha geniş ve büyük planlara seyirciyi yönltebilen hem teatral hem de sinematografik bir anlatım kurar. Montaj, kolaj ve yerleştirme gibi tekniklerle anlatım olanaklarını arttıran nesne tiyatrosu bazı sanatçıların da üzerinde durduğu gibi nesnelerle dil üretebilme gücünü kazanır.

Carrignon nesne tiyatrosunu dilin yapıları, özellikle de şiirsel yapıları üzerinde oynayan bir tiyatro olarak düşünür. Ona göre nesne tiyatrosu görselliğiyle konuşur. Bu yüzden sözün olmadığıda imajlarla da çok şey anlatır. Bu göstergeler dizgesinde

gösterilenlerin yorumu ise seyircinin bakışına bağlıdır. Nesne tiyatrosunda nesneler ile “metafor”, “metonomi”, “metalepsi” ve “alegori” gibi dilsel yapılar kurulabilir. Okuyucu bir kitapta gördüğü kelimeleri, cümleleri nasıl okuyabiliyorsa benzer şekilde nesne tiyatrosu seyircisi de çeşitli nesneleri ve nesne dizgelerini okuyup, yorumlayabilir (Carrignon, 2012).

Nesne tiyatrosunun olanaklarını yaratan en önemli unsur elbette birtakım eşyalardır. Carrignon, geçmişte kullanılmış nesneleri anı ya da bellek taşıyıcısı olarak görür. Nesne tiyatrosu ona göre bir bellek tiyatrosudur ancak nesne tiyatrosu sadece geçmişin bir imgesini üretmez aynı zamanda bir daktilo gibi yeni metinler üretir. Nesne tiyatrosu özellikle eski eşyaları gerçek olmayan hikâyelerle yeniden doldurabilen bir güce sahiptir. Bu yönüyle nesne tiyatrosu eşyaya, eskiden keşişlerin parşömenlere yaptığı ve “palimpsest” olarak bilinen işlemin benzerini uygular. Palimpsest, yeni metinler yazabilmek için önceki yazının tamamının ya da bir kısmının silinerek parşömente yer açılması işlemidir. Nesne tiyatrosunun “konserve açacağı” olarak da görülen palimpsestle nesne yeni metinleri üzerinde taşımaya uygun hale getirilir (Carrignon, 2012). Eşyaya uygulanan palimpsest, nesnenin bulunduğu bağlamdan alınarak yeniden değerlendirilmesiyle sonuçlanır. Dolayısıyla nesne kullanım amacının dışında yepyeni kullanım biçimlerine, çağırışılara, imgelere ve anlamlara açılır.

Daha önce de belirtildiği gibi herhangi bir materyalin kukla olarak kullanılması ve algılanması çağdaş tiyatronun bir özelliğidir. Avangard akımların sanatta yarattığı özgürlükle birlikte modern tiyatrodaki sanatçı kullanacağı malzemeyi istediği gibi seçebilmektedir (Ersan, 2019:118). Sanatçının yaratım sürecinde ön planda olması nesnelerin sanatçıya hizmet etmesini gerektirir. Nesnenin yaratım sürecine hizmet etmesindeki en önemli sebeplerden birisi, kuklanın tersine, nesnenin herhangi bir oynayış programına sahip olmamasıdır. Nesnenin oynatıcıya kendini dayatmaması sanatçının hayal gücü ve yaratım süreci için nesneyi kullanışlı bir malzeme haline getirir.

Nesnenin hareket olanaklarından yararlanmak ile kuklanın oynatıcısına dayattığı oynayış programı birbirinden farklıdır. Karagöz örneğinde olduğu gibi kukla tipik ya da başka bir deyişle önceden belirlenmiş, geleneksel bir oynatma biçimini

oyuncusuna dayatır. Karagöz, Karagöz'dür ve Karagöz nasıl oynatılıyorsa o şekilde oynatılır. Nesne ise bu mânâda kendini dayatmaz. Nesnenin önceden belirlenmiş bir oynatılış biçimi yoktur. Nesneden yararlanan sanatçı bu oynatışı kendine özgü bir şekilde kurar. Sanatçı elbette nesnenin mevcut olan çağrışımlarından ve fiziksel özelliklerinden hareket eder. Bu özellikler sanatçıya bazen imkânlar sağlarken bazen de sınırlılıklar koyabilir. Örneğin nesne rolünü kabul etmeyebilir. Ancak nesne, hiçbir zaman önceden belirlenmiş bir hareket biçimini dayatmaz. Böylece yaratım için geniş bir özgürlük alanı sağlamış olur.

Sahneye, sahne için özel olarak tasarlanmış bir performans nesnesi olan kuklanın değil de gündelik kullanım nesnesinin çıkması (fırça, makas, çekiç, musluk, şişe, telefon vb.) seyircinin algısında ve tiyatronun gösterge sisteminde değişikliklerin olmasını doğurur. Gündelik kullanım nesneleri, kukladan farklı olarak, sahnede görünmeleri ile birlikte sahne dışı bir yaşama işaret eder. Bu haliyle eşya, sahne yaşamına girmekle birlikte sahne dışı bir yaşamın uzantısıdır. Seyirci gündelik nesneyi sahnede gördüğü takdirde onun gerçek yaşamdaki bağlamına kayıtsız kalamaz.

Kukla sanatçısı John Farrell, sahnede kuklanın, oyuncunun ve nesnenin birbirinden farklı varlıklarına dikkat çeker. Farrell, kuklanın gerçek ya da hayali olarak birinin temsili olmak zorunda olduğunu söyler. Bu bakımdan kukla olarak Pinokyo, Pinokyo'nun temsili olmak zorundadır. Oyuncu ise sahneye çıktığında kendi gerçek kişiliğinden sıyrılıp yeni bir kimlik kazanır. Nesnelerde ise durum farklıdır. Nesneler, bir karakterin temsili olmak zorunda değildir. Farrell'in örneğinde olduğu gibi sahnedeki bir buz kıracağı birini temsil etmek zorunda değildir. Katı gerçekliğine rağmen nesne özgürlükler sunar ve bir şeyleri işaret edebilir. Bir ayakkabı fırçası fikirleri, tarihi dönemleri, karakterleri, duyguları sembolize edebilir. Nesnenin bir karakteri temsil edebilmesi veya güçlü sembolik anlamlar yaratma potansiyeli geniş bir çeşitlilik alanı sunar(Farrell'den Akt. Temuçin, 2007: 90-92).

Bu açıdan nesne tiyatrosunda nesne bir hikâyenin karakteri olabilir, sembolik anlamlar kurabilir. Oynatıcı nesnenin doğasında bulunan hareket olanaklarından yararlanarak karakterin yaratılmasını ya da sembollerin kurulmasını sağlayabilir. Nesne tiyatrosunda herhangi bir “şal” bir “dansçıyı” temsil edebileceği gibi; elimize geçen bir

şapka “otorite figürü”nü ve yalıtım köpüğü ise “kar” yağışını temsil edebilir (Foley, 2014).

Teoride ve uygulamada nesne tiyatrosu, nesnenin kukla olarak kullanılmasından daha fazlasını da ifade eder. Tiyatroda nesneye yer verilmesinin kaynaklarına değinirken avangard akımlara yapılan vurgu nesnenin kukla tabanlı olarak kullanılmasının dışındaki yolları gösterdiği için önem taşımaktadır. Günümüzde nesnenin kukla olarak oynatılmasından kaçınan eğilimlerin ortaya çıktığı görülmektedir.

Geleneksel olan yöntemde kuklacı, nesneye hareket ve ses vererek nesnenin kendi başına yaşantıya sahip bir canlı gibi görülmesini hedefleyen bir yanılsama kurar. Günümüzde ise nesne tiyatrosu denildiğinde bir taraftan nesnelerin insan biçimli (antropomorfik) ya da hayvan biçimli (zoomorfik) hareket üzerinden kukla olarak değerlendirildiği tiyatroyu anlarken diğer taraftan da oyuncu ve nesnenin eşit olarak etkileşime girdiği, nesnenin materyal varlığını olduğu gibi kabul eden, dans veya performans sanatından doğan gösterimler de anlaşılmaktadır (Margolies, 2019: 55).

Hollandalı “Tamtam Objektentheater” topluluğu, “Survival, or how to survive Murphy's law” adlı oyunu nesnenin insan ve hayvan biçimli canlandırılmasına iyi bir örnek sunar. İncelikle kurulmuş bir atmosferde çekiç, eldiven, mandal, ütü gibi nesneler fiziksel görünümlerinden ve hareket ettirilebilme stillerinden yararlanılarak çeşitli davranış ve duygu durumundaki insanların ve hayvanların temsiline dönüşür.



Şekil 27- Tamtam Objektentheater’ın “Survival, or how to survive Murphy's law” oyunundan bir kare (Tamtam Objektentheater, Tarihsiz).

Cie Gare Centrale’in kurucusu olan Agnès Limbos’nun bazı oyunlarında ise nesneyi ele alış tarzında insan biçimci hareket tarzından kaçındığı gözlemlenir.

Limbos nesneleri canlandırmak yerine kasıtlı bir şekilde “yerleştirme”ler (enstalasyon) ve net hareketlerle yeniden “konumlandırma”lar yapar. Bu şekilde nesneyi canlı bir varlığa çevirmek yerine nesnenin bağımsız süreci vurgulanır ve fiziksel bir dil inşa edilmiş olur (Margolies, 2019: 56).



Şekil 28- Agnès Limbos ve Gregory Houben’in “Ô” adlı oyunlarından bir sahne (Rutten, 2010).

Limbos’un, masanın üzerine koyduğu çeşitli nesnelerle yeni evli bir çiftin düğün gecesini ele alan “Ô” adlı oyununda nesnenin, materyal olduğuna işaret eden hareket ettirme biçimleri, yerleştirmeler ve konumlamalar yapılır. Oyun esnasında masanın üzerindeki gelin-damat biblosu geleneksel kukla yanılsamasını kurmaz. Gelin-damat biblosu kişilerin temsili olmaktan ziyade nesne yönlerine de vurgu almayı başarabilen bir sembole dönüşür. Biblonun, anlatıcılar (Limbos ve Houben) tarafından gerçek bir kişiymiş gibi seslendirilmesi onları bir kukla olarak algılamamıza açık kapı bırakırken aynı biblonun insan biçimci taklitten kaçınan hareket ettirilme biçimi kukla tabanlı tiyatrodan uzaklaştığını düşündürür.

Nesne tiyatrosunun, nesnelerin fiziksel özelliklerine yaslanan göstergeler oyununa dönüştüğünü de görebiliriz. Ülkemizde Kadro Pa tarafından sahnelenen “Macbeth Mutfakta” oyunu Macbeth’in oyun kişilerinin çeşitli mutfak malzemeleri ve sebzelerle temsil edildiği, anlatı ile iç içe geçmiş bir performans örneğidir. Oyun boyunca kullanılan nesnelerin özellikleri ile temsil ettiği oyun kişileri arasında bağlar kurulur. Örneğin kralı öldüren Macbeth’i “yemek bıçağı”, cinayetin azmettiricisi olan Leydi Macbeth’i “bıçak bileyi” ve kanlı bir şekilde öldürülen kralı ise “büyük sulu bir domates” temsil eder.

Benzer başka bir gösterim ise Forced Entertainment’ın Shakespeare’in oyunlarını obje tiyatrosu olarak yeniden ele aldığı “Complete Works: Table Top Shakespeare” gösterimleridir. Margolies, mutfak raflarından indirilen şişe ve kavanozlarla sergilenen bu oyunda nesnelerin maddi özelliklerinin (biri uzun diğeri kısa; biri yuvarlak ve cömert diğeri uzun ve cimri; biri ışığı yansıtır diğeri onu emer vs.) potansiyel göstergeler haline geldiğini belirtir. Bu gösterimlerde nesnelerin kukla gibi canlandırılmadığını ifade eden Margolies, bu nesnelere can veren ve onlara anlam kazandıranın seyirci olduğunu savunur. Bu sebeple seyircinin tanıdık ev gereçleri arasındaki görsel karşıtlıkları okuyabilmesi önemlidir (Margolies, 2019: 55).

Özne-nesne ikiliğinin dışına çıkmaya çalışan ve nesnenin kendi etkin varlığına dikkat çeken düşüncelerden hareketle günümüzde nesne tiyatrosunun temsil sistemi içinde nesnenin durumunun yeniden ele alındığı ve materyal merkezli nesne tiyatrosu pratikleri olduğu gözlemlenebilir. Buna göre nesnenin, herhangi bir özneyi temsil ettiği “kukla tabanlı” nesne tiyatrosundan nesnenin temsil zorunluluğunu ortadan kaldıran “nesne tabanlı” bir nesne tiyatrosuna yönelim vardır. Bu tip performanslarda nesne kendinden başka bir şeye dönüşmez ve dramaturgi, seyirciyi nesneler arası karşılaşmalara dâhil olmasına imkân verecek şekilde düzenlenir (Allen, 2016: 12).

Özellikle performansın önem kazanmasıyla birlikte nesne tiyatrosu tanımının genişlediği görülmektedir. İnsan ve nesnenin etkileşiminin araştırıldığı, nesnenin bir karakteri temsil etmediği, sadece materyal değeri ile sahnede bulunduğu gösterimler yaygınlaşmaktadır.

Viktor Černický'nin “Pli” (2019) performansı insan ve nesne arasındaki ilişkileri araştıran bir gösterim olarak görülür. Gösterimde performans sanatçısı 22 konferans sandalyesi ile etkileşim içindedir. Sandalyelerin fiziksel özellikleri ve hareket kabiliyetlerinden yararlanarak çeşitli yerleştirmeler yapılır. Sandalyelerle yapılan düzenlemeler boyunca sanatçı sürekli olarak ayaklarını zemine vurarak ritim tutar. Sanatçı bu süreçte yarı mekanikleşmiş bir hal alırken sandalyeler performansın etkin unsuruna dönüşür (Margolies, 2019: 56).

Nesnenin tiyatrodaki serüveni ele alınırken nesne tiyatrosunun bu süreçte özel bir yeri olduğu görülmektedir. Nesne tiyatrosu 1980'li yıllarda ortaya çıktığında görselliğin lehine olacak şekilde sözün azaltıldığı, oynatıcının gündelik nesnelerin gösterge değerinden yararlandığı ve aynı zamanda yeni semboller üreterek yapılan kukla tiyatrosu kökenli olarak gelişen uygulamalar anlaşılmaktaydı. Günümüzde nesnenin tercih edilmesinde nesne tiyatrosunun sınırlarının da zorlandığı görülmektedir. Özellikle dans sanatı, performans ve drama ile etkileşim içinde olan uygulamalar denemektedir. Bu uygulamalarda nesneye temsil zorunluluğu verilmezken materyal değerine vurgu yapıldığı ya da materyalin performans sırasında şekillendirildiği denemeler de yapılmaktadır. Performans nesnesi olarak nesnelere verilen önem, tiyatronun olanaklarını arttırmaya ve alanını genişletmeye devam etmektedir.

2.6. Nesnenin Göstergebilimi

Her sanat eserinin aynı zamanda “gösterge” olduğuna dair temel ilkenin kabul edilmesi tiyatronun iletişim boyutunun kabul edilmesini gerektirir. Jurkowski'nin haklı olarak belirttiği gibi “tiyatronun dili” denildiğinde tiyatronun iletişim işlevine vurgu yapılmış olur. Tiyatro kendi dilini tiyatroya özgü ifade araçları ile yaratır. Tiyatro sanatının iletişim ile olan sıkı ilişkisi tiyatro düşünür ve uygulayıcılarının sık sık “göstergebilim”in (semiyotik) kavramlarını kullanmalarında kendini gösterir (Jurkowski, 2013: 83).

Tiyatro dilinin kurulmasında estetik nesnelerin önemi aşîkârdır. Nesneler, ister tasarlanmış nesneler olsun ister gündelik kullanım için üretilmiş eşya olsun, sahneye çıktıkları andan itibaren tüm performans boyunca, gösterge dizgesindeki yerlerini alırlar.

Tıpkı Duchamp'ın “pisuvar” örneğinde olduğu gibi gündelik hayatta dikkatimizi çekmeyecek olan bir objeyi (pisuvar) heykel kaidesine yerleştirip, sanat galerisinde sergilediğimizde, vurguyu üzerine çeker ve çeşitli anlamlar yüklenir (Esslin, 1996: 33). Benzer şekilde sahnede de gördüğümüz her türlü nesne gösterim süresince dikkati üzerine çeker, gösterge haline dönüşür ve çeşitli anlamlar yüklenir.

Herhangi bir dramatik gösterim ya da tiyatro olayının bünyesinde birçok göstergeyi barındırması sebebiyle göstergebilimciler yapıtın dilini çözüp daha nesnel bir değerlendirme yapabilmek için göstergebilimi gerekli görmüşlerdir (Esslin, 1996: 17).

Göstergebilim, tiyatro alanına uğramadan önce merkezinde dil ile ilgili çalışmaların olduğu bir alanda gelişmiştir. Günümüzde ise göstergebilim, dil alanının sınırlarını aşarak insanı çevreleyen çok çeşitli iletişim ve anlamlar alanını incelemektedir. Bu sebepten dolayı göstergebilim, dil ve sanat dallarındaki gösterge sistemlerini incelediği gibi insan davranışları, toplumsal törenler, siyasal sistemler, medya, reklamcılık gibi sayısız gösterge sistemini çözümleyebileceği modeller sunmaya çalışır (Rifat, 2009: 7). Buradan hareketle göstergebilimin insanın çevresini anlama çabasında göstergeleri doğru şekilde okumasını sağlayacak bir yöntem geliştirme çabası olduğunu söyleyebiliriz.

Göstergelerle ilgilenen bir bilim dalı olan göstergebilimin iki önemli öncüsü vardır. İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure (1857-1913) ve Amerikalı düşünür Charles S. Peirce (1839-1914) birbirlerinden bağımsız olarak bu alana önemli katkılar yapmışlardır. Saussure, yaptığı çalışmalarda dilbilimin gelecekte çok daha geniş bir göstergebilimin alt dalı olabileceğini sezmiş ve bu alana “Sémiologie” adını vermiştir (Barthes, 2009: 194).

Saussure dile yaklaşırken onu kavramları işaret eden göstergelerin oluşturduğu bir sistem olarak kavramış ve bu dizgeyi kendi kendine yeterli bir bütün olarak görmüştür (Kocabay, 2008: 15). Saussure'ün dili kendine yeten bir bütün olarak görmesi dili, dil dışı etkenlerle açıklamak yerine (Örneğin tarihsel bir açıklamayla...) kendi kuralları ve mantığı olan bir “dizge” olarak ele almasını sağlamıştır. Bununla birlikte dil dizgesi içerisinde bütün unsurlar birbirleriyle bağlantı içerisinde.

Saussure’e göre dilin ögeleri kendi içlerinde ve ögelerin bütünüle ilişkisi açısından iki tür bağıntı geliştirir (Yüksel, 1981: 10).

Göstergebilim üzerine yapılan çalışmalar “gösterge”, “gösteren” ve “gösterilen” olmak üzere birbiriyle ilişkili üç önemli kavramın ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu kavramlar farklı düşünürlerce çeşitli şekillerde tanımlanmıştır. M. Rifat göstergeyi, “kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısıyla bu temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, olgu, vb” (Rifat, 2009: 11) olarak tanımlamıştır. Saussure, göstergeyi dil sistemleri üzerinden tanımlamayı tercih etmiştir. Ona göre dil dizgesinin ana unsuru “gösterge”dir ve gösterge, “gösteren” ile “gösterilen” in karşılıklı ilişkisinde oluşur. Bir dil yapısında işitim imgesi (örneğin, bardak kelimesi) “gösteren”i oluştururken bu kelimenin zihnimizdeki karşılığı olan bardak kavramı ise “gösterilen”i oluşturur (Yüksel, 1981: 15).

Göstergebilimin bağımsız bir bilim dalına dönüşmesini sağlayan Peirce ise, Saussure’de olduğu gibi gösteren ve gösterilenden oluşan ikili (diydik) gösterge yapısından farklı olarak üçlü bir sistem geliştirmiştir (Kocabay, 2008: 20). Bu sistem “gösterge” (representamen), “yorumlayan” (interpretant) ve “nesne” (object) arasındaki ilişkilere dayanır. Peirce’in yaklaşımında bir şeyin ya da nesnenin yerini tutan gösterge (örneğin bir kâğıda çizilmiş kalem resmi), yorumlayanın zihninde ikinci bir gösterge yaratır ve yorumcu tarafından yaratılan bu gösterge nesnesinin yerini tutar (Rifat, 2009: 30-31). Bu sistemde yorumcu bir anlamda göstergeleştirme sürecini tamamlayan ve göstergeyi yaratandır. Çünkü göstergenin ortaya çıkması için bir yorumcunun göstereni yorumlaması gerekir, aksi takdirde göstergeleştirme işlemi gerçekleşmeyecektir (Kocabay, 2008: 20).

Nesne dizgelerinin gösterilenleri ve nesnelerle aktarılan bilgilerin alımlanması ve anlamının belirlenmesi vericiden ziyade büyük oranda alıcıya bağlıdır, yani nesnenin okuyucusuna. Bir nesne ya da nesne topluluğu birden çok anlama sahiptir. Alımlayıcı bu anlamdan birini alımlayabilir ya da tek bir alımlayıcı aynı nesne ya da nesne topluluğunun anlamı üzerine birden fazla okuma yapabilir (Barthes, 2009: 203).

Peirce, göstergeleri tiyatro sanatı açısından da önemli olan üç temel gruba ayırır. Bunlar görüntüsel gösterge (icon), belirti, ve simge'dir. Bu üç temel grubu daha sonra ele alacağımız için burada değinmiyoruz.

Göstergebilimin gelişmesine farklı disiplinlerden birçok düşünür ve araştırmacı katkılar sağlarken tiyatrodaki göstergebilimin gelişmesine yönelik ilk katkı Çek estetikçi Otokar Zich (1879- 1934) tarafından yapılmıştır. Zich, bir gösterimin yapısını “görsel” ve “işitsel” unsurlar açısından değerlendirilmesi gerektiğini ileri sürerken teatral yapıda “kavramsal” unsurlar ve gözlemlenebilir “maddi” unsurlar olma üzere iki grup oluşturur. Dramatik bir gösterimin aksiyonu, kişileri, olaylar dizisi ve mekânı kavramsal unsurları oluştururken oyuncular, tasarım, giysiler, seyirciler ve oyun metni gözlemlenebilir maddi unsurları oluşturur (Yüksel, 1981: 59).

Tadeusz Kowzan (1922-2010) Zich'in işaret ettiği tiyatronun gözlemlenebilir maddi unsurlarının, göstergebilimsel sistematik haline getirilmesinde önemli çalışmalar yapmıştır (Yüksel, 1981: 59). Kowzan, tiyatronun maddi göstergelerini sözcükler, metnin çalışması, surat ifadeleri, jest, oyuncunun dramatik mekândaki hareketleri, makyaj, saçlar, kostüm, aksesuar, dekor, ışık, müzik ve ses olmak üzere toplamda on üç gösterge dizgesine ayırmıştır (Kocabay, 2008: 40).

M. Esslin (1918-2002) ise Kowzan'ın gösterge sistemini bazı açılardan eksik bulurken bazı açılardan da ise fazlalıkları olduğu gerekçesiyle eleştirir. Kowzan'ın gösterge sisteminin bazı ayırım noktalarında ise karmaşa olduğu düşünülür. Örneğin, “Saç tuvaleti kendi başına bir sistemi midir, yoksa makyajın bir parçası mıdır?” (Esslin, 1996: 43)

Jurkowski ise Kowzan'ın sistemini oyuncu tiyatrosu ve kukla tiyatrosu ilişkisinde değerlendirir. Ona göre oyuncu tiyatrosundaki gösterge sistemi bazı eklemeler ve çıkarmalarla kukla tiyatrosuna uygulanabilir. Bu sistem her ne kadar kuklanın farklı farklı varoluş şekillerini ortaya koymaktan aciz olsa da göstergeleri belirlemeye yarayacaktır. Jurkowski, Kowzan'ın sisteminde “surat ifadesi” ve “makyaj” yerine “plastik ifade” ve “kukla tasarımı” denilmesini önerirken “jest” ve “oyuncunun mekândaki hareketi” yerine ise “kuklanın jesti” ve “kuklanın hareketi” gibi değişiklikler yapmayı uygun görür (Jurkowski, 2013: 84-85).

Kukla tiyatrosunu ayrı bir gösterge sistemi olarak gören ilk kişi ise Petr Bogatyrev (1893-1971) olmuştur. Bogatyrev, Zich'in oyuncu tiyatrosunu kukla tiyatrosu için hareket noktası olarak görmesini eleştirmiş ve kukla tiyatrosunun kendine özgü göstergeleri olan bir gösterge sistemi olduğunu belirtmiştir. Kukla tiyatrosu ancak başka bir sanat biçimi olarak ele alındığında kukla özgür bir oyuncu olabilecek ve kendine has niteliklerini ortaya koyabilecektir. Böyle bir bakış açısı çerçevesinde Bogatyrev, kukla sanatını, yerel kültür bağlamlarının dışında, bütüncül olarak tartışmış ve kukla sanatının göstergebilimini ortaya koyabilmek için onda göstergebilim değeri olan öğeler aramıştır. (Jurkowski, 2013: 90-94)

Bununla birlikte Jurkowski'ye göre Bogatyrev, Zich'in düşüncesinin önemini hafife almıştır. Jurkowski'i Zich'in kendi döneminin kukla tiyatrosuna yoğunlaştığını ve kukla tiyatrosunun, oyuncu tiyatrosundan ayrı bir form olduğunu da farkında olduğunu belirtir. Zich'in sahnedeki kuklaları seyircinin ya gizemli yaşama sahip canlı bir varlık ya da materyal değeriyle, komik, cansız bebekler gibi her seferinde yalnız tek bir şekilde algılayabileceğine dair düşüncesi ise bunun kanıtıdır (Jurkowski, 2013: 90-91).

Zich, bahsedilen düşüncesiyle döneminin halk tiyatrosu seyircisinin iki tür algısını dile getirmiştir. Birincisi, kuklaları yaşayan varlıklar gibi görüp, kuklada gizem bulan halk seyircisiyken ikincisi kukla kukladır, diyen; kuklanın materyal varlığını gören bilgili seyirci profilidir. Zich'in amacı tiyatro uygulayıcılarının bu iki stilde üretim yapmasıyla kukla tiyatrosunun kendine has niteliklerinin geliştirilmesini sağlamaktır (Jurkowski, 2013: 91).

Bogatyrev ise bilgisiz seyirciyi kabul etmemiş ve seyircinin önüne kukla tiyatrosunun gösterge sistemini mutlaka bilmesi gerekliliğini koymuştur. Nasıl ki askeri rütbe işaretlerini bilip yüzbaşı ile yarbayı birbirinden ayırıyorsa sanatsal göstergeleri de bilmemizde şarttır. Böylece sanatsal göstergeler daha doğru bir şekilde okunacaktır. Bogatyrev, sanatsal bir göstergeyi kendi sistemi içinden değil de Zich'in yaptığı gibi gerçeğe gönderme yaparak tanımlama çabasının yanlış bir izlenim yaratacağını savunur (Jurkowski, 2013: 91-92).

Jurkowski'ye göreyse çağdaş göstergebilim Bogatyrev'in tersine gelişmiştir. Çağdaş tiyatronun eğilimi onun gerçek ile karşılaştırarak algılanması üzerine

kurulmuştur. Tiyatro göstergebilimi kendisine, Peirce'nin ünlü göstergebilimsel üçlüsünden (ikon, belirti ve simge) gösterge ve nesne arasındaki benzerlik olarak tanımlanan, ikonik ilişkiyi temel almıştır. Çağdaş tiyatro göstergebiliminde dikkatler performans nesnelerinin temsil işlevine yönelmiştir. Peirce'nin üçlü sisteminde ele alındığı gibi gösterge, temsil ve yorumlanma işlevini yerine getirir ve yorumlayıcı için bir şeyin ya da bir nesnenin yerini alır (Jurkowski, 2013: 92).

Özellikle Avrupa kukla tiyatrosunun gösterge sistemi üzerine yapılan araştırmalar tarih boyunca tek parça, katıksız ve sabit bir işaret sisteminin olmadığını düşündürmektedir. Sahnede kuklanın varlığı onun her zaman, sadece tek bir gösterge sistemine dâhil olduğunu göstermez. Bazen kukla, hikâye anlatıcısına hizmet eder. Tarihte Avrupa'da görüldüğü şekliyle kendini seyirciden gizleyen kukla operatörleri kuklayı oynatırken, “aracı” görevi gören anlatıcı ise sahnenin önünde hikâyenin seyirciye aktarılmasını sağlar. Bazı işaret sistemlerinde ise oyuncu kuklaya hizmet eder. Kimi zaman “kurucu unsur” hikâye olurken kimi zaman da kukla kahraman olur. Japonların geleneksel “Bunraku” tiyatrosunda ise işleyiş daha karışıktır ve kurucu unsuru bulmak güçtür (Jurkowski, 2013: 95-97). Kuklanın oynatılmasının ancak işbirliği ile gerçekleştirildiği Bunraku'da bir kuklayı üç oynatıcı oynatır. Oynatıcılar, kuklayı seslendirmezler. Bunraku kuklasının duygusal tonundan ve seslendirilmesinden genellikle sahnenin yan tarafında oturan şarkı ve diyalog içeren “joruri” metinlerini ezbere okumasını bilen “joruri anlatıcısı” sorumludur. Müzikler ise yine sahnenin yanında yer alan “samisen” tarafından gerçekleştirilir (Tilakasiri, 2008: 109-111). Anlatıcı/Oyuncu ve kukla arasındaki değişken ilişkilere dayanan bu yapılar kuklanın farklı gösterge sistemlerinin unsurları haline geldiğini gösterir (Jurkowski, 2013: 95).

Kukla tiyatrosunda ses ve hareket kaynaklarının kukladan ayrı olması onun canlı oyuncuların oynadığı tiyatrodan her zaman farklı olmasını sağlamıştır. Aynı zamanda kukla tiyatrosunun bu öğeleri arasındaki ilişkiler her zaman kuklanın gösterge sistemini etkilemiştir (Jurkowski, 2013: 110-111). Jurkowski kuklanın, tarih boyunca ve bugün de geçerli olan dört farklı gösterge sistemine girdiğini tespit etmiştir. Bu dört sistemin ilkinde, Orta Çağ hikâye anlatıcıları örneğinde olduğu gibi kukla hikâyeyi destekleyici bir unsur olarak, “komşu gösterge sistemleri”nin hizmetindedir. İkincisinde ise canlı oyuncular tarafından oynan tiyatronun bir minyatürü olarak ele alınmıştır ve

“insan tiyatrosunun işaret sistemi”nin etkisi altındadır. Üçüncü işaret sisteminde ise kukla, “kukla tiyatrosunun gösterge sistemini”nin içerisinde. Bu sistemde kukla hem maddi bir varlık hem de kukla olarak algılanır. Örneğin bir palyaço karakterini temsil eden kukla, sahne üzerinde bu karakterin temsilcisi iken ipleri dolanıp da yardım istediği zaman kukla olarak kendi kukla varlığına işaret eder (Jurkowski, 2013: 99-109).

Kuklanın kukla olarak kendi işaret sisteminde yer almasında Jurkowski’nin kuklanın “opalizasyon”u ya da “opaklık”ğı olarak adlandırdığı yanardöner algılama biçiminin çok önemi vardır. Opalizasyon kuklanın hem sahne karakteri (örneğimizde palyaço) hem de kukla (ipli ve tahtadan yapılmış) olarak ağırlanan ikili varlığına yapılan bir göndermedir. Başka bir örnek verecek olursak eğer Obraztsov’un bir karakteri temsil eden el kuklasının sırtını döndüğünde görülen şeyin aslında oynatıcının kol’unun olması da opalizasyon örneğidir (Jurkowski, 2013: 109). Böylece opalizasyon sayesinde kuklanın, kukla olarak varlığını daha iyi anlarız.

Kuklanın dâhil olduğu dördüncü gösterge sistemi ise çağdaş tiyatrodaki tüm öğelerin “atomizasyon”nu olarak adlandırılan sonuçları bünyesinde taşır. Eskiden ses ve hareket kaynağı olarak gizlenen kukla operatörü gösteri yaptığı kukla standının ve perdesinin ortadan kalmasıyla, sınırsız bir sahne mekânında, kuklanın yanı başında bulmuştur kendini. Ses ve hareket kaynağı olarak kendini gizlemeyen operatör, kuklanın temsil ettiği karakterin duygularını kuvvetlendirmek için jest ve taklitleriyle kuklayı tamamlama çabasına girmiştir. Jurkowski’ye göre bu tamamlama çabası kuklanın önceden tek başına olan temsil kabiliyetinin parçalanmasına yol açmıştır. Özellikle 1960’dan beri kukla tiyatrosunda görülen nesne, sahne malzemesi, oyuncu gibi “ifade araçları”ndaki artış kuklanın varlığını sürekli pasifize etmiştir. Bu süreçte karakteri temsil eden kuklanın bütünsel beden varlığı bile parçalara ayrılmış, kukla bir metonomi haline gelmiştir (Jurkowski, 2013: 111-112).

Kukla tiyatrosu atomizasyon sürecinde oyuncu, kukla, nesne ve sahne malzemeleri gibi ifade araçlarının ve bu ifade araçlarının birbirleriyle olan etkileşimleriyle karakterize edilen bir tiyatro haline geldi. Başka bir deyişle de parçalanmalar çağdaş kukla tiyatrosunu yoğun göstergeler taşıyan heterojen bir yapıya kavuşturdu (Jurkowski, 2013: 111-112).

Tiyatroda kendine anlam taşıyıcısı olarak yer açan nesnelerin gösterge olarak ele alınması çağdaş tiyatronun geldiği yer açısından önem taşımaktadır. Roland Barthes (1915-1980) göstergebilimin alanı içinde nesnenin günümüz evreninde anlam belirtme tarzları hakkında bazı fikirler sunmuştur (Barthes, 2009: 195).

Barthes, bir tabak, telefon ya da bir kol saati gibi endüstrinin ürettiği kullanım değeri olan faydalı nesneleri insanoğlunun yalnızca bu katıksız işlevleri ile deneyimlemediğini savunur. Nesneler bu işlevlerin dışında her zaman bilgi taşırlar ve işlevselliklerini aşan anlamları vardır (Barthes, 2009: 197). Barthes, bu hususta bazı kavramların birbirinden farklı olduğuna değinir. “Anlam belirtmek” (signifier) ile “iletmek” (communiquer) kelimeleri birbirlerinden farklıdır. Nesnenin bilgi taşıması onun “iletmek” ile ilgili olan tarafını oluştururken; anlam belirtmek ise nesnelerin göstergelerden oluşan yapıları dizgeleri oluşturduğunu ifade eder (Barthes, 2009: 195)

Barthes’e göre nesneler hiçbir zaman anlamdan kaçamazlar. Bazı nesnelerin kullanım değerleri dışındaki yan anlamlarını şöyle ifade eder:

“Telefonun görünümünün her zaman işlevinden bağımsız bir anlamı vardır: Beyaz bir telefon, lüksle ya da kadınlıkla, dişilikle ilgili belli bir düşünceyi aktarır; bürokraside kullanılan telefonlar vardır; belli bir döneme (1925) ilişkin düşünceyi aktaran modası geçmiş telefonlar vardır. Kısacası, telefonun kendisi de gösterge-nesnelerden oluşan bir dizgeye bağlı olmaya elverişlidir. Aynı biçimde, bir dolmakalem kaçınılmaz olarak belli bir zenginlik, sadelik, ciddilik, fantezi, vb. anlamını sergiler; yemek yediğimiz tabakların, anlam taşıyormuş gibi göründükleri zaman da kesinlikle hiçbir anlam taşıyama anlamını taşırlar. Dolayısıyla da anlamdan kurtulan hiçbir nesne yoktur.” (Barthes, 2009: 197)

Barthes’a göre nesne anlam yaratırken çeşitli “durum”lar içerisinde bulunur. Bunların başlıcalarını “salt simgesel durum”lar ve “anlamın nesne toplaşmasından doğduğu durum”lar olarak ele alabiliriz. Bu durumların ilkinde yani “salt simgesel durum”da her nesnenin/gösterenin her zaman en azından bir gösterileni vardır. Örneğin bir lamba, gece olduğunun göstergesiyken, İtalyan makarnaları ile ilgili görülen bir reklamdaki yeşil, sarı ve kırmızı renkleri bir tür İtalyanlık göstergesi olarak işlev görecektir. Çeşitli dinlerin simgesi olan haç ve hilâl de bu kapsama giren, tarih içerisinde şekillenmiş antropolojik simgelerdir. Barthes’ın tanımlamasında bu “simgesel koordinat” olarak ya da “salt simgesel durum” olarak adlandırılır ve her

nesnenin/gösterenin en azından bir gösterilenin göstergesi olmasını ifade eder (Barthes, 2009: 198-199)

Bazen de nesne ile gösterilen arasında simgesel bir bağ devam ederken anlam, “yer değiştirmiş bağıntı”ların durumuyla ortaya çıkar. Özellikle nesnelerin reklam amaçlı kullanımlarında yer değiştirmiş bağıntılarla karşılaşırız. Bize sunulan bir “bira” reklamında olduğu gibi onun gerçek bildirisini “soğuk olma” özelliği oluşturur. Başka bir örnekte ise “portakal”ın nesne varlığı bütün olarak verilse bile onun başka bir niteliği olan “susuzluğu giderici” özelliği anlamı belirleyecektir. Bu örneklerde yer değiştirme vardır. Fakat bu yer değiştirmeler eğretilme (metafor) olarak değil de düzdeğişmece (metonomi) yoluyla gerçekleşir (Barthes, 2009: 201).

Düzdeğişmece, nesnelerin anlamlandırılmasında çok sık karşılaşılan ve önemli bir süreci ifade eder. Düzdeğişmecede, nesne net olarak algılayacağımız şekilde ortadadır. Diğer taraftan nesnenin varlığı, göstergesi olacak niteliği ile kaynaşmıştır. Örneğimize dönecek olursak portakal, “sulu olan”dır ve aynı zamanda “portakal” olarak görülür (Barthes, 2009:201).

İkinci önemli bağıntı şekli ise nesnenin, anlamı bir tek nesneden değil de nesnelerin “toplaşma”sı olarak ifade edebileceğimiz süreçle oluşmasıdır. Bu süreç nesnelerin yan yana gelmeleri, gruplaşmaları ile oluşturulan bağıntı ve anlam yaratma sürecini ifade eder. Örneğin mobilyaların sıralanması ile oluşan üslup ya da anlam gibi düşünebiliriz. Nesneler bir araya gelerek güçlü bir şekilde okunacak bir gösteren ortaya çıkarırlar (Barthes, 2009: 202). Örneğin bir mobilya kataloğu için yapılan fotoğraf çekimlerinde bütün nesneler öyle sıralanır ki gösterileni “konfor” olan bir “söz dizim”i oluştururlar.

Her ne kadar nesnelerin gruplaşması ile anlam yaratacak bir söz dizimi oluşturulsa da nesne tek bir kelimeye indirgenemez. Nesne çeşitli adların yan yana geldiği adlar dizinin bir ögesi olarak da düşünülemez. Barthes, basitçe de olsa, nesnenin kendi başına bir cümle olduğunu savunur. Örneğin bir filmdeki silahın dildeki karşılığı “işte bir tabanca” cümlesidir (Barthes, 2009: 202).

Barthes, Peirce gibi göstergeleřtirme ve anlamın edinilmesi sürecinde alımlayıcıyı önemli görür. Bir nesne ya da nesne grubunun birden fazla anlama sahip olabileceğini alımlayıcının ise bu anlamlardan birini alabileceğini ya da aynı alımlayıcının aynı nesne veya nesne grubu üzerine birden çok okuma yapabileceğini savunur (Barthes, 2009: 203).

Sonuç olarak çağdař kukla tiyatrosu örneğinde de gördüğümüz gibi tiyatronun her çeşidinde nesne kendine anlam yaratan bir unsur olarak yer açmıştır. Üstelik nesnenin tiyatrodaki varlığı sadece karakterizasyona yönelik bir varlık göstermemiş tiyatronun göstergelere dayalı oyununda kurucu unsurlardan birisi haline gelmiştir.



3. BÖLÜM

ÇOCUK TİYATROSU ve NESNE

3. BÖLÜM

ÇOCUK TİYATROSU VE NESNE

3.1 Çocuk Tiyatrosu Terimi Üzerine Bir Açıklama

Çocuk tiyatrolarının erken modellerine ilk kez bazı Avrupa ülkelerinde rastlanmıştır. 1. Elizabeth dönemi İngiltere’inde 8-10 kişilik profesyonel çocuk toplulukları hayli popülerdi. Shakespeare, “Hamlet” oyununda çocuk toplulukları için “günümüzün modası”, “yavru kuşlar” gibi ifadeler kullanmıştır. Fakat bu topluluklar çocuklardan oluşmakla birlikte yetişkinlere yönelik oyunlar oynamakta, saray ve halk için gösteriler yapmaktaydı (AnaBritannica, 1987: 503).

M. And’ın (1927-2008) konuyla ilgili çalışmaları incelendiğinde “çocuklara yönelik” modern tiyatroların kuruluşunun 20.yy.ın ilk yarısında başladığı görülür (And, 1979: 129-138). Çocuk tiyatrosuna önemli katkılar yapan SSCB’de yerleşik bir çocuk tiyatrosunun 1921 yılında kurulduğunu düşünürsek; Türkiye’de de geç olmayan bir tarihte, 1935 yılında, İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatroları (İBŞT) bünyesinde ilk çocuk tiyatrosunun kurulduğunu görürüz (Kuyumcu, 2000: 25).

Çocuk tiyatrosu terimiyle profesyonel oyuncuların çocuk seyirciler için oynadığı tiyatroyu mu; yoksa çeşitli sebeplerle çocukların rol aldıkları ve çocuk seyirciler için sahneledikleri gösterimleri mi kastetmekteyiz? Ö. Nutku (1931-2019) çocuk tiyatrosunu, profesyonel kişilerin, tiyatrolarda seyirci huzurunda oynadığı, çocuklar için hazırlanmış yapımlar olarak görür (Nutku, 1998: 146). And, iki tür olarak gördüğü çocuk tiyatrosunu, “çocuklar için tiyatro” ve “çocukların tiyatrosu” olarak ayırır. (And, 1979: 127). E. Kongar, çocuk tiyatrosu, “...çocuğun kendine özgü dünyasına yönelen tiyatrodur. Yoksa, içinde çocukların oynadığı, ya da karakterlerin çocuk olduğu dünya değildir”(Kongar, 1979: 82) saptamasıyla dikkatimizi niteliğe çeker. Goldberg, çocukların çocuklar için oynadığı ve yetişkinlerin çocuklar için oynadığı gösterimlerin hepsine çocuk tiyatrosu denildiği için bunları birbirinden ayırmak ister. Bu açıdan çocukların okul temsillerine ya da okul kollarındaki

etkinliklerine “eğlence draması” demeyi uygun görür. Çocuk tiyatrosunda ise genellikle yetişkinler oynar. Bununla birlikte çocuk tiyatrosunda yetişkinlerle birlikte çocuklar da rol alabilir. Bu durumda çocuklar, özgüven geliştirmek ya da başka sebeplerle değil de oyunun gereği olarak ve rollerini oynayabilecek yetenekte oldukları için seçildiyse çocuk tiyatrosu terimi geçerlidir (Goldberg, 2008: 12).

Bu tez kapsamında “çocuk tiyatrosu” terimi, çocukların dünyasına bilinçli bir şekilde yönelen profesyonel tiyatro gruplarını ve yapımlarını ifade edecek şekilde kullanılmıştır.

3.2. Çocuk Tiyatrosunun Genel Niteliği ve İşlevleri

Çocuk tiyatrosunun seyircisi öncelikle çocuklardır. Bu saptama yetişkinlerin çocuk tiyatrosundan tat alamayacağı ya da çocuk tiyatrosu seyircisi olamayacağı anlamına gelmez. Bu ifade, çocuğa yönelen tiyatro uygulayıcılarının hedef kitle olarak çocuk seyirciyi seçtiği ve çocukluğu insan gelişiminin özel bir evresi olarak kavradıkları anlamına gelir ki ilk bölümde ele aldığımız modern çocukluk fikrinin gelişimiyle de uygunluk gösterir: çocuk, yetişkinden farklıdır.

Goldberg, çocuk tiyatrosu, seyirciye en iyi tiyatro deneyimini yaşatmak için, tiyatronun tüm ilke ve tekniklerini ve bu tekniklerin özel biçimde kullanımını kapsar (Goldberg, 2008: 11) demektedir. Bu tanımdan çocuk tiyatrosunun insanların tarih boyunca geliştirdiği tiyatronun bütün birikimini taşıdığını anlamaktayız. Çocuk tiyatrosu yetişkin tiyatrosunda geliştirilen teknikleri de araçları da kullanabilir. Ancak çocuk tiyatrosunu yetişkin tiyatrosundan ayıran bu tekniklerin “özel kullanımı”dır. Tiyatro tekniklerinin özel kullanımı sağlayabilmek ise her şeyden önce çocukluğun özel bir evre olduğunun bilincini gerektirir.

Geçmişten günümüze kadar çocuk tiyatrosu uygulamacıları ve kuramcıları çocuğa yönelik nitelikli bir tiyatro için misyonlar yüklemiş ya da ilkeler saptamışlardır. Samurçay, çocuk tiyatrosunun tartışılan fonksiyonlarını eğlendirme işlevi, eğitsel işlev, öğretici işlev ve eleştirici işlev olmak üzere dört başlıkta toplamıştır (Samurçay, 1976: 117). Goldberg ise nitelikli çocuk tiyatrosu ihtiyacını karşılamak için üç temel değer alanı belirlemiştir. Bu alanlar estetik, pedagoji ve psikolojidir (Goldberg, 2008: 32).

Çocuk tiyatrosunun eğlendirici boyutu genellikle çocukların kendilerini eğlendiren şeylere karşı duyarlı olmasına bağlanmıştır. Çocuklar eğlendirici tiyatro ortamında mutlu olmalı ve kendilerini özgürleştirmelidirler. Eğitici işlev ise çocuğun kişilik ve sosyal gelişimine katkı yapmayı sağlar. Bu sayede bir taraftan geleceğin tiyatro seyircisi yetiştirilirken diğer taraftan da yaratıcı düşüncenin ve sanatsal duyarlılığın önü açılır. Çocuk tiyatrosunda öğretici işlevi ön planda tutanlar ise çocuklara bilgi aktarımını, değer aktarımını ya da siyasal eğitim işlevini yüklemişlerdir. Fakat çocuk tiyatrosunda didaktik yönelim etkisini büyük ölçüde kaybetmiştir. Eleştirici işlev ise egemen düşüncelere ya da toplumsal klişelere körü körüne bağlanan bireyler yerine çocuğun zihnini uyanık tutmayı hedeflemiştir (Samurçay, 1976: 118-119).

Goldberg, eğlenceyi ve geleceğin seyircisinin yetiştirilmesini kendi gruplandırmasında estetiğin içerisinde ele alır. Çocuğun yaratıcı bir etkinliğe katılımı eğlence sayesinde uyandırılır. Eğer çocuk bir tiyatro oyununda oyunculuğu alımlayamıyorsa katılım fırsatını kaybedecek ve estetik hazzı azalacaktır. Goldberg, pedagojik değer kavramını ise “eğitimsel” teriminin en geniş anlamında kullanmıştır. Ona göre, her türlü sanat düşünceleri ve gerçekleri seyircinin seçimine sunarak zaten dolaylı biçimde öğretir. Çocuk tiyatrosunun pedagojik değeri, içinde eğlence barındırması, ders verici nitelikte olmayan kişisel seçime dayalı bir öğrenme oluşturabilmesinden kaynaklanmaktadır. Bunun yanında kendisine sunulan oyunu izleyen çocuk, tiyatronun ya da diğer sanatların kurallarını da öğrenerek kazanım edinmiş olur. Psikolojik değer ise seyircinin yaş grubu ve gelişimsel problemini doğru kavrayan tiyatro oyununun çocukta dolaylı bir psikolojik yükselmeyi sağlama olanağını ifade eder (Goldberg, 2008: 22-25).

Nutku’ya göre çocuk tiyatrosunun saymakla bitmeyen işlevleri vardır. Çocuk tiyatrosunun sanat alanı olması kendi başına yeterliyken çocuğun kişilik gelişimine, becerilerine katkı sağlar. Sorunlar üzerine düşünmeyi, yorumlamayı, kamu bilincini öğretir ve insanı yakından tanımasını sağlar (Nutku, 1998: 141-142).

Günümüzde çocuk tiyatrosu üzerine düşünenlerin genel kabulüne göre çocuk tiyatrosunda, çocuğa her şey anlatılabilir. Önemli olan “...ne anlattığımız değil, nasıl anlattığımız...”dır (Kuyumcu, 2016: 31). Çocuk tiyatrosunda konu seçiminde daha

özgür bir tutum almak ve “nasıl anlattığımız” a yapılan vurgu çocuğu daha fazla tanıma sorumluluğunu ve estetik düzeyin artırılması gerekliliğini de beraberinde getirmektedir.

3.3. Tiyatro Seyircisi Olarak Çocuk

Çocuk seyirci genellikle seyredeceği oyunu seçmekte ebeveynlerine bağımlı olan kişidir. En azından belli bir yaşa kadar bu böyledir. Fakat çocuklar bir tiyatro oyununu izleyeme başladıklarında yetişkinlerden daha özgür davranışlar gösterirler. Yetişkinler kendilerine hitap etmeyen, beğenmedikleri ya da sıkıcı buldukları bir oyunu genellikle sonuna kadar koltuklarında herhangi bir tepki vermeden seyrederek. Fakat çocuk seyirci kendisine hitap etmeyen bir oyunda kesinlikle aynı tepkiyi vermeyecektir. Kuyumcu, niteliksiz çocuk oyununda çocuk seyircilerin davranışını “...maç seyrederek gibi bağıra çağıra oyun seyrediyorlar.” (Kuyumcu, 2016: 27) diyerek betimlemektedir.

Goldberg, çocuğun tiyatro ortamındaki gürültülü tutumunu “huzursuzluk” ve “katılım” olarak ikiye ayırır. Huzursuzluk, çocukların küçük kıpırdanmaları, koltuklarında yer değiştirmeleri ve devam eden süreçte ortamdaki sesin oyunun başladığı andaki ses düzeyine dönüşü gibi belirtilerle kendini gösterir. Huzursuzluk genellikle oyunun zayıf niteliğinden kaynaklanır. Ancak tiyatro salonunun havasızlığı, sıcak olması gibi fiziksel ortamla ilgili olarak da gelişebilir. Katılım ise bazen olumsuz bir tepki zannedilebilir. Çocuğun oyuna katılımı yanındaki arkadaşına ya da yetişkine fısıldaması ya da oyunla ilgili sorular sorması, tezahüratta bulunması, oyunun şarkısının ve bazı repliklerin tekrarlanması gibi biçimlerde kendini gösterebilir (Goldberg, 2008: 171-172).

Seyirci olarak çocuğun tutumu, tiyatro uygulayıcılarının tecrübe ve gözlemlerinden, düşünürlerinin fikirlerinden, çocuk psikolojisi araştırmalarından ve pedagojinin ilkelerinden yola çıkılarak anlaşılmalı çalışılmaktadır. Çocuklar her ne kadar birbirlerine yakın yaşlarda görünseler de bilişsel açıdan farklılıklar gösterirler. Bu farklılıklar onların ilgilerinde de farklılıklar yaratır. Yaş gruplarının genel özellikleri seyirci olarak tutumlarını etkiler. Çocuk tiyatrosunda en önemli ölçüt yaş olarak görülmektedir. Bunun sebebi yaş grupları arasında büyük farkların olmasıdır. Hatta Kuyumcu, çocuk tiyatrosunda yaş ölçütü dışında, sınıfsal, ırksal, dinsel farklılıkların hiçbir önemi olmadığını düşünmektedir (Kuyumcu, 2000: 40).

Günümüzde, çocukları en küçük yaşlara kadar, tiyatro ile tanıştırmayı hedefleyen oyunlar sahnelenmektedir. Tez kapsamında “ilk çocukluk” (2-7yaş) olarak adlandırılan dönemler içindeki çocukların seyirci olarak tutumları ele alınmaya çalışılmaktadır.

Goldberg, 5-6 yaş çocuğunu en küçük seyirci grubu olarak tanımlar (Goldberg, 2008,: 80). Ancak günümüzde beş yaşından daha küçük çocukları için de tiyatro yapıldığını görmekteyiz. Hanife Schulte, küçük yaş çocuklarının seyirci olarak geç kabul görmesinin nedenini şöyle açıklar:

“Tiyatro çalışanları küçük çocukların gelişim ve davranış özelliklerini yeteri kadar irdilemedikleri için küçük yaş gruplarına nasıl hitap edecekleri ve onlarla nasıl iletişim kuracakları konusunda yeteri kadar donanıma sahip olmamışlardır. Bu nedenle de bu yaş grubu için yapılan tiyatro çeşitli endişelerin gölgesinde kalmıştır. Çocuk ya ağlarsa ya sahnedeki oyuna ilgi duymazsa ya oturmak istemeyip dolaşmak isterse ya aileler, bu yaş grubundaki çocukları tiyatroya getirmezse gibi endişelerle erken çocukluk dönemindeki çocuklar, uzun bir süre seyirci koltuğunda yerini alamaz.” (Schulte, 2012: 28)

Beş yaşından küçük çocukların ilgisini çekebilme başarısı gösteren oyunlardan yapılan gözlemlerde çocuk seyircinin tutumu, sahnede gerçekleşenlerden gözlerini alamaması, uzun bir süre sahnede gerçekleşenlere bakabilmesi olarak özetlenmiştir. Söz konusu durum aynı zamanda sahnedeki oyunun nitelikli bir oyun olduğunun işareti olarak da değerlendirilmiştir (Schulte, 2012: 37).

5-6 yaşındaki seyircinin dikkat süresinin kısa olduğu, meraklı oldukları, bir şeylerden hoşlandıklarında yerlerinde duramadıkları ve görsellikten zevk aldıkları genel olarak yapılan gözlemler arasındadır. Bunlarla beraber çocukların ilgisini anne- baba ve çocuklar üzerine öyküler, büyük iş makinaları, taşıtlar, komik küçük hayvanlar, fantastik yaratıklar gibi şeyler çekebilmektedir (Goldberg, 2008: 80-81).

Çocuğun gerçek ve kurmaca arasındaki farkı anlamasının 4-5 yaşlarında gelişmeye başladığı 7-8 sekiz yaşına kadar ve bazen daha geç olmak üzere tam olarak gelişmediği düşünülmektedir (Schonmann, 2006: 88). Yedi yaşına kadar çocukların sahnede oynanan oyuna gerçekmiş gibi tepkiler vermesinin nedenin çocukların bu ilişkileri birbirine karıştırması olarak görülmektedir. Bu açıdan herhangi bir oyunda dramatik çatışmanın yoğunluğunun pedagojik açıdan sorun yaratmayacak şekilde

düzenlenmesi önemlidir (Kuyumcu, 2016: 14-17). Bu düşünceye paralel olarak kimi nesnelerin de pedagojik açıdan sorun yaratmayacak şekilde düzenlenmesi gerekebilir. Çocuklarda çok yoğun etkiler uyandırabilecek veya korku salabilecek kimi nesneleri ve tasarımları iyi düşünmek, yoğunluklarını azaltmak gerekebilir.

Shifra Schonmann, tam bir teatral zevk alınması için çocuğun, hayat ile gerçek arasındaki ilişkiyi kavramasının önemli olduğunu düşünmektedir. Bu farklılığın çocuk tarafından bilinmesi estetik uzaklığın kavrandığı anlamına gelmektedir. Çocuğun estetik uzaklığı anlayabilmesi için tiyatro konvansiyonlarının çocuk tarafından bilinmesi önemli hale gelir. Tiyatro konvansiyonları, seyircilerin, tiyatronun bugüne kadar geliştirmiş olduğu gelenekleri sorgulanmadan kabul ettiği bir uzlaşma olarak tanımlanabilir. Bu açıdan tiyatro gelenekleri tiyatronun vazgeçilmez unsurlarıdır. Schonmann, tam da bu noktada çocuğun tiyatrodan zevk alabilmesi için önemli bir soru sormaktadır, çocuğun gerçeği kurgudan ayırması ve teatral gelenekleri doğru bir şekilde anlayabilmesi ve yorumlaması için nasıl yardım edilebilir (Schonmann, 2006: 88)? Örneğin, oyuncu ile rolü arasındaki ilişki, güneşin sadece bir lamba ile temsil edilmesi ya da bir hayvanın bir kuyruk takılarak temsil edilmesi gibi nesnelerin başka şeylerin temsilcisi olduğu teatral uzlaşıları çocukların anlaması nasıl kolaylaştırabiliriz (Schonmann, 2006: 90).

Schonmann, yaptığı çalışmalarda ilk çocukluk döneminde çocuğun sahne olayına katılım düzeyini üç grupta değerlendirmiştir. Birinci durumda çocuk kurgusal dünyaya dalıp gitmiştir. Hayali dünya ile gerçek dünyayı ayıramadığı “alçak” mesafe”dedir. İkinci durumda yani “yüksek mesafe” de ise çocuk sahnenin kurgusal dünyasından tamamıyla kopmuştur. Son grup da ise çocuk sahnede olanları dikkatle takip ettiği, sanatsal zevk aldığı “uygun değer” olarak anılan “optimum mesafe”dedir. Tüm bu mesafeler bir oyun izleme süresi boyunca birinden diğerine doğru sürekli değişmektedir. Çocuğun uygun değerde kalmasını sağlamak ise performans açısından önemlidir (Schonmann, 2006: 115).

Anlaşılmaktadır ki değişken düzeylerde de olsa ilk çocukluk döneminde çocuklar tiyatrodan zevk almaktadırlar. Çocukların sanattan aldıkları estetik haz

performans sürecindeki tutum ve davranışlarından (konsantrasyonları, oyun esnasında ve sonrasında yapılan alkış, ebeveynlerine sordukları sorular vb.) anlaşılabilir.

3.4 Çocuk Tiyatrosunda Nesne Kullanımları

Önceki bölümlerde nesnenin estetik objeye dönüşme süreci ve sonrasında da nesnenin modern sanattaki yeni durumu ele alınmaya çalışıldı. Modern tiyatrodaki nesne kullanımının kukla sanatı, plastik sanatlar ve diğer sanat dallarıyla olan kesişimi vurgulandı. Çocuk tiyatrosunda nesne kullanımının dramaturjik bağlamı yakalanmaya çalışılırken de tiyatro sanatının biçim arayışları ve genel eğilimlerinden hareket edilmeye devam edilecektir.

Çocuk tiyatrosunun, tiyatro sanatının biçim arayışlarının bir parçası ve yaratıcısı olduğu fikri önemlidir. Çocuk tiyatrosu ile yetişkin tiyatrosu arasında konan kalın çizgileri kaldırmayı amaçlayan bu bakış açısından bakıldığında çocuk tiyatrosunun nesneyi kullanma estetiği, yetişkin tiyatrosuyla benzerdir fakat seyircinin gelişim çağının farklılığı açısından daha özel bir dikkat gerektirir. Bu bölümde öncelikle çocuk tiyatrosunda kullanılan estetik nesneler ele alınacak ardından da nesnenin kullanım biçimleri çocuğun bilişsel gelişimi açısından değerlendirilecektir.

3.4.1. Çocuk Tiyatrosunda Nesne ile Kurulan Dil

Çağdaş tiyatronun göstergelere verdiği önem ve göstergeler oyununa dönüşen karakteri önceki bölümlerde yeterince vurgulandı. Her sanat eserinin gösterge olduğuna dair temel kabul tiyatronun iletişim ve dil ile ilgili boyutuna dikkat çeker. Tiyatro da tıpkı diğer sanatlar gibi kendine özgü ifade araçları ve dil geliştirir.

Nesnelerin sahnede varlık buluş tarzları, onları tiyatro dilinin yaratılmasında etkin unsurlar haline getirir. Bu dilin çözümlenmesinde göstergebilimin kavramları önümüzü aydınlatır. Peirce'in ünlü gösterge üçlüsü olan "ikon", "belirti" ve "simge" çocuk tiyatrosunda gösterim nesnesini daha iyi çözümlemenin imkânını sunar. Bu kavramlara kısaca değinmemizde yarar vardır.

Bazen “görüntüsel gösterge” olarak da adlandırılan “ikon” kavramı işaret ettiği şeyi doğrudan temsil eder (Rifat, 2009: 31). Örneğin kâğıda resmedilmiş bir kulübe doğrudan bir temsil içerir.

İkonik göstergeler kulübe örneğinde gördüğümüz gibi belirttiği nesne ile benzerlik ilgisi içerisindedir. Bir resim, fotoğraf, heykel ya da herhangi bir desen bu tip bir ilişkiyi barındıran ikonik göstergeler olarak ele alınır (Kocabay, 2008: 21).

Tiyatro açısında ikonik göstergelerin önemi ise dramatik gösterimlerin başat karakterinin ikonik olmasında gizlidir. Tiyatro her zaman hayâlin ya da gerçeğin doğrudan ikonik göstergeleri üzerine kuruludur. Tiyatroda ikonik gösterge “mimesis” ile ilişkilidir ve “taklit” edilen “gerçeklik” olarak kendini gösterir. Tiyatroda ikonik gösterge dışında kalan diğer bütün işaretler bu temel bağlam üzerinde şekillenirler (Esslin, 1996: 36-37).

Diğer bir gösterge çeşidi olan “Belirti” (İndex) ise işaret ettiği nesne ile çağrışım ilişki kurar. Başka bir ifadeyle belirti, iki şey arasında çağrışıma dayalı bir ilişkiyi ifade eder. Belirti göstergesini açıklamak için sıklıkla duman örneğine başvurulur. Dumanın görüldüğü yerde ateşin de olduğunun düşünülmesi, dumanı ateşin çağrışımı veya işareti yapar (Rifat, 2009: 31). Örnekten de anlaşıldığı gibi belirti göstergesi kendi varlığı ile başka bir şeyi işaret etme özelliği gösterir.

Peirce’in gösterge üçlüsünün diğer bir üyesi ise “simge”dir (symbol). Simge, ikon ve belirti göstergesinin tersine insanlar arasındaki kabule dayanan göstergelerdir. Örneğin, terazi nesnesinin adalet kavramının bir simgesi haline dönüşmesi geleneksel uzlaşılar yoluyla gerçekleşir (Rifat, 2009: 32). Simgeler evrensel düzeyde tanınabilirken tam tersine kültürden kültüre farklılıklar da gösterebilirler:

Pekin Operası’nda balık desenli bir sancak gören kimse bu sancağın suyu temsil ettiğini bilir ve aynı sancak dürülüp tepsinin üzerine konulduğunda ise artık onun bir balığın sembolü olduğu bilgisine sahiptir (Brockett, 2000: 254). Ancak çocuk tiyatrosunda simgelerin kullanımı daha fazla özen gerektirir; çünkü çocuk kendisini çevreleyen toplum yaşantısının simgelerine hâkim olamayabilir ve tiyatro konvansiyonlarını tanımayabilir.

İtalyan Teatro Telaio¹ topluluğunun sahnelediği “Hugs”² adlı oyunda simge kullanımını sayesinde tiyatro dilinin nasıl kurulduğu görülebilir. Oyunda birbirlerine duygularını ifade etmekte güçlük çeken iki “panda” yı canlandıran oyuncuların biri gömlek cebinden çıkardığı kâğıttan yapılmış kalp simgesini diğerine doğru üfler ve karşısındaki oyuncu da bu kalbi alarak ona olumlu bir karşılık verir. Evrensel düzeyde sevginin ve aşkın simgesi olduğunu söyleyebileceğimiz kalp sembolü özlü bir şekilde anlatılmak istenileni seyirciye ulaştırır.

Çocuk tiyatrosunda Peirce’nin gösterge üçlüsünün birbirleriyle karmaşık bir ilişki içerisinde bulunduğu örnekler de bulunabilir. Lutkovno Gledališče Ljubljana³’nın (Lüblıyana Kukla Tiyatrosu) iki yaş üzeri çocuklar için sahnelediği “Goose the Bear”⁴ (2016) adlı kukla oyununda sahne nesnelerinin ikon, belirti ve simge olarak kullanılmasıyla yaratılan anlam ve oyun atmosferi ele alınmaya değerdir.

Oyun bilinen bir hikâyeyi anlatır. Söz konusu olan kaybolmuş bir yumurtadan çıkar çıkmaz karşısında gördüğü ayıyı annesi sanan kaz yavrusunun hikâyesidir. Bununla birlikte oyun farklılıklar, başkaları ile yaşayabilme, kabul etme gibi başka gizli içerikleri de barındırır (The Ljubljana Puppet Theatre, 2016).

“Goose the Bear” oyununda göstergelerin yoğunlaştığı sahne kaz yavrusunun annesi yerine koyduğu ayıya öykünerek onun gibi suya dalıp, yüzme çabası ve boğulma tehlikesi geçirdiği an öncesinde yaşanır. Dramatik yoğunluğun arttığı ve kaygı verici bir durumun yaşandığı bu sahne öncesinde, yarı karanlık bir ortamda, seyircinin üzerinden sahnenin içine doğru ilerleyen bulut kütleleri görülür. Gerçek bulutlardan hareketle stilize edilmiş ikonik bir tasarım olan bulut tasvirleri yağmur yağacağına da işaret eden belirti göstergesi işlevini de görürler. Aynı zamanda kötüleşen hava şartlarının ikonik göstergeleri, oyunda kötü şeylerin olabileceğine dair simgesel gösterge işlevi kazanır.

¹ Bkz. <https://www.teatroelaio.it/>

² 12. Devlet Tiyatroları Küçük Hanımlar Küçük Beyler Uluslararası Çocuk Tiyatroları Festivali (2016) kapsamına ülkemizde sahnelenmiştir.

³ Bkz. <http://www.lgl.si/si/>

⁴ Bkz. <http://www.lgl.si/en/performances/repertory/492-Goose-the-Bear#.YJ1kh6gzbiU>

Bulut kütleleri sahnenin üzerine vardığında ise kukla oynatıcıları bulutlardan sarkan su damlası şeklinde ikonik tasarımları yavaş yavaş aşağı doğru çekerek yağmur yağışının mimetik bir temsilini gerçekleştirirler. Bu sırada seyirci, su damlası figürlerinin mavi iplerle bulutlara bağlı olduğunu ve çekildikçe iplerin uzadığını görür. Kukla oynatıcıları mavi ipleri sahnenin iki tarafı arasında gererek denizin (veya bir gölün) simgesel göstergesini oluştururlar. Bu haliyle iplerle oluşturulan deniz göstergesi bir simgedir çünkü onun bir deniz olduğuna dair ikonik benzerlikten ziyade seyircinin onun deniz olduğuna dair anlık bir uzlaşımı söz konusudur. Ancak işler daha da karışıktır. Çünkü iplerle oluşturulan bu denizin ikon ve belirti göstergesi özellikleri de göstermesi için başka desteklere ihtiyaç vardır. Örneğin ipler sahneye çekildikten sonra kukla oynatıcıları, ipleri deniz dalgaları gibi sallayarak denizin mimetik temsilini gerçekleştirerek ikonik bir benzerlik kurmaya çalışırlar. Yani nesneye uygulanan taklide dayalı hareket onun ikon haline getirir. Bunun dışında oynatıcılar iplerin arasında balık kuklalarını yüzdürürler. Bu sayede kendisi balığın ikonik göstergesi olan balık kuklası, yüzdüğü yerin deniz olduğuna işaret eden belirti göstergesi haline gelir. Balığın olduğu yerde deniz de vardır diyebiliriz ve bunun tam tersi de geçerlidir. Mavi iplerle oluşturulan bu yer bir denizdir ve o denizde balıklar vardır.

Esslin'in de belirttiği gibi tiyatrodaki ikonik gösterge kendini gerçeğin taklit edilmesi şeklinde sunar (Esslin, 1996: 36). Daha çok oyuncunun fiziksel deviniminin ikonik boyutunu açıklamaya çalışan bu vurgu ele aldığımız sahnede hem oyuncunun nesneye uyguladığı mimetik hareketle hem de nesnelerin görselliği ile bir arada kurulur. Tiyatronun edebiyattan uzaklaşarak teatralleşmesi, plastik sanatlarla olan yakın ilişkisi sahnede gördüğümüz nesnelerin gösterge olarak değerinin artmasına ve nesneler tarafından desteklenen görsel bir dilin kurulmasında sebep olur. Öyle ki dekor unsurları bile konvansiyonel tiyatrodaki oyuncunun arkasındaki fon oluşturma görevinden sıyrılarak tiyatrodaki yeni anlamların oluşturulmasını sağlayan etkin unsurlar haline dönüşürler. Çağdaş tiyatrodaki oyuncu ve çevresi arasındaki hiyerarşinin zayıflaması oyuncuyla etrafındaki nesneler arasında daha geçirgen ilişkilerin doğmasıyla sonuçlanırken benzer sonuçlar çocuk tiyatrosunda da takip edilebilir.

Her türlü nesnenin tiyatronun gösterge sistemine etkin bir şekilde katılımı çeşitli tiyatro eğilimlerinin kendine özgü bir dil yapısı üzerine şekillenmesine müsaade

etmiştir. Örneğin Carrignon, nesne tiyatrosunun şiirin ve dilin yapıları üzerinde oynayan bir tiyatro olduğunu düşünür (Carrignon: 2012).

Carrignon, “Parmak Çocuk” masalının nesnelerle nasıl ifade edileceğinin araştırıldığı bir nesne tiyatrosu atölye çalışmasında, bir katılımcının sunumunu çözümleyerek, nesne kullanımları ile kurulan dilsel yapıları açıklamaya çalışır. Bu çalışmada bir katılımcı “Parmak Çocuk”u “Dev”in takip ettiği sahneden bir kesit sunmak için öncelikle elindeki nesnelerin yerleştirmesini (enstalasyon) yapar. Sahnenin kenarına tahta bir kumbaradan dağ evi koyar. Ayağına bağladığı kırmızı bir ipliğin diğer ucunu (Dev’i temsil eden) plastikten yapılmış, küçük boyutlu bir dinozor oyuncığa bağlar. Yerleştirme bittikten sonra arkasında devin kendisini kovaladığını gören katılımcı paniğe kapılır ve kaçmaya başlar. Bu esnada ip gerilir ve oyuncak dinozor da arkasından sallanarak katılımcıyı kovalar. Katılımcı yere düşer, elini dağ evine doğru uzatır (Carrignon: 2012). Çizilen bu resimde Carrignon bazı dilsel yapılar bulur. Dev yerine küçük bir dinozorun kullanılmasını dev’in “metonomi”si (düz değişmece) olarak değerlendirir. Oyuncak dinozor elbette devden küçük boyuttadır ama burada seyirci, dinozoru bir dev gibi algılayan katılımcının (Parmak Çocuk) gözünden görür. İkinci olarak Carrignon, dinozorun katılımcıyı takip ettiği sahnede takip eden ve takip edilen arasındaki ilişkinin yer değiştirmesini ise “metalepsi” örneği olarak değerlendirir. Gerçekte dev takip etmediği ancak katılımcı ipi kendine doğru çektiği için neden sonuç arasında bir tersine dönüş yaşanır. Son olarak katılımcının, dağ evinin çatısını açarak içinden çıkardığı makasla kırmızı ipi kesmesiyle takibin son bulmasını Carrignon, babanın otoritesinin ya da babanın kestiği kordon bağının “alegori”si olarak kabul eder (Carrignon: 2012).

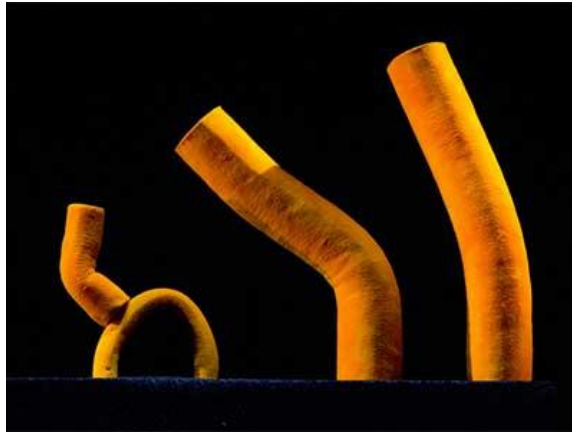
Alina Ashbel tarafından yaratılan “Kav. Nekooda!”⁵ oyunu veya benzer şekilde Fransız tiyatro topluluğu Compagnie Balle Rouge⁶un insansı şekillerde hareket ettirilen, geometrik sünger parçaları ile yaptıkları bir dizi oyun metonomi örnekleri

⁵ Bkz. <https://traintheater.co.il/en/repertoire/performance/278>

⁶ Bkz. <https://ballerouge.com/>

barındırır. Bu oyunlarda materyal olarak kullanılan uzun, dikdörtgen veya silindir şekilli sünger parçaları insanın ikonik bir soyutlamasıdır. Ancak sünger parçaları sadece hareket ettikleri takdirde insanın ikonik bir soyutlaması olarak algılanırlar. Hareketin olmadığı durumlarda ise herhangi bir benzerliğin kurulamayacağı sadece geometrik şekilde kesilmiş sünger parçalarıdır. Süngerin esnek bir nesne olması sayesinde eğilme, dikilme, zıplama gibi insana ait en temel hareket biçimlerinin (ya da hareket parçalarının) taklit edilmesi onu insanın metonomisi haline getirir. Süngerden yapılmış kukla insanın en temel hareket biçimlerini yerine getirerek parçanın bütünü temsil etmesine olanak sağlar. Ayrıca elleri, kolları, başı ve bacakları olmayan sünger parçası, çağdaş kukla tiyatrosunda yaşanan “atomizasyon”un bir sonucu olarak, kukla olarak kuklanın da metonomisidir.

Parçanın bütünün yerine geçmesinde kendini gösteren bu metonomi örneğinde elbette ki esnek sünger malzemesinin yapısal nitelikleri belirleyici bir güce sahiptir. Bu sayede bir sünger parçası mutluluk, heyecan, üzüntü gibi duyguları yansıtabilirken insanlar arası ilişkileri de ifade eder.



Şekil 29: Compagnie Balle Rouge’un “L’ Enfant-Roi” adlı oyunundan bir sahne (Enfant Roi, Tarihsiz).

Çocuk tiyatrosunda karşılaşılabileceğimiz bir başka metonomi biçimi ise bir şeye ait temel bir ögenin kullanılmasıyla gösterilir. Örneğin sahnede bir şapka ya da elbise bir sahne karakterinin bütüncül temsiline olanak verebilir.

Çocukların, sembolik düşünme evresinde gelişen, oyun oynarken bir nesneyi başka bir nesne yerine kullanabilme becerisine (Örneğin bir sopayı çocuğun bir at olarak kullanması.) sahip olmaları gibi tiyatrodan da sıklıkla nesnelerin olduğundan başka göstergeler halinde kullanıldığını gözlemleyebiliriz. The Train Theater’ın⁷ üç yaş üstü çocuklar için sahnelediği “Moustache the Cat”⁸ adlı oyununda sarı hilâl şeklinde bıyığı olan bir kedinin bıyığı biraz kıskanç bir arkadaşı tarafından çalınır. Bıyığı çalan kişi onu gizlemek için önce bir saatin akrep ve yelkovanı olarak kullanır. Oyun boyunca kedinin bıyığı bir bulunur bir kaybedilir ve bu süre boyunca bıyık, balığın yüzgeci, farenin kuyruğu, filin dişi, muz ve kuş gibi başka göstergelere dönüşür. Başka bir sahnede ise inşaatçıların kullandığı türden “şerit metre” ormanda hoplaya zıplaya gezinen bir maymunun tutunduğu bir dal parçası, sallandığı bir sarmaşığa dönüşür.



Şekil 30- “Moustache the Cat” (The Train Theatre, 2020)

Çocuk tiyatrosunda nesnelerin daha derin anlamlar yaratmak için çağrışımlara, imgelere, metaforlara dönüştüğü de görülür. Théâtre Paris-Villette⁹ tarafından sahnelenen “Le Préambule des étourdis” oyununda Anatole adlı oyun kişinin kafa karışıklıkları, sınırları ve her türlü engelleri bir mutfak “tencere”siyle anlatılır. Bazen

⁷ Bkz. <https://www.traintheater.co.il/en/home>

⁸ 6. Uluslararası Ankara Kukla Festivali (Online) kapsamında gösterimi yapılmıştır.

⁹ Bkz. <https://www.theatre-paris-villette.fr/lhistoire/>

ayağına bazen de koluna bir halatla bağlı bu tencere Anatole nereye gitse yanındadır. Tencere, Anatole’ün hareketlerini sınırlar hatta bazı zamanlarda öyle ağırlaşır ki hareket etmesine dahi izin vermez. Kimi zaman Anatole kafasına geçirilmiş ve bir türlü çıkmayan bir tencereyle uyanır. Anatole, bu tenceden kurulmak için onu fırlatır atar ama nafiye... O, tencereleri attıkça tencereler olduğu yerde tekrar biter. Tencerenin bazen büyük bazen küçük oluşu, kimi zaman ağır kimi zaman da hafif oluşu; tencerenin bağlandığı halatın uzunluğu, kısalığı; kalınlığı, inceliği anlam katları olarak nesnenin metaforik değerini artırır.

Tüm bu örnekler göstermektedir ki tiyatrodaki kullanılan nesnelerin tiyatro dilinin kurulmasında özel bir yeri vardır. Modern tiyatrodaki göstergelere verilen önem nesnelerin sınırsız yaratıcılıkla tiyatronun dramaturgisinde yer almasını getirmiştir.

3.4.2. Çocuk Tiyatrosunda Tasarım Açısından Nesneler

Bu bölümde çocuk tiyatrosunda kullanılan nesneleri hücrelerine kadar sınıflandırmak amaçlanmamıştır. Nesneler üzerine yapılacak taksonomi birçok farklı başlık altında yapılabilir. Amaçlanan eksiksiz bir taksonomi yapmaktan ziyade günümüzde çocuk tiyatrosunda kullanılan nesnelerin en temel görünüş şekillerini saptamaktır. Bu sebeple sahnede gördüğümüz nesneler “Tasarlanmış Nesneler”, “Tasarlanmamış Nesneler” ve “Olmayan Nesneler” olarak üç başlık altında toplanmıştır.

3.4.2.1. Tasarlanmış Nesneler

Tasarlanmış nesneler çocuk tiyatrosu sahnesinde gördüğümüz teatral etkinlik için özel olarak biçimlendirilmiş nesnelerdir. Tasarlanmış nesneler “Kukla”, “Geometrik Nesneler” ve “Kolaj Nesneler” olarak üç alt başlığa ayrılabilir.

3.4.2.1.1. Kukla

Kullanım biçimi ve şekli açısından birçok türe ayrılabilen kukla çocuk tiyatrosunda oldukça yaygın bir biçimde kullanılmaktadır. Konvansiyonel anlamıyla kukla bir zanaatçı tarafından tiyatro için özel olarak şekillendirilen figürlerdir. Tillis’in

de belirttiği gibi kukla temelde bir nesnedir ve ona öyle bir tasarım, hareket ve konuşma verilir ki onu hayata sahip yaşayan bir varlık gibi hayal ederiz (Tillis, 1992: 65).

Her ne kadar kuklayı tasarlanmış nesneler kategorisinde göstersek de günümüzde herhangi bir nesnenin hatta insan bedeninin kukla olarak kullanıldığını biliyoruz. Bu sürecin belli başlı kuramsal sebeplerinden daha önceki bölümlerde bahsetmiştik. Bu kısımda bahsi geçen kuklalar genellikle bütünlüğünü yitirmemiş konvansiyonel kuklalardır.

Çocuk tiyatrosunda gördüğümüz kuklalar çoğu zaman hayali veya gerçek bir insanın, çeşitli hayvan türlerinin ya da düşsel bir yaratığın ikonası olarak karşımıza çıkar. Çocuk tiyatrosunda kuklanın ikonik taşıyıcılığının gerçeğe birebir benzetme çabasından ziyade kuklanın plastik yapısını vurgulayacak şekilde karikatürize edilerek oluşturulduğunu görmekteyiz. Böyle bir seçimin çocukların hayâl gücüne hitap etmek için tercih edildiği düşünülebilir. Başka bir açıdan bakıldığında ise kukla tasarımında plastik yapının vurgulanmasıyla sadece sahneye ait bir unsur olarak ele alınan kuklanın yani “kukla olarak kukla”nın çocuk tiyatrosundaki hâkim işaret sistemini oluşturduğunu düşündürür.

Önceki bölümlerden hatırlanacak olursa eğer Jurkowski, kuklanın tarih boyunca hiçbir zaman sabit bir gösterge sistemine ait olmadığını öne sürüyordu. Kimi zaman oyuncu tiyatrosunun gösterge sistemine giren kukla kimi zaman da “kukla olarak kukla” yani kukla sahnenin kendisine ait işaret sisteminin bir unsuru olarak varlık gösterir. Bahsedilen ikinci işaret sisteminde kukla, oyuncu tiyatrosunun minyatürü olarak algılanarak dışsal bir referans verme zorunluluğunda değildir. Bu işaret sisteminde belirleyici olan sahnede gördüğümüz kuklayı hem nesne hem de sahne karakteri olarak iki şekilde de algılamamızdır (Jurkowski, 2013: 99-109). Konvansiyonel kuklanın kullanıldığı çocuk oyunlarında hâkim işaret sistemi kuklanın kukla olarak ele alındığı türdendir. Bunun da bir sonucu olarak kukla hareket ve tasarım açısından kendine ait bir sahne karakteri ve nesne olarak algılanmaktadır.

Kukla tiyatrosu oynatıcı ve anlatıcının kuklayla kurduğu ilişkiye göre bazen anlatının ön plana geçtiği bazen de kuklanın ön planda olduğu durumlar yaratabilir. Çocuk tiyatrosunda genellikle görsellik ön plana çıkarılırken anlatı arka planda

kalabilir. Bazen de tam tersi olabilir. The Key Theatre’ın duygusal yoğunluğu yüksek ve söz içermeyen oyunu “When All Was Green”¹⁰ de kukla merkezdeki konumunu oyun boyunca yitirmezken hikâye de gayet rahat bir şekilde takip edilebilir. Tasarım detaylarının incelikle işlendiği oyun, küçüklüğünde dalları arasında oynadığı ağacını büyüdüğünde kesilmesi için para karşılığı satan oyun kişinin, yaşlılığa kadarki hüznü hikâyesini anlatır. Oyunda oyuncular kendilerini gösterirler fakat anlatıcılık yapmazlar. Hikâyenin kukla oyununa organik olarak yedirilmesinde kukla sahnesinin ışık, dekor, müzik, efekt gibi diğer elemanları önemli işlevler görür. Oynatıcılar, kısa süre de olsa, bazı sahnelerde oyun kişisi olarak oyuna dâhil olurlar. “When All Was Green” de kukla, hikâyenin sırf bir resmine dönüşmemiştir. Sonuna kadar sözsüz ilerleyen oyunda anlatının seyirciye taşınması nesnelerin sağladığı görselliklerle gerçekleşmiştir. Kukla hikâyenin merkezindeki kurucu ve dramatik varlığını yitirmemiştir. “When All Was Green” oyunu, kuklanın kendi sesini ve rengini gösterebildiği, çocukların kuklanın dinamiklerini görebildikleri bir gösterim olmuştur.

3.4.2.1.2. Geometrik Nesneler

Geometrik şekillerin sahneye çıkmasının tarihi oldukça eskiye gider. Çocuk tiyatrosunda nesne kullanımlarının sanat tarihi içindeki kaynaklarının arandığı bölümde ele alınan “Mekanik Bale” (Mechanisches Ballet, 1923) ve “Sokrates” (Socrate, 1936) performansları önemli iki örnektir.

Kurt Schmidt, “Mekanik Bale”de dansçıları soyut geometrik figürlerin arkasına gizlemiş ve onların figürleri mekanik hareketlerle yönlendirmesini istemiştir (Grazioli: 2009). Soyut geometrik nesnelerin performansla dâhil edilmesinin etkileyici örneklerinden birisini de Erik Satie’nin “Socrate” adlı senfonik dramı için set tasarımını Amerikalı heykeltıraş Alexander Calder’in yaptığı gösterimdir (Bell, 1997: 37-38).

Genellikle kare, dikdörtgen, üçgen ve daire şeklinde tasarlanan temel geometrik nesnelerin çocuk tiyatrosunda belirgin olarak üç şekilde kullanıldığını

¹⁰ Devlet Tiyatroları 9. Küçük Hanımlar Küçük Beyler Uluslararası Çocuk Tiyatroları Festivali (2013) kapsamına ülkemizde sahnelenmiştir.

saptayabiliriz. İlkinde geometrik nesneler kukla olarak kullanılırken ikincisinde gösterge ve üçüncüsünde de dekor unsuru olarak kullanılır.

“Compagnie Balle Rouge” topluluğu “La Balle Rouge”¹¹ (2004) adlı oyunuyla geometrik şekillerde kesilmiş sünger parçalarını hem kukla olarak kullanmış hem gösterge kurmuş hem de bu süngerleri dekor unsuru haline getirmiştir.

“La Balle Rouge”¹² oyununda, ilişkileri mutlu bir şekilde başlayıp evlenen (Mavi ve sarı renkte uzun dikdörtgen süngerler.) ve bir çocukları olan (Mavi ve sarı rengin karışım olarak yeşil süngerdendir.) çiftin hikâyesi anlatılır. Ancak çiftin mutluluğu uzun sürmemiş ve aralarındaki sorunlar nedeniyle ayrılmak zorunda kalmışlardır. Bu ayrılıktan en çok etkilenen ise ebeveynlerinin arasında kalan yavru sünger olmuştur.

Kukla oynatıcısının kendini gizlediği oyunda süngerler, eğilme, kalkma, zıplama gibi insana ait en temel hareket unsurlarını yerine getirerek insanın soyut, ikonik bir tasarımı olarak kukla algısı oluştururlar. Bu sünger kuklalar hem renkleriyle hem davranış şekilleri ile birbirlerinden farklı oyun kişileridir.

Geometrik nesnelerin gösterge olarak kullanılmasının örneği ise çocuk süngerin ebeveynleriyle mutlu yaşadığı dönemlerde oynadığı “kırmızı topu” annesi ve babası ayrıldıktan sonra onların arasında oluşan boşluğu doldurmak için duygularının metaforu olarak kullanmasıyla kendini gösterir. Birleşme arzusunun bir göstergesi de olarak kırmızı top ayrılıktan sonra sürekli büyür ve sonunda uçabilecek kadar büyüyen bir balona dönüşür.

Oyundaki başka bir örnek ise anne ve baba süngerin başlangıçta aile kurduklarının ve sonra da o ailenin yıkıldığının simgesi olarak kullanılacak olan küçük küp süngerlerden yaptıkları evdir. Bu evin her tuğlası (küp süngerler) anne ve babanın

¹¹ 12. İzmir Uluslararası Kukla Günleri (2018) kapsamında ülkemizde sahnelenmiştir.

¹² Başka bir kaydı için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=r-xZ1AaNvJE>

renklerindedir (mavi ve sarı). Ayrılık başladığı zaman ebeveynler kendi renklerindeki tuğlayı çekerek kurdukları evi ortadan kaldırırlar. Böylece ayrılığın simgesel göstergesini oluştururlar. Bu küçük küpler aynı zamanda dekor parçaları olarak da oyuna hizmet eder.

The Train Theater'ın “Moustache the Cat” adlı oyununda sarı hilâl şeklinde bıyığı olan bir kedinin bıyığı kıskanç bir arkadaşı tarafından çalınır. Bıyığı çalan oyun kişisi, onu gizlemek için oyun boyunca bıyığı balığın yüzgeci, farenin kuyruğu, filin dişi, muz ve kuş gibi başka göstergelere dönüştürerek saklar. Oyunun bütün aksiyonu ise daire ve dairesel şekilde tasarlanmış dekorlar ve figürlerin bulunduğu sahnede geçer. Mekânın tamamıyla daire ve dairesel formlardan kurulmuş olmasıyla çocuğun dikkati bilinçli olarak dairesel formun çeşitliliğine çekilir. Böylece sahnedeki daire formundaki nesnelerin kendisi aslında etrafta ne çok şeyde dairesel biçimlerin gizli olduğuna işaret eden bir gösterge olarak kullanılır.

Geometrik nesnelerin dekor olarak çocukların dikkatini çekmek için özellikle ön planda kullanılmasıyla sıklıkla karşılaşmaktayız. Hırvat “Gradska Kazalište Lutaka - Rijeka”¹³ tiyatrosunun “Wanda Lavanda”¹⁴ oyunu da başka bir örneği temsil eder. Lego oyuncaklarına benzer formlardaki geometrik nesneler oyun boyunca bir taraftan hikâyenin geçtiği mekânları kurmanın araçlarına dönerken diğer taraftan da kimi oyun kişilerinin (çeşitli hayvanlar) geometrik formlardaki soyut kuklalarına dönüşür.

¹³ Bkz. <https://www.gkl-rijeka.hr/>

¹⁴ Devlet Tiyatroları 15. Küçük Hanımlar Küçük Beyler Uluslararası Çocuk Tiyatroları Festivali (2019) kapsamına ülkemizde sahnelenmiştir.



Şekil 31- Geometrik formların kullanıldığı “Wanda Lavanda” oyunundan bir sahne (Tondini, 2016).

3.4.2.1.3. Kolaj Nesneler

Kolaj nesneler birbirinden farklı gündelik kullanım nesnelerinin, yani eşyaların, tiyatro sahnesinde kukla olarak kullanmak ya da bir anlam yaratmak için bir araya getirilmesiyle oluşur. Sahnede görülen bir eşya tasarlanmamış nesneler kategorisine girecekken onun diğer eşya parçaları ile birleştirilerek kolaj haline getirmek eşyayı tasarlanmış nesneler kategorisine sokar.

Kolaj bir nesne artık sahne için özel olarak tasarlanmış demektir. Kolaj nesneyi parçalarına ayırdığımızda öğelerinin sahne için tasarlanmamış olması bu gerçeği değiştirmez. Ancak bir eşya kolaj olarak tasarlandığında bile sahne dışı varlığını ve aurasını tam anlamıyla yok etmez. Burada onu hem kolaj olarak yeni biçimiyle hem de parça olarak ilk biçimi ile birlikte onun bir yapıntı olduğunu bize gösteren ek yerleri ile birlikte görürüz. Peter Bürger’in de belirttiği gibi organik sanat eserinin tersine avangard sanat eseri kendinin yapılmış bir sanat eseri, yapay bir inşa olduğunu gizlemez (Bürger, 2003: 140).

Peter Ketturkat' ın oyunlarında kolaj nesne kullanımlarını sık sık görürüz. Bu oyunlardan biri olan "Keine Angst vor grossen Tieren"¹⁵ de kolaj nesneler kukla olarak kullanılır. Bir hurdalığı andıran Ketturkat'ın sahnesinde örneğin körüklü bir borunun üzerine eski tip iki sigorta düğmesi eklenerek solucana benzer bir canlı temsil edilir. Çeşitli makinelerin iç aksamalarını da kullanmayı seven Ketturkart, bir makinenin çevirme koluyla birlikte huni ve mandalı birbirine ekleyerek sahneye ait bir yaratık yaratır:



Şekil 32- "Keine Angst vor grossen Tieren" oyununda kullanılan kolaj bir nesne (Ketturkat, 2006).

Kolajın, Avangard akımlarla ve plastik sanatlarla olan ilişkisine daha önce değinmiştik. Avangard sanatçılar, organik olmayan sanatı geliştirmiştir. Organik sanat bütünlüklü bir eser yaratmanın peşinde nesneleri her zaman bütünün bir parçası olarak görmüştür. Avangard sanatçılar ise kullanacağı nesneyi bağlamından koparmış, onu gerçeğin bir fragmanı haline getirmiş ve kedisinin anlam vereceği bir malzeme olarak görmüştür (Bürger, 2003: 136-137). Tiyatroda kolaj, bir taraftan gerçeklik fragmanlarının tiyatrodaki yeni anlamlar üretmek için birbirine eklenmesini sağlarken diğer taraftan da organik sanat eserinin parçalanmasındaki Avangard bir tutum olarak modern çocuk tiyatrosunda da çok net bir şekilde görülmektedir.

¹⁵ Bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=59uEXk1wAe4>

3.4.2.2. Tasarlanmamış Nesneler

Tasarlanmamış nesneler estetik bir amaç için üretilmemiş nesnelerin tümüdür. Bu nesnelerin birincil işlevi farklıdır ve sahne için tasarlanmamıştır fakat yine de estetik bir amaç doğrultusunda sahnede gördüğümüz nesnelerdir. Doğaya ait doğal nesneler bu kategoriye girebileceği gibi insan kültürüne ait eşya da tasarlanmamış nesneler kategorisine girer.

3.4.2.2.1. Eşya

Tüketim toplumunda daha da artan bir hızda eşya ile çevrelendiğimiz dünyada yaşamaktayız. İnsanın çevresi sadece başka insanlardan değil aynı zamanda eşyalardan da oluşur. Kültürün ürünü olan eşya her zaman toplumun sosyal mesajı, kültürün taşıyıcısı ve kaydedicisi olmuştur. Eşyayı iletişim sistemi içerisinde düşündüğümüz zaman ise onun iletişimin kanalı, iletişimin fiziki desteği ve iletiyi taşıyan unsur olduğunu görürüz. Bu açıdan bir kimseye armağan olarak verdiğimiz bir eşya kendi başına bir ileti taşıırken diğer taraftan da hediye veren kişinin iletisini de taşıyabilir (Bilgin, 1991: 11-32). Eşyanın hem kendi başına anlam taşıması hem de başka bir mesajı taşıma kapasitesi; birey, toplum ve kültür ekseninde eşyanın taşıdığı son derece önemli rol, onun tiyatronun iletişim sistemine neden dâhil olduğunu açıkça ortaya koymaktadır.

Joly'un Pariste geçen bir aşk hikâyesini, şemsiyeler kullanarak sahnelediği "Ombrelles et Parapluies" (Grazioli: 2009) oyunundan beri eşya, tiyatronun merkezine doğru ilerlemiştir. Modern sanatçının performanslarında kullanacağı nesneyi seçmedeki özgürlüğü, eşyanın iletiyi taşıyabilme gücü onu tiyatronun merkezine doğru itmiştir. Realist tiyatrodaki sadece arka fon olan eşya uzun zamandır bu hiyerarşiyi bozmuştur.

Günümüz çocuk tiyatrosunda eşya, gösterinin iletisini taşıyacak ve görsel bir dil kuracak şekilde sıklıkla kullanılmaktadır. Bu oyunlarda eşya bazen antropomorfik özellikler gösteren kuklalar olarak, bazen görsel dilin bir parçası bazen de gösteriminin daha derin anlamının taşıyıcısı olarak kullanılmaktadır. Bu oyunlarda eşya, sanatçının ve alımlayıcının yaratıcılığı ile binlerce farklı anlam kurabilmektedir.

Eşyanın benzetmelere dayalı kullanımları çocuk tiyatrosunda sıklıkla karşımıza çıkar. Gürcüstanlı topluluk “Teatri Ge” nin "Birthday"¹⁶ adlı oyunda oyuncunun bir kâğıdı kesmek için eline aldığı makas birden bire havlayan bir köpeğe dönüşür. Sahnenin ortasından geçen uçak arkasında duman niyetine beyaz bir ip bırakır. Kalın ciltli bir kitabın kapağı biraz aralanınca kuyruklu bir piyano olur. Oyuncu masanın üzerinde bulunduğu yer kürenin üzerine kırılmış kâğıt parçalarını dökünce sahneye kar yağmaya başlar, küreyi sallayınca ise zelzele olur vs. bu örnekler çoğaltılabilir.

Eşyanın oyunun derin anlamını taşıdığı oyun örnekleri görmek de mümkündür. Théâtre Paris-Villette tarafından sahnelenen “Le Préambule des étourdis” oyununda Anatole adlı oyun kişinin kafa karışıklıkları, sınırları ve her türlü engelleri ona iple bağlı olan bir “tencere”yle anlatılır.

Yemek tenceresinin insanın engellerini anlatan bir gösterge haline gelerek tiyatronun iletişim sisteminde yerini alması, tencerenin gerçek bağlamından koparılıp yeniden anlamlandırılmasını mümkün kılan modern sanat eğilimleri sonucunda olduğu aşîkârdır.

Carrignon, eşyayı bağlamından koparıp yeniden yaratan bu avangard tutumu nesne tiyatrosunun “konserve açacağı” olarak gördüğü “Palimpsest”e benzeterek açıklamıştır. Palimpsest, eski zaman keşîşlerinin yeni metinler yazabilmek için parşömendeki yazının tamamının ya da bir kısmını silerek yeni metne yer açmak için yaptıkları işlemdir (Carrignon: 2012). Eşyaya uygulanan palimpsest, nesnenin bulunduğu bağlamdan alınarak yeniden değerlendirilmesiyle sonuçlanmıştır. Dolayısıyla eşya kullanım amacının dışında yepyeni kullanım biçimlerine, çağırışılara ve anlamlara açılmıştır.

¹⁶ Bkz. <https://teatri.ge/spektakli-dabadebis-dge/>

3.4.2.3. Olmayan Nesneler

Matteoli, nesnenin sahnede bulunuşunun üç ana durumunu inceler. Birinci durumda sahnede oyuncu dışında hiçbir şey yoktur ve seyircinin nesnenin ne olduğunu anlaması oyuncunun enerjisine ve oynayışına bağlıdır. Örneğin ortada bir daktilo yoktur fakat oyuncu öyle oynar ki daktilo seyircinin zihninde varlık kazanır. İkinci durumda sahnede birkaç parça eşya vardır ve bu eşyalar orada bulunmayan diğer nesnelerin “belirti” göstergesi olarak işlev görür. Örneğin bir iki sandalye ve masa bir kafenin tamamını zihinsel olarak yaratılmasını sağlar. Son olarak da ortada oyuncu tarafından manipüle edilen bir nesne vardır. Üçüncü durumda nesne manipülasyon yoluyla doğasını değiştirir ve metafor ya da metonomiye dönüşür. Örneğin, Harlequin’in doğaçlaması esnasında şapkası yemek peçetesine dönüşür ve seyirci artık şapkayı değil de eksik nesne olan peçeteyi görür (Matteoli, 2019).

Nesnenin sahnede kendini var etmesinin bu üç tarzı da çocuk tiyatrosunda bulunabilir. Oyuncunun bir halatı sanki varmış gibi çekmesi, boşluğa yumruğuyla tıklayarak bir kapı varmış gibi davranması nesnenin seyircinin zihninde varmış gibi kabul edilmesini sağlar. Harlequin örneğinde olduğu gibi bir nesnenin başka bir nesneyi temsil edecek kullanımları da oldukça yaygındır.

Ünlü Fransız kuklacı Yves Joly ve ekibi sadece ellerini kullanarak çeşitli nesneleri, atmosferi ve duyguları ifade etmeyi başarmıştır. Pantomimle iç içe olan bu gösterimler, örneğin, bir havai fişegi ve havai fişegin patlama anını; deniz altında yaşayan canlılarla birlikte denizin dokusunu da hissettirebilecek etkililiktir.¹⁷ Joly ustalığı sayesinde, olmayan nesneleri duysal hissiyatları ile birlikte var kılar. Oyuncuların ellerini senkronize bir şekilde kullanarak hem olayı hem de nesneyi aynı anda yansıttığı sahnelerde nesnenin kendisinin ve hareket tarzının oyuncuların enerjisi ve oynayışıyla ortaya konulduğuna şahit oluruz.

Pantomimle birleşen bu tür gösterimler gerçek nesnenin fiziksel varlığını dışlarken ya da en aza indirirken nesne, boşluktan yaratılan zihinsel bir varlık haline

¹⁷ Bkz. <https://fresques.ina.fr/en-scenes/fiche-media/Scenes00836/compagnie-yves-joly.html>

gelir. Algısal örgütlenme yasalarından “tamamlama” yasasının¹⁸ kuralları bu sefer teatral bir çerçevede, taklitle oluşan bir ilişkide işlemeye başlar. Oyuncunun enerjisi ve anlatım gücü öyle bir seviyeye gelir ki örneğin gerçekte sahnede olmayan deniz (nesne olarak) zihinde tamamlanır. Hayal kurma becerisi gelişen çocukların gerçekte olmayan bu nesnelerle karşılaştıklarında hızlı bir uzlaşma girip kabul ettikleri ve tiyatronun sembolik anlatım olanaklarını kavramaya başladıkları düşünülebilir.

3.4.3. Çocuk Tiyatrosunda Hareket Açısından Nesneler

Çocuk tiyatrosunda nesnelerin hareket biçimleri açısından ele alınması kullanılan nesnelerin gruplandırılmasında ve estetiğinin anlaşılmasında faydalı olacaktır. Nesneler hareket ettirilmeleri açısından üç başlık altında incelenebilir: “İnsan Biçimci (Antropoformik) Hareket”, “İnsan Biçimcilikten Kaçınma ve Yerleştirme (Enstalasyon)” ve sonuncusu “Performansın için Materyal Olarak Nesne”dir.

3.4.3.1. İnsan Biçimci (Antropoformik) Hareket

Çocuk tiyatrosunda çok çeşitli nesnelerin sahnede yer alabileceği önceki bölümde gösterilmeye çalışıldı. Bu nesneler soyut geometrik bir nesne, eşya ya da kukla gibi çeşitliliklerde olabilir. Sahnedeki nesnelere hareket tarzı açısından bakıldığında genellikle insan biçimci (antropoformik) veya hayvan biçimci (zooformik) hareket tarzının hâkim olduğu görülür.

Oynatıcı, çocuk sahnesindeki nesneleri genellikle insan ya da hayvan biçimli harekete sahip kuklalar olarak kullanır. İnsan biçimci hareket sahnedeki nesneyi/eşyayı kukla tabanlı bir tiyatroya doğru zorlar. Ancak insan veya hayvana ikonik benzerlik içinde tasarlanan bir kukla dahi insan veya hayvanı doğrudan taklit eden bir hareket tarzında bulunmaz. Baird’in de belirttiği gibi kukla, yansıttığı gerçeğin öz ve vurgusudur yoksa muadillerinin mekanik kopyaları değildir (Baird, 1965: 15). Örneğin sahnede asabi bir kimseyi temsil eden bir “çekiç” in yürüyüşü düşünüldüğünde, “çekiç” in insan biçimli hareket tarzına sahip olması için insanın yürüyüşünü birebir kopyalamasına gerek yoktur. Özlü bir hareket ve asabi kişiliğine dair bir vurgu yeterli

¹⁸ Bkz. sayfa 26

olacaktır. Tillis'in de ifade ettiđi gibi kukla, boşlukların seyirci tarafından doldurulduđu hayal etme sanatıdır (Tillis, 1992: 116).

Tillis, kuklanın ontolojisinin “performans süreci”nde, gerçek ile gerçek olmayan, başka bir deyişle nesne ile hayal edilen bir yaşam, arasındaki şüpheli gerilimde oluştuđunu vurgular. Bu gerilim daha önce detaylı şekilde açıklandığı gibi seyircinin “çift görüş” (double vision) olarak adlandırılan görme biçimiyle ilintilidir. Yani seyirci, performans sürecinde kuklayı, hem nesne olarak hem de hayal edilen bir yaşama sahip canlı bir varlık olarak algılar (Tillis, 1992: 59-65). Bununla birlikte kuklanın sahip olduđu temel göstergeler (“tasarım”, “hareket” ve “konuşma”) cansız varlığa bağımsız bir yaşam yanılsaması verir. Özellikle insan biçimci hareket göstergesi nesneyi kukla olmaya zorlar.

Çocuk tiyatrosunda kullanılan nesneler de insan biçimci şekilde hareket ettirildikleri takdirde kendilerini seyirciye kukla olarak sunarlar. İnsan biçimli hareket göstergesinin seyirci tarafından okunması nesneyi kukla kılıyorsa; buradan ikinci bir sonuç daha çıkar: Kuklanın üzerinde taşıdığı insan biçimci hareket göstergesi nesne ve hayâl edilen yaşam göstergesi arasındaki ağırlığın nesneden canlı olarak algılanan kukla karakterine doğru kaydığını gösterir. Yani seyirci algısı nesnenin materyal yapısında değil de canlı olduğuna dair göstergelerin etkisini altında kalır. Varılan kanaatten yola çıkarak nesneye uygulanan farklı hareket ettirme biçimlerinin çocuk tiyatrosu seyircisinin nesneyi canlı ya da materyal olarak algılamasında hangi yönün ağırlıklı olacağını belirleyebilme imkânını yarattığını görürüz.

3.4.3.2. Yerleştirme (Enstalasyon) ve İnsan Biçimci Hareketten Kaçınma

Özellikle nesne tiyatrosu performanslarında anlatıcı/manipülatörün, genellikle bir masa üzerinde, nesneleri kullanarak çeşitli anlamlar yaratacak şekilde “yerleştirme”ler (enstalasyon) yaptığına tanık olunur. Nesne tiyatrosunda sıkça karşılaşılan “yerleştirme” apaçık şekilde tiyatronun plastik sanatlarla etkileşiminin bir ürünüdür. Jurkowski de nesne tiyatrosunu Batılı sanatçıların plastik sanatlara olan eğiliminin bir kanıtı olarak görmüştür (Jurkowski,2013: 81).

Anlam yaratmanın bir aracı olarak plastik sanatlardan geçen yerleştirme sanatı tiyatroyla kaynaşmış, içselleşmiştir. Yerleştirme sanatı, farklı oyuncuların elinde bazen nesnelerle diyaloga dönerken bazen de sahnedeki nesnelerle daha eşit bir ilişki kurulmasını sağlamıştır (Margolies, 2019: 55-56).

Nesne Tiyatrosunun usta isimlerinden Cie Gare Centrale'in¹⁹ kurucusu Agnès Limbos'nun hem yetişkin oyunlarında hem de çocuk oyunlarında nesneyi ele alış tarzında nesnelerle yapılan yerleştirmelerin önemi rahatlıkla görülebilir. Limbos, Shakespeare'in oyunlarını yeniden ele aldığı "Baby Macbeth"de daha önce başkaları tarafından kullanılmış nesnelere yeni işlevler vererek onları dekor ve gösterge olarak kullanır. Aslında bir "masa" olan sahnesinde nesnelerle çeşitli yerleştirmeler yaparak oyunun dilini inşa eder, göstergeleri pekiştirir.

Limbos, insan biçimci hareketten kaçınır ve onun yerine kasıtlı bir şekilde "yerleştirme" ve "yeniden konumlandırma"ları tercih eder (Margolies, 2019: 56). Limbos, oyun kişilerini temsil eden nesneleri, bibloları (Örneğin Romeo ve Juliet'i temsilen iki oyuncak bebek) klasik bir kukla oyununda olduğu gibi "canlandırma" eğiliminde değildir.

Limbos, hareket tarzı açısından yeniden konumlandırmalar yaparken, istisnai durumlar dışında, insan biçimci hareket göstergelerini kullanmaz. Bunun yerine nesne kibarca kaldırılır, masanın yüzeyine yatay bir şekilde taşınır ve yere indirilir. Hareket kesindir ve eylemin başlangıcı ve bitişi nettir. Nesneler satranç taşı gibi hareket ettirilir ve bir hamle yapıldıktan sonra bir daha geri dönülmez (Corniquet ve Rhéty'den akt. Margolies 2016: 158).

Kuklanın, bağımsız canlı bir varlık olarak algılanmasında en önemli göstergelerden biri olan insan biçimci hareket göstergesine yerleştirmeler ve yeniden konumlandırmalarla yapılan müdahalenin bazı sonuçları tespit edilebilir. İlk olarak sahnedeki nesnenin canlı varlık olduğuna dair yanılsama kırılır ve ağırlık nesnenin materyal doğasına doğru kayar. Örneğin sahnede görülen bir biblo doğrudan canlı varlık

¹⁹ Bkz. <http://garecentrale.be/index.html>

yanılsaması kurmaz onun bir biblo olduđu gerçeđi sürekli vurgulanır. İkinci olarak da nesne sahnedeki göstergeler oyunun bir parçasına dönüşür ve sahnede gördüğümüz bir nesnenin sırf kukla olarak kullanılmasının dışındaki yolları çeşitlendirir. Böylece sahnedeki bir nesne, örneğin bir biblo, başka şeyleri simgeleyen gösterge olarak düşünölmeye başlanır. Limbos'nun "Baby Macbeth" oyununda Shakespeare dediđi zaman masanın üzerine koyduđu kalın kitap ne Shakespeare'nin ikonik bir temsili ne de bir kukladır. Bu yerleştirme belki de eserin kendisine işaret eden bir gösterge ya da oyun bölümlerini birbirinden ayıran simgesel bir perde işlevi görür.

3.4.3.3. Performans İçin Materyal Olarak Nesne

Nesnenin performans için materyal olarak kullanılması performans sanatçısının nesneyle kurduđu diyalog olarak yorumlanabilir. Nesnenin, biçiminin, hareketinin, oyuncu ve nesne arasındaki etkileşiminin araştırıldığı ya da ortaya çıkarıldığı bu gösterimlerde nesne materyal varlığını gizlemeden kendini gösterir.

Beden ve nesne arasındaki etkileşimlerin kökleri Schlemmer'in 1920'li yıllardaki Bauhaus Dansları (Bauhaustänze) olarak bilinen gösterimlerinde net olarak bulunur. Bu deneysel çalışmalarda bedenın olanakları ile geometrinin katılığının renk ve biçim birleşimi haline getirilmeye çalışıldığı görülür (Bell, 1997:36).

Günümüze daha yakın bir tarihe gelindiğinde ise ilk gösterimlerini 1972 yılında yapan Mummenschanz topluluğunun nesneleri performans için materyal olarak kullandığı birçok örnek bulunabilir. Oyuncunun içine girerek fiziksel hareketini araştırdığı büyük körüklü borular ya da gösterim sürecinde oyuncuların şekilden şekile soktuđu hamur maskeler bunlardan bazılarıdır (Murray, 2020: 139-141).

Çocuk tiyatrosunda çeşitli amaçlarla ve farklı uygulamalarla nesnelerin performans için materyal olarak kullanıldığı görölmektedir. Çok küçük yaşlardaki çocuklara için yapılanlardan başlayarak her yaşa hitap eden gösterimlerde dans tiyatrosu, nesne tiyatrosu, materyal tiyatro, pantomim gibi çeşitli tiyatro biçimleri nesneyle kendi yaklaşımlarına göre diyalog kurar.

Teatr Atofri, “Pan Satie”²⁰ adlı oyununda Fransız besteci Erik Satie’nin müziklerine eşlik edecek şekilde kâğıtları materyal olarak kullanır. İki çocuğun kendilerince oyunlar oynadığı bir sahne metni üzerine kurulu olan gösterimin sahne tasarımı tamamıyla kâğıtlardan oluşur. Ancak kâğıtlar tasarım unsuru olmanın ötesinde işlevler yüklenir. Kâğıtlar bir yandan oyuncuların oynadıkları oyuncaklar diğer yandan ise Satie’nin müziklerine eşlik eden “çalgı”lardır. Gösterimde, oyuncular kâğıtlarla etkileşim halinde yarattıkları bedensel devinimlerle hışırtılar ve ritimler çıkarırlar. Bu sesler performansın merkezindedir. Aynı zamanda Satie’nin müziklerinin duygusal tonlarına göre kâğıtların dokunsal ve görsel özellikleri de oyun boyunca materyalin kullanılan özellikleri olur.

Başka bir örnek İspanyol Aracaladanza topluluğunun “Constelaciones”²¹(2012) adlı performansında kendini gösterir. Dansın merkezde olduğu gösterimde İspanyol ressam Joan Miró’nun yarattığı renk ve formlar çocuklar için sahnede yeniden yaratılır. Miró’nun tablolarında yer alan “leke”ler ve diğer “soyut formlar” nesnelere dönüştürülerek dansçıların hizmetinde devinimin eşlikçisi olur. Dansçılar ve nesnenin devinimi karşılıklı olarak birbirlerinin bazen kısıtlayarak bazen de yeni hareket olanakları yaratarak ressamın dünyasını ve duygu zenginliğini ortaya çıkaran bir arayışa dönüşür.

Kimi zaman gösterimin bir süreç olduğuna dikkat çekecek şekilde materyalin performans esnasında biçimlendirildiği örnekler de vardır. Genellikle performansın plastik sanatlarla kesiştiği gösterimlerde, materyalin doğaçlama olarak biçimlendirildiğine tanık olunur. Sahnede yığılı heykel çamurunun performans sürecinde şekillendirilmesi bu türden bir performanstır.

Borja González ince kum tanecikleri ile yaptığı “Somnis de sorra”²² performansı da nesnenin gösterim sürecinde, doğaçlama bir şekilde biçimlendirilmesine

²⁰ Oyun, Devlet Tiyatroları 10. Küçük Hanımlar Küçük Beyler Uluslararası Çocuk Tiyatroları Festivali (2014) kapsamına ülkemizde sahnelenmiştir.

²¹ Bkz. <https://www.aracaladanza.com/en-gira/constelaciones/ideas.php>

²² Bkz. https://www.youtube.com/watch?v=Z12Glu_-0Tc

dayanır. Gösterimde cam üzerinde serpiştirilen kumlarla çeşitli resimler yapılır ve resimler aynı anda projeksiyon ile yansıtılır.

Çocuk tiyatrosundan alınan tüm bu örnekler göstermektedir ki performans için materyal olarak kullanılan nesnenin birçok farklı ele alınış tarzı vardır. Bu gösterimlerde nesne herhangi bir sahne malzemesi olarak kullanılmaz. Her gösterimin amacına göre sahnede merkezi bir konum işgal eder.

3.5. Sahnedeki Nesnenin Çocuğun Bilişi Açısından Tartışılması

Okul öncesi dönem çocuğunun bilişsel gelişiminin ana hatlarını, çocuğun özellikle görsel algısı üzerinden nesneyi algılayış biçimlerini ve kuramsal temellerini daha önceki bölümlerde detaylandırmıştık. Tiyatroda seyirci olarak çocuğu yetişkinlerden ayıran temeller çocuğun gelişim evresindeki farklılıklardan kaynaklanır. Çocuğun bilişsel özellikleri ve farklılıkları elbette çocuğa yönelik yapılacak tiyatrodan dikkat edilmesi gereken hususlardır.

Çocuğun nesneyi kavrayışını etkileyen unsurlar, nesne ile seyirci ilişkisi içerisinde okuyamaya çalışılacaktır. Bu bölümde amaçlanan çocuk oyunlarındaki nesne kullanımlarını herhangi bir reçete sunmadan çocuğun bilişsel özellikleri açısından tartışmaya açmaktır.

3.5.1 Sembolik İşlev Döneminde Nesne

Henüz soyut, zihinsel işlemleri yapmakta güçlük çeken işlem öncesi dönem (2-7 yaş) çocuklarının bilişsel gelişiminde önemli evrelerden birisini de sembolik işlev evresi oluşturur. Bu evre, çocuğun simgeleri anlama, yaratma ve kullanma yetisinin gelişmekte olduğunu ifade eder (Gander, Gardiner, 2004: 255). Bu dönemde çocuklar evleri, arabaları, bulutları ve birçok şeyi ifade etmek amacıyla simgesel ifadeleri kullanabilirler (Santrock, 2017: 217). Çocuğun bir sopayı at olarak kabul edip onunla oynaması da örnek olarak verilebilir (Yavuzer, 2016: 84).

Çocuk tiyatrosunda nesnelerin simgesel işlevleriyle kullanıldığına çoğunlukla şahit olunmaktadır. Çeşitli tiyatro oyunları gözlemlendiğinde nesnelerin simgesel işlevler verilerek kullanılması konusunda bir tartışmanın olmadığı görülür. Ancak nesne

kullanımlarında simgeselliğin dozu konusunda farklı görüşler ortaya çıkabilir. Samurçay, çocuğun hayal kurmasını bildiğini, simgesel uzlaşıları hızlı algılayıp kabul ettiğini savunur (Samurçay, 1976: 126). Gander ve Gardiner ise çocukların nesneleri başka bir şey olarak görebileceklerini; ancak bunun iki yaş çocuklarında daha basit bir haldeyken yaşı ilerledikçe daha karmaşık hale geldiğini savunur (Gander, Gardiner, 2004: 257).

Dili kullanmaya başlayan çocuk, gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkiyi anlamaya başlar. Örneğin “araba” kelimesi ile “yolculuk yaptığı vasıta olan araba” arasındaki bağlantıyı anlar (Gander, Gardiner, 2004: 255). Bilişsel gelişim böyle bir aşamaya geldiğinde çocuğun tiyatro seyircisi olabilmesinde önemli bir eşiği aştığı düşünülebilir.

Gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkinin çocuk tarafından anlaşılması çocuğun yenedünyaları keşfetmeye hazır olduğunu gösterir (Cüceloğlu, 1991: 347).

İtalyan Teatro Telaio topluluğunun sahnelediği “Hugs” (3+ yaş) adlı oyunda nesnenin çocuk algısına uygun bir şekilde simgesel kullanımının birçok örneği bulunabilir. Oyunda iki “panda” yı canlandıran oyuncular çeşitli boylardaki bambu kamışlarını birçok kez farklı nesnelerin göstergeleri olarak kullanırlar. Örneğin bir sahnede oyuncular ellerindeki bambuyu “telsiz” olarak kullanırken başka bir sahnede ise bambu kamışı “çiçek vazosu” olur. Diğer sahnede ise bambu kamışlar pandaların evini temsil eden simgelere dönüşür.

Bambular, birbirlerine duygularını ifade etmekte güçlük çeken iki panda üzerinden oyunun “iletişim kurabilmek”, “duygularımızı ifade edebilmek” gibi daha derin mesajlarının da taşıyıcısı durumundadır. Örneğin bambunun “vazo” olarak kullanılmasıyla sunulan çiçek, iyi duyguların, sevginin belirtisi olarak ele alınabilir.

Daha soyut kavramları da ifade etmek için de nesnelerin somutluğundan yararlanan oyun, her çocuğun kendi yaşına göre seçebileceği simgeler ve anlam katları yaratmıştır. Bu simgelerin bazıları bir nesnenin başka bir nesne ile temsil edilmesi olarak daha basit göstergeler halindeyken başka bir açıdan ise daha kavramsal içeriklerin taşınmasıyla ilgilidir. Oyunda yaratılan katmanlar seyirciye seçim hakkının

tanınmasına olanak vermiştir. Böylece çeşitli yaşlardaki seyircinin kendine göre alımladığı seçim özgürlüğü oluşmuştur.

3.5.2 Seçici Dikkat ve Nesne

İşlem öncesi dönem çocuklarının dikkatini sadece bir noktada yoğunlaştırıp başka şeyleri göz ardı etmesine “odaklanma” denir (Santrock,2017: 218). Odaklanmadan dolayı çocuk belirli bir zamanda birden fazla yönle uğraşmayı güç bulur. Odaklanma, bir şeyin birden fazla yönünü değerlendirmedeki yetersizlik olarak “benmerkezcilik” ile ilgisi olduğu düşünülmektedir (Gander, Gardiner, 2004: 258-259).

İnsan çevresi ile olan ilişkisinde sürekli uyarıcıların saldırısı altındadır. Etrafımızda koku, renk, ses, ışık gibi birçok uyaran bulunur. Bu uyarıcıların hepsine aynı anda yönelemeyiz. Bu sebepten dolayı ise algımız seçici davranır ve bizim için daha önemli olan uyarıcılara öncelik tanır (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 29). Belli bir uyarıcıya odaklanma yeteneğine “dikkat” denirken, odaklanılan bir nesneden diğerine geçiş yapabilme esnekliğine ise “seçici dikkat” denir (Goldstein, 2013: 158).

İşlem öncesi dönemdeki bir çocuk uyarıcıları birbirinden ayırt etmeyi, önemli olan uyarıcılara yönelmeyi, fazla ve gereksiz olanları ise elemeyi zamanla öğrenir (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 29). Çocuk tiyatrosunda da çocuklar birçok uyarıcı nesne ve diğer uyaranlarla karşılaşır. Oyunun seyirci tarafından istenilen şekilde takip edilebilmesi için tiyatro uygulayıcılarının çocuğun “dikkat”ini ve “seçici dikkat” ini etkileyebilecek unsurları tespit etmesi faydalı olacaktır.

Çocuğun dikkatini kontrol etme yeteneğini etkileyen en önemli unsurlardan birisi çocuğun “göze çarpan uyarıcıya” dikkat eğiliminde kendini gösterir. Örneğin çocuk sahnede gördüğü gösterişli bir palyaçonun anlattıklarına değil de büyük ihtimalle palyaçonun görselliğine odaklanacaktır (Santrock, 2017: 224).

Çocuk seyircinin göze çarpan uyarıcıya dikkat eğilimi, odaklanılan bir nesneden başka bir nesneye geçmede (seçici dikkat) yaşanan güçlük, gösterimin alımlanmasında sıkıntılar yaratabilir. Örneğin gösterişli bir nesne bütün vurguyu üzerine çekebilir. Bu durum özellikle anlatıcının, anlatısı için nesneleri kullandığı kimi

oyunlarda çocuğun nesne üzerine aşırı odaklanmasına ve anlatıyı kaçırmaya sebep olabilir. Bunun dışında başka bir güçlük ise yönetmenin vurgulamak istediği nesneyi yanlış tayin etmesi sonucu çocuğun dikkatinin vurgulanmak istenilenin dışında başka bir nesne ya da duruma kaymamasında da kendini gösterebilir. Bununla birlikte uyaran ve nesne kalabalığının olduğu sahneler çocuğun dikkatini yönelteceği nesneyi bulamamasına ve oyunun takibini kaçırmaya sebep olabilir.

Her çocuk biriciktir ve dikkatini nereye vereceği çocuğun kendi eğilimlerine de bağlıdır. Ancak çocuğun bilişsel düzeyini iyi anlayan tiyatro uygulayıcıları için bazı ipuçları da söz konusudur. Bu sebeple sahne tasarımında gereksiz uyarıcıların kullanılmasından kaçınmak, çocuğun daha sağlıklı bir şekilde oyunu takip etmesini sağlayacaktır.

3.5.3. Ayırt Etmenin Gelişmesi ve Sahnede Nesne

Ayırt etme; nesnenin özelliklerinin, parçalarının ve diğer nesneler ile arasındaki farkların algılanabilmesidir (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 29). Çocuklarda ayırt etme zamanla gelişir. Şekil-zemin ve parça-bütün ayırımını anlayabilmek önemli bir temel oluşturur (Mangır, Aral, 1990: 4).

Okulöncesi dönemdeki çocuklar, karmaşık bir şekli bütün olarak algırlar, detaylara dikkat etmezler ve parça ile bütün arasındaki bağıntıyı aynı zamanda düşünemezler (Yavuzer, 2016: 85). Çocuklar 2 yaşına kadar nesnelerin kendine has özelliklerini soyutlayamazlar. 4 yaşına geldiklerinde ise ayrıntılara henüz pek dikkat etmezler ve 5 yaş çocuğu ise örneğin, bir mürekkep lekesini bütün olarak algılamaya devam eder. 6 yaşından sonra çocuklar artık ayrıntılara dikkat etmeye başlarlar. 7 yaş çocukları parçaları algılayıp ayırt ederler. 8 yaşındaki bir çocuk ise mürekkep lekesindeki parçalara dikkat eder ve onları bildiği nesneler ya da hayvanlara benzetir ve bu süreç yetişkinlerde olduğu gibi hem bütünü hem parçalarını hem de parçaların birbiriyle ilişkilerini algılayabilecek düzeye doğru ilerler. (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 30).

The Train Theater'ın "Moustache the Cat" (3+ yaş) adlı oyununda kartondan ve dairesel formda tasarlanmış sevimli bir kedi, bıyığını çaldırır. Sarı, hilâl şeklinde

stilize edilmiş olan bıyığı çalan arkadaşı onu farklı nesnelerin parçaları haline getirerek gizlemeye çalışır. Bıyık öncelikle bir saatin akrep ve yelkovanı olarak saklanır. Sonraki seferlerde ise bıyık; bir balığın yüzgeci, farenin kuyruğu, filin dişi gibi başka nesnelerin parçası haline dönüştürülür.

Özellikle, 3-6 yaş arasında ayırt etme becerisinin geliştirilmesine yönelik oynanan oyunların çocuğun gelişimine katkı sağladığı düşünüldüğünde (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 32). “Moustache the Cat” oyununun da çocuk gelişimine hizmet ettiği düşünülebilir. Oyunda parça-bütün ilişkisi kedinin kaybolan bıyığının aranılıp bulunmasını içeren olaylar dizisine içkindir. Böylece parça-bütün ilişkisi organik bir şekilde kurguya bağlanır. Kaybolan bıyığın sahnede farklı farklı nesnelere monte edilip ardından çıkarılması sayesinde parçanın her yeni bütünde nasıl yeni işlevler kazandığının görülmesi sağlanır. Kendi başına bütün olan bıyık başka nesnelerle kurduğu ilişkide parça görevi görür. Böylece çocuğun dikkati nesneyi oluşturan ayrıntılara, şekillerin farklılığına ve parça ile bütünün ilişkisine çekilir.

Çocuklarda şekil-zemin ayrımının gelişimini incelemek için çeşitli deneyler yapılmıştır. Çocuklar bu deneylerde, geometrik şekiller değil de gerçek şekillerle yapılan çalışmalarda genellikle başarılı olmuşlardır. Örneğin 4 yaş çocukları “ağaç gövdesine gizlenmiş sincapları ya da bulutların içine gizlenmiş kuşları ayırt etme” (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 31) gibi görevleri başarıyla yerine getirmişlerdir. Ancak 5,5 -6,5 yaşlarındaki çocuklar aşına oldukları iki geometrik şekli daha karmaşık bir şeklin içinden bulmaları istendiğinde başarısız olmuşlardır (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 31).

Biraz gerilere gidilirse eğer Fransız kukla sanatı üzerinde önemli etkiler bırakmış Théâtre sur le Fil’ in kurucusu Colette (1930-) ve Claude Monestier’in (1929 - 2001) belirgin şekilde şekil zemin ilişkileri kurdukları “Légende pour un trou”²³ (1971) oyununu ele alınabilir.

²³Bkz. <https://fresques.ina.fr/en-scenes/fiche-media/Scenes00824/theatre-sur-le-fil-legende-pour-un-trou.html>

Monestierlerin plastik sanatlarla iç içe geçmiş genel tarzlarını yansıtan “Légende pour un trou” oyunu; karton, kâğıt, kumaş gibi basit malzemeler kullanılarak yaratılmış figürlerin siyah bir fonun önünde, gerili bir ipe asılıp, manipüle edilmesi yoluyla sahnelenmiştir (Lecucq, Violette, 2009). Oyuna Monestierler ellerindeki kâğıdın ortasından kesip çıkardıkları çocuğa benzer figürü sahneye gerilmiş bir ipe asarak başlarlar. Aynı zamanda figürün içinden kesilip çıkarıldığı kâğıt da o haliyle, çocuk figürünün negatifi olarak, ipe asılır. Sahnede oluşan kontrast, şekil-zemin ayrımını kuvvetli bir şekilde vurgular. İlerleyen bölümlerde başka nesneleri temsil eden figürlerin ipe asılması, bu figürlerin önünden ve arkasından geçen diğer nesneler şekil-zemin ilişkisini sürekli pekiştirir. Oyunda ipe asılı nesnelerin sağa ve sola doğru hareket ettirilmesi yoluyla animasyona benzer sinematografik bir etki kurulur.

3.5.4. Kavram Gelişimi ve Nesne

Kavramlar sayesinde, çevremizdeki nesneleri tanırız ve böylece çevremizdeki karmaşayı düzenlemiş oluruz. Kavramlar, nesnelerin sınıflandırılmasını ve ilişkilendirilmesini sağlarken, her seferinde karşılaşılan bir nesneyi yeniden öğrenme zorunluluğunu ortadan kaldırır (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 36).

Kavram gelişimi, çocukların sınıflandırma yapabilmesini ve yaptıkları sınıflandırmayı çevresine uygulayabilmesini sağlar. Çocuklar 2-3 yaşına geldiklerinde kavram oluşturabilirler ancak bu kavramlar halâ somuttur. Yani bu basit kavramlar, çocuğun algıladıklarını basitçe adlandırmasıyla oluşur, nesnelere ve nesnelerin dış özelliklerine bağlıdır. “Somut kavramlar ancak çocuk onları somut gerçeklere bağlama dışında bir şeyler yaptığı zaman –kıyaslayıp, birleştirip, betimleyebildiğinde- gerçek kavram olurlar” (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 37) Çocuk, “kavramların özelliklerini düşünüp, onlar hakkında konuşabildiği zaman, gerçek kavram edinmiş” (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 37) olur. Gerçek kavramlar oluşturmak ancak okulöncesi dönemin sonlarında ortaya çıkar. Küçük çocukların nesne algılamaları çarpık ve sınırlı olabilir bunun sebebi çocukların kavramlarının da bu şekilde olmasıdır. Bu sebepten dolayı kavramlar nesnelerin algılanmasını da etkileyebilir (Gander, Gardiner, 2004: 264).

Çocuklarda şekil kavramı 3-6 yaş arasında gelişmeye başlar. Çocukların şekilleri ayırt edebilmeleri, şekil kavramı oluşturdıkları anlamına gelmez. Örneğin, bir çocuk top ile topacı birbirinden ayırabilir; fakat aralarındaki farkın yuvarlaklık olduğunu kavramayabilir. Çocuktan çeşitli nesneler içinden yuvarlak olanları ayırması istenir ve çocuk bunu başarabilirse şekil kavramının ortaya çıktığı düşünülebilir (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 38).

Çocukların nesneleri şekilsel niteliklerine göre ayırmaları, nesnelerin birbirinden farklılığını ayırmadan daha zordur ve bu okulöncesi dönem çocuklarını oldukça zorlamaktadır (Göksun, Özer, 2017: 110). Satlow ve Newcombe'un (1998) yaptığı bir çalışmanın temel amacı geometri alanındaki kavramsal gelişime dikkat çekmektir. Bu çalışmada okul öncesi dönemdeki çocuklara ve diğer yaş gruplarına (8,10 ve yetişkinler) uyaran olarak daire, üçgen, dikdörtgen, beşgen gösterilmiş ve bu uyaranları tipik, atipik ve uygunsuz olarak bir kategoriye koymaları istenmiştir. Tipik şekilleri her yaş grubu doğru olarak kategorize etmiştir. Atipik şekilleri ise sadece yetişkinler doğru olarak kategorize edebilmiştir (Satlow, Newcombe, 1998: 548-549). Başka bir çalışmada ise 3, 4 ve 5 yaşlarındaki çocuklar tipik geometrik figür örneklerini tespit etme konusunda becerikliyken atipik figürleri belirleme yeteneğini göstermeye beş yaşında başladıkları saptanmıştır (Satlow & Newcombe, 1998).

Fisher ve ark. (2013) yaptıkları bir araştırmada eğitimin, çocukların şekil tanıma yeteneklerini geliştirip geliştirmediğini anlamaya çalışmışlardır. Araştırmada 4 - 5 yaş çocukları geometrik şekillere (üçgen, dörtgen, beşgen ve altıgen) maruz kalmış, ilişki kurmuş ve eğitim almışlardır. Çalışmanın sonucunda eğitimin çocukların şekilleri tanımasını ve daha kolay sınıflandırma yapabilmelerini sağladığı saptanmıştır (Fisher, vd, 2013: 1872-1878). Araştırmaların da gösterdiği gibi okul öncesi çocukların çeşitli şekillerle karşılaşmaları ve etkileşimleri nesnelerin sınıflandırılmasında ve kavram oluşumunda yararlı görülmektedir. Çocuk tiyatrosunda da çocukların şekil kavramlarını geliştirmek adına geometrik nesnelerin kullanıldığını görmekteyiz. “Gradsko Kazalište Lutaka - Rijeka” tiyatrosunun “Wanda Lavanda” oyununda genellikle tipik geometrik şekillerdeki nesneler oyun boyunca bir taraftan hikâyenin geçtiği mekânları kurmanın araçlarına dönerken diğer taraftan da kimi oyun kişilerini temsil eden geometrik formlardaki soyut kuklalar olarak kullanılırlar.

Başka bir örnek ise tez kapsamında değişik açılardan sık sık ele alınan The Train Theater’ın “Moustache the Cat” (3+ yaş) adlı oyunundandır. Çocukların görsel algısına bilinçli bir tasarımla yaklaşıldığı belli olan oyunda çoğunlukla dairesel formdaki sahne nesneleri kullanılmıştır. Dairenin tipik ve atipik şekillerini görebileceğimiz oyunda: daire, yarım daire ve hilal en sık karşılaşılan formlar olarak karşımıza çıkar.

Kimi oyunlarda da büyük, orta ve küçük olmak üzere çeşitli boylarda nesnelerin (örneğin küplerin) kullanıldığını görmekteyiz. Ele aldığımız “Moustache the Cat” oyununda da yan yana ve iç içe olmak üzere farklı büyüklüklerdeki dairesel şekillerin kullanılması okul öncesi dönemde gelişmeye başlayan büyüklük kavramına işaret ettiği söylenebilir. Çocuklarda büyüklük (büyük, orta, küçük) kavramları eş zamanlı olarak gelişmediği bilinmektedir. Okulöncesi çocuk büyük, küçük ve orta boylardaki oyuncacı seçmesi istendiğinde “büyük” oyuncacı zorlanmadan seçer ancak “küçük” ve “orta” olanları seçmekte zorluk yaşayabilir (Fişek Okman, Yıldırım Maktav, 1983: 38) Tiyatroda kullanılan nesnelerde çocuğun büyüklük kavramının gelişimine katkı sağlayacak uygulamaların yapılabildiğini görmekteyiz.

Çocuk tiyatrosunda özellikle geometrik nesnelerin kullanılması zamanla gelişen mekânsal yetilerin geliştirilmesinde yararlı olabilir.

Nesnelerin birbiriyle olan ilişkilerinin incelenmesiyle, yön bulma, harita okuma gibi yetkinlikler dışsal mekânsal yetiler olarak değerlendirilirken. Nesnelerin kendi içindeki değişimlerini temel alan yetiler (örneğin bir bardağın kendi eksenini etrafında döndürülmesi, farklı açılardan görünüşü vb...) iç mekânsal yetiler olarak adlandırılır. Nesnelerin kendi içindeki değişimlerini gözlemlemek ve algılamak insanlara nesneleri üç boyutlu olarak kavramalarında yardımcı olur (Göksun, Özer, 2017:109-110).

Birçok çocuk oyununda nesnelerin hareket ettirilirken farklı açılardan çocuklara gösterildiğini görmekteyiz. Bunlar nesnenin kendi etrafında döndürülmesi, yatay-dikey hareketleri, ters ve düz çevrilmeleri, bir yapbozun parçası gibi ele alınıp uygun yere yerleştirilmesi gibi hareket ettirme örnekleri olabilir. Tez kapsamında ele alınan “Moustache the Cat”, “Wanda Lavanda” veya “La Balle Rouge” oyunlarında nesnenin bahsettiğimiz şekillerde sunulduğuna şahit olunur. Tüm bu hareket ettirme

biçimlerinin çocuğun nesnenin üç boyutlu doğasını kavramasına yardımcı olduğu da düşünülebilir. Bununla birlikte nesnelerin zihinde çevrilmesi veya döndürülmesi işlemi olan “mental döndürme” nin (Göksun, Özer, 2017: 109-110) gelişmesi açısından da nesnelerin sahnede gözlemlenmesinin yararlı olabileceği düşünülebilir. Ancak mental döndürme üzerine yapılan araştırmalar bu zihinsel işlemin yaşa sıkıca bağlı olduğunu göstermiştir. Yapılan bir araştırmada 4 ve 5 yaşları arasında gelişimsel farklar bulunmuştur. Ortalama olarak 5 yaşındaki çocuklar, 4 yaşındaki çocuklardan daha fazla mental döndürme işlemi yapabilmişlerdir (Frick, Ferra ve Newcombe, 2013). Dolayısıyla sahnede nesnelerle etkileşime giren her çocuğun bilişsel yeteneklerinin doğrudan etkileneceğini beklemek doğru değildir. Tiyatro çocuğun hayatında karşılaşabileceği birçok şeyden biri olarak bazı içerikler barındırır. Bu içerikler çocuğun yaşına, o anki durumuna göre uzun veya kısa vadede bazı kazanımlara dönüştürebilir veya bazı gelişimsel süreçlere katkı sunabilir. Önemli olan çocuk tiyatrosu uygulayıcılarının gerçekleştirdikleri sahne olayında çocuğun sosyal ve bilişsel gelişiminde etkilerinin olabileceğini düşünmeleri ve bu konudaki donanımlarını arttırmalarıdır.

SONUÇ

Çocuk biyolojik açısından her zaman belirli farklılıkları taşıyor olsa da toplumsal olarak özel bir dönem olarak kabul ettiğimiz “çocukluk” kavramı Modern Çağ’a ait bir kavram olmuştur. Çocukluğun keşfedilmesi çocuğa yönelik özel alanların doğmasını da beraberinde getirmiştir. Çocuk tiyatroları da böyle bir gelişimin ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Ancak çocuk tiyatrosu, tiyatro düşüncesinin ve uygulamalarının o güne kadar getirdiği birikimin dışında kalan bir başlangıç yapmamıştır.

Tiyatro konvansiyonlarını bünyesinde taşıyan çocuk tiyatrosu çocuğa yönelik araştırmaların artmasıyla birlikte tiyatronun bütün araçlarını kullanan ancak bunları özel bir şekilde kullanan bir alan olarak gelişim göstermiştir. Bu sebeple çocuğun gelişimine ait bilgi edinmek çocuk tiyatrosu üzerine çalışanların sorumluluğu haline gelmiştir.

Çocuk gelişimini araştıran bilgi alanları her çocuğun biricik olduğunu kabul etmiş ve çocuk gelişimi ile ilgili verilerin ortalamaya ait, başka bir ifade ile normatif veriler olduğunu açıklamıştır. Bununla birlikte çocuk gelişiminde kültürel çevrenin önemi vurgulanırken gelişim çeşitli evreler halinde ve her evre arasında niteliksel farklılıklar bulunduracak şekilde bir sıralama izlediği de saptanmıştır.

Tüm bu sebeplerden dolayı çocukların nesneler ile kurdukları bağın anlaşılmasında özellikle bilişsel gelişimin temel mekanizmasını anlamak önem taşımıştır. Okul öncesi dönemdeki çocuklar (2-7 yaş) çevrelerini ve nesneleri algılayarak bilişsel gelişimden kaynaklı farklılıkların, inançların ve sınırlılıkların yoğun olarak etkisi altındadır. Bu gelişim döneminde çocuğun bilişsel yetenekleri hızla değişmiş; dolayısıyla yaşlar arasında dahi niteliksel farklılıklar saptanmıştır. İşlem öncesi dönem olarak da adlandırılan bu dönemde çocuk benmerkezci ve animistik bir düşünce yapısına sahipken nesneleri simgesel olarak kullanmayı öğrenmiştir. Bu yaşlarda çocuk henüz zihinsel soyut işlemler yapamaz ancak nesneleri sınıflama becerisi geliştirir. Bununla birlikte kavramlar konusunda henüz tam olarak yeterli değildir. Basitçe

gösteren ile gösterilen arasındaki ayrımı anlaması ise tiyatro seyircisi olabilmesi için gereken bir eşiği atladığını gösterir.

Okul öncesi dönemdeki çocuğun bahsettiğimiz sınırlılıkları ya da gelişim süreçleri çocuk tiyatrosunun sahne uygulayıcılarının dikkat etmesini gerektirecek içerikler taşır. Bu sınırlılıklar çocuğun nesne ile ilişkisini etkileyecek bazı olgular olarak ortaya çıkar: çocuğun kendisini gösterişli nesneye odaklaması, başka nesneye dikkatini yönlendirmekte güçlük yaşaması, ayrıntılara dikkat etmemesi, parça ile bütün arasındaki ilişkiyi anlayamaması, bazı şekil kavramlarını, büyüklük kavramlarını tanıyamaması ya da bazı durumlarda şekil- zemin ayrımında bulunamaması gibi biçimlerde gösterebilir. İşte bu sebeplerden dolayı çocuk tiyatrosunda, çağdaş dramaturgiden de bekleneceği gibi, çocuk ve nesne arasındaki ilişkiyi daha derinden inceleyecek bir seyirci dramaturgisine ihtiyaç vardır.

Bu tezin amaçlarından birisi de gösterim nesnesinin, çocuğun bilişsel gelişimi açısından karşılığının ne olduğunu anlamaya odaklanmak olmuştur. Tez kapsamında ele alınan örneklerde kesinlik gibi bir iddia olunmadığı gibi bir reçete sunulması da söz konusu değildir; bununla birlikte dikkat çekilmeye çalışılan hususlardan bazıları şunlar olmuştur:

- Soyut kavramlara henüz ulaşamayan işlem öncesi dönem çocuğu için sahnede kullanılan ve sembolik anlam kurmaya yarayan nesnelerin simgesel dozu üzerine dikkatli düşünülmelidir. Unutulmamalıdır ki çocukların nesneleri başka şeylerin yerine kullanma becerisi küçük yaşlarda daha basitken büyüdükçe daha karmaşık hale gelmektedir.

- Çocuk seyircinin göze çarpan uyarıcıya dikkat eğiliminden dolayı, odaklanılan bir nesneden başka bir nesneye geçerken (seçici dikkat) güçlük yaşanabilir. Bu durumdan dolayı çocuk, oyunun anlatısını kaçırabilir ya da dikkati sahnedeki başka bir görsel uyarana kayabilir. Bu gelişimsel özellikten dolayı yönetmen ve sahne tasarımcıları vurgulayacakları nesneleri ve bu nesnelerin görselliğini dikkatli bir şekilde ayarlamalıdır.

- Çocuk tiyatrosunda çocukların çeşitli geometrik nesneleri gözlemlemeleri ya da haşır neşir olmaları kavram gelişimlerine katkı sağlayabilir.
- Bir şeyin ayrıntılarına dikkat etmek, parça-bütün ayrımı, şekil-zemin ayrımı gibi özellikler çocuklarda zamanla gelişir. Bu sebepten dolayı uygun yaşlarda bu ilişkileri vurgulayan nesne kullanımlarının çocuk gelişimine katkı sağlayabilir.
- Çocuk tiyatrosunda nesne kullanımları zamanla gelişen mekânsal yetilerin geliştirilmesinde yararlı olabilir. Nesnelerin birbirleriyle olan etkileşimlerini ve kendi içindeki değişimleri (örneğin bir bardağın kendi eksenini etrafında döndürülmesi, farklı açılardan görünüşü gibi) gözlemek mekânsal yetilerin gelişimine katkı sağlayabilir.

Bir noktanın altının çizilmesinde yarar vardır: tiyatroya gelen ve nesneleri gözlemleyen ya da haşır neşir olan her çocuğun bilişsel yeteneklerinin doğrudan etkileneceğini beklemek doğru değildir. Gelişim kuramları göstermektedir ki bazı gelişim özellikleri yaşa sıkı sıkıya bağlıdır. Bu sebeple çocuğun o anki ihtiyaçları ve alabileceği kapasitesinin üstünde kazanımlar edinilmesi mümkün değildir. Unutulmamalıdır ki tiyatro, çocuğun hayatında karşılaşılabileceği birçok şeyden biri olarak bazı içerikler barındırır. Bu içerikler çocuğun yaşına, o anki durumuna göre uzun veya kısa vadede bazı kazanımlara dönüşebilir veya bazı gelişimsel süreçlere katkı sunabilir. Önemli olan çocuk tiyatrosu uygulayıcılarının gerçekleştirdikleri sahne olayında çocuğun estetik bir keyif almasını sağlamaları, sosyal ve bilişsel gelişimine etkilerinin olabileceğini düşünmeleri ve bu konudaki donanımlarını arttırmalarıdır.

Bu tezin ikinci katmanını ise nesnenin estetik objeye dönüşmesi ve bu dönüşümün modern tiyatrodaki serüveniyle birlikte çocuk tiyatrosunda yer alış şekli oluşturmuştur. Bu iki katman sayesinde çocuk tiyatrosunda nesne kullanımları hem çocuk seyircinin bilişi açısından hem de sahne estetiği açısından ele alınmıştır.

İnsan, insan olma serüveninde etrafta bulduğu nesneleri işleyerek araç haline getirmiş ve doğaya müdahale edebilmenin eşyalarını üretmiştir. Böylece insan doğanın karşısında kendi benliğini tanımış ve özne olarak kendini var ederken nesne olarak doğanın varlığının farkına varmıştır.

İnsan, zamanla etrafındaki nesnelere ve kendi ürettiği eşyalara tılsımlı güçler atfetmiş onlarda doğayı ve yaşamı etkileyebilecek gizil güçler olduğuna inanmıştır. Böylece ayinlerde başköşeye oturtulan bu nesneler zamanla inançsal özelliklerinden sıyrılarak kukla gibi estetik amaçlarla kullanılan nesnelere dönüşmüşlerdir. Günümüze kadar birbirinden farklı insan toplulukları kuklaların birçok çeşidini üretmiştir.

Yakın zamana yaşlaştığımızda ise özellikle avangard hareketlerin etkisiyle, sahne sanatlarında her türlü nesnenin dönüştürülerek kukla olarak kullanıldığı bir aşamaya gelinmiştir. Gündelik nesnenin kendine sahnede yer açması öncelikle plastik sanatlardaki gelişmeler yoluyla olmuştur. Sahnede dekor olmanın dışında kendine daha merkezi bir konum bulan nesnenin bu konumu gösterim sanatlarının plastik sanatlarla kesişen çizgisi üzerinde gelişmiştir. Modern sanat, organik eserleri parçalayacak olan fragmanlaştırma, kolaj, montaj gibi teknikleri icat ederek sanatsal üretimin içerisine gerçeklikten çekip alınan unsurların yerleştirilmesinin önünü açmıştır. Bu süreç aynı zamanda organik eserin parçalandığı, tiyatro özelinde ifade edecek olursak dramatik biçimin kırıldığı bir sürece doğru ilerlemiştir. Tüm bu sürecin ve daha da fazlasının sayesinde modern sanatta ve sahnede nesnenin statüsünde değişiklikler olmuştur. Realist sahnenin sadece oyuncunun arkasındaki fon olarak gördüğü nesne kullanım biçimi çözülmüş; oyuncu ve dekor arasındaki hiyerarşik yapı yıkılmıştır. Hatta Kantor örneğinde olduğu gibi nesneler dramatik yapının parçalanmasını sağlayan özerk birimler olarak kullanılmıştır. Böylece sahnede nesnelerle yatay ilişkiler kurmanın yolu açılmıştır. Nesne, sahnenin iletişim sisteminin edilgin değil; etkin bir unsuruna dönüşmüştür. Nesne kendisini oyuncuya, konvansiyonel kuklada olduğu gibi, oynatılış programıyla dayatmamış böylece oyuncunun yaratıcılığını açığa çıkarılmasını sağlamıştır. Nesneler sayesinde tiyatro göstergeler oyununa dönüşürken bazen de nesneyle materyal olarak, karşılaşmıştır. Böylece nesne sahnede performansın materyali olarak icracı ile diyaloga girmiştir.

Tüm bu gelişmeler çocuk tiyatrosunda da kendini göstermiştir. Çocuk tiyatrosu, bu süreçlerden etkilenmiş ve nesne tiyatrosunun gelişimi örneğinde olduğu gibi estetik araçlar üreterek bizzat bu sürece katılmıştır.

Tez kapsamında çocuk tiyatrosunda nesne kullanımlarının bazı durumları şu şekilde saptanmıştır:

- Gösterge olarak nesneler: Nesne kullanımları sayesinde göstergeler oyununa dönen modern tiyatronun bu eğilimi çocuk tiyatrosunda da kendini göstermiştir. Nesneler gösterge olarak kullanılmış ve bir gösterim dili oluşturulmuştur.
- Sahne için tasarlanmış nesneler olarak kuklanın her türlü çeşidi kullanılmaya devam etmiştir. Bunun yanı sıra geometrik nesneler sahnede daha fazla yer almaya başlarken nesne kolajları da özellikle nesne tiyatrosu örneklerinde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.
- Sahne için tasarlanmamış nesneler çocuk tiyatrosunda yeni anlamlar üretecek, çağrışımlar sağlayacak şekilde kullanılmıştır. Hazır nesne olarak eşya, bazen doğrudan kendi üzerindeki anlamı taşıırken bazen bir mesajın ileticisi olmuş bazen de yepyeni bir anlam yüklenerek karşımıza çıkmıştır.
- Çocuk tiyatrosunda nesnenin başka bir var oluş şekli ise “olmayan nesne” olarak oyuncunun yeteneği ve enerjisiyle seyircinin zihninde tasarlanan gerçekte o an sahnede olmayan nesnelerdir.
- Çocuk tiyatrosunda nesne kullanımlarına hareket açısından bakıldığında ise nesneyi insan biçimci ya da hayvan biçimci hareket ettirilme tarzıyla kukla olmaya iten kukla tabanlı nesne kullanımları görülür. Bunun tersi olarak bazen de yerleştirme ve konumlandırmalar yoluyla insan biçimci hareket tarzından kaçınan ve nesnenin materyal değerini ya da gösterge değerini ön plana çıkaran kullanım biçimleri görülür. Son olarak insan ve nesnenin materyal yapısı ile etkileşimini içeren başka bir ifade ile oyuncu ve nesnenin diyalogunu yansıtan gösterimlerle de karşılaşılır. Bu gösterimlerde nesne bazen gösterim esnasında şekillendirilen bir materyal olarak ele alınırken bazen de sahnede insan ve nesnenin hareketlerinin araştırıldığı performanslara dönüşür.

Çocuk tiyatrosunda nesne kullanımlarını araştıran bu çalışma, çocuk tiyatrosunun, tiyatro birikiminin bir parçası olduğunu, bu birikimi kucakladığını ve ürettiğini göstermektedir. Nesnenin tiyatrodaki kullanılması uzun bir geçmişi ve günümüze gelene kadar başka sanat dallarıyla kesişen çizgide yeni teatral olanaklar

yaratmasını saęlayan gelişimi çocuk tiyatrosunda da gözlemlenebilmektedir. Farklılık ise çocuk seyircinin hızlı bir gelişim evresinde olmasından kaynaklanmaktadır. Bu durum ise nesnelerin çocuk tiyatrosunda kullanımında bazı dikkat edilecek hususları da beraberinde getirdiğini göstermektedir.



KAYNAKÇA

Genel Başvuru Kaynakları:

ANABRITANNICA, (1987). İstanbul: Ana Yayıncılık.

BAKIRCIOĞLU, Rasim (2012). *Ansiklopedik Eğitim ve Psikoloji Sözlüğü*, Ankara: Anı Yayıncılık.

TÜRKÇE SÖZLÜK, (1988).Türk Dil Kurumu Yayınları.

Kitaplar:

AND, Metin (1979). “Çocuklar için Tiyatro ve Çocukların Tiyatrosuna Genel Bakış”, Çocuk Tiyatrosu, Ankara: Maya Yayıncılık, ss. 127-155.

KONGAR, Emre (1979). “Çocuk Tiyatrosu Üzerine Toplumsal Açıdan Bazı Düşünceler”, Çocuk Tiyatrosu, Ankara: Maya Yayınları, ss. 81-86.

AND, Metin (2012). *Oyun ve Bügü*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

ARAGON, Louis (2015). *Kolajlar*, Çev. Alp Tümertekin, İstanbul: Janus Yayıncılık.

BAIRD, Bil (1965). *The Art Of The Puppet*, New York: Macmillan Company.

BARTHES, Roland (2009). *Göstergebilimsel Serüven*, çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul: YKY.

BİLGİN, Nuri (1991). *Eşya ve İnsan*, Ankara: Gündoğan Yayınları.

BRAUN, Edward (2013). *Yönetmen ve Sahne*, çev. B. Sina Şener, Ankara: Dost Yayınları.

BROCKETT, Oscar G. (2000). *Tiyatro Tarihi*, çev. S. Sokullu, T. Sağlam, S. Dinçel, S. Çelenk, S. B. Öndül, B. Güçbilmez, Ankara: Dost Kitabevi.

BURGER, Peter (2003). *Avangard Kuramı*, çev. Erol Özbek, İstanbul: İletişim Yayınları.

CANDAN, Ayşın. (2003). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*, İstanbul : İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

CARLSON, Marvin (2007). *Tiyatro Teorileri*, çev. Eren Buglalılar, Barış Yıldırım, Ankara: De Ki Basım Yayın.

CARLSON, Marvin (2013). *Performans*, çev. Beliz Güçbilmez, Ankara: Dost Yayınları.

CURREL, David (1999). *Puppets And Puppet Theatre*, Wiltshire: The Crowood Press.

CÜCELOĞLU, Doğan (1991). *İnsan ve Davranışı*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

ÇORUHLU, Yaşar (2000). *Türk Mitolojisinin Ana Hatları*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

CRAIG, Edward G. (1946). *Tiyatro Sanatı Hakkında*, çev. Nureddin Sevin, Ankara: Milli Eğitim Basımevi.

ELKIND, David (1999). *Çocuk ve Toplum Gelişim ve Eğitim Üzerine Denemeler*, çev. Demet Öngen, Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

ELKIND, David (2001). “Değişen Dünya’da Çocuk Yetiştirme ve Eğitim.”, *Dünyada ve Türkiyede Değişen Çocukluk* (ed. Bekir Onur), Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, ss. 15-25.

ELCOTT, Noam M. (2016). *Artificial Darkness: An Obscure History of Modern Art and Media*, London: The University of Chicago Press.

ESSLIN, Martin (1996). *Dram Sanatının Alanı*, çev. Özdemir Nutku, İstanbul: YKY.

FISCHER, Ernst (1995). *Sanatın Gerekliliği*, çev. Cevat Çapan, İstanbul: Payel Yayınları.

FİŞEK OKMAN, Güler, YILDIRIM MAKTAV, Serap (1983). *Çocuk Gelişimi*, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

FRAZER, James G. (2004). *Altın Dal*, çev. Mehmet. H. Doğan, İstanbul: Payel Yayınları.

FREUD, Sigmund (1999). *Dinin Kökenleri*, çev. Selçuk Budak, Ankara: Öteki Yayınları.

GANDER, Mary J., GARDINER, Harry W. (2004). *Çocuk ve Ergen Gelişimi*, çev. Ali Dönmez, Nermin Çelen, Bekir Onur, Ankara: İmge Yayınları.

GOLDBERG, Moses (2008). *Tiyatro ve Çocuk*, çev. Funda Özşener, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

GOLDSTEIN, E. Bruce (2013). *Bilişsel Psikoloji*, çev. Gündüz Okhan, İstanbul: Kaknüs Yayınları.

GOMBRICH, Ernst H. (1992). *Sanatın Öyküsü*, Çev. Bedrettin Cömert, İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.

GOULD, Stephen J. (2003). *Darwin ve Sonrası*, çev. Ceyhan Temürcü, Ankara: TÜBİTAK Yayınları.

GÖKSUN, Tilbe, ÖZER, Demet (2017). “Çocuklarda Mekânsal Algının Gelişim Süreçleri”, *Aklın Çocuk Hali* (ed. Çağla Aydın, Tilbe Göksun, Aylin C. Küntay ve Deniz Tahiroğlu), İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları. ss. 107-130.

HODDER, Ian, (2018). *Dolanıklık* çev. Billur C. Yılmazyigit, İstanbul: Alfa Basım Yayım.

HONOUR, Hugh, FLEMING, John. (2016). *Dünya Sanat Tarihi*, çev. Hakan Abacı, İstanbul: Alfa Basım Yayım.

INNES, Christopher (2010). *Avant-Garde Tiyatro 1892-1992*, çev. Beliz Güçbilmez, Aziz V. Kahraman, Ankara: Dost Yayınları.

İNCEOĞLU, Metin (2003). *Tutum-Algı İletişim*, Ankara: İmaj Yayınevi.

JURKOWSKI, Henryk (2013). *Aspects of Puppet Teatre*, New York: Palgrave Macmillan.

KARACABEY, Süreyya (2006). *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*, Ankara: De Ki Yayınları.

KOCABAY, Hasibe K. (2008). *Tiyatroda Göstergebilim*, İstanbul: E Yayınları.

KUYUMCU, Nihal (2000). *Çocuk Tiyatrosu*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

KUYUMCU, Nihal (2016). *Hangi Çocuk Tiyatrosu*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

LEHMAN, Hans-Thies (2006). *Postdramatic Theatre*, London: Routledge.

MANGIR, Mine, ARAL-ÇAĞATAY, N. (1990). *Anaokuluna ve Anasınıfına Devam Eden Beş-Altı Yaş Grubu Çocuklarında Görsel Algılama Ve Zeka İlişkisinin İncelenmesi*, Ankara: Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Yayınları.

MARGOLIES, Eleanor (2016). *Props*, London: Palgrave.

MARX, Karl, ENGELS, Friedrich (1992). *Alman İdeolojisi*, çev. Sevim Belli, Ankara: Sol Yayınları.

McPHARLIN, Paul (1936). *Puppets in America: 1739 to Today*, Detroit: By McPharlin.

MORGAN, Clifford T. (2011). *Psikolojiye Giriş*, çev. Sirel Karakaş, Konya: Eğitim Akademi Yayınları.

MURRAY, Simon (2020). “Lecoq”, *The Routledge Companion to Performance Practitioners: Volume Two* (ed. Franc Chamberlain, Sweeney Bernadette), New York: Routledge, ss. 107-150.

NOHL, Arnd-Michael (2018). *Eşya ve İnsan*, çev. Özden Saatçi, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

NUTKU, Hülya (2006). *Dramaturgi*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

NUTKU, Özdemir (1998). *Oyun, Çocuk, Tiyatro*, İstanbul: Özgür Yayınları.

OBRAZTSOV, Sergei (1985). *My Profession*, Moskova: Foreign Language Publishing House.

ÖNDİN, Nilüfer (2019). *Modern Sanat*, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

PIAGET, Jean (2013). *Çocuğun Gözüyle Dünya*, çev. İsmail Yerguz, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

POSTMAN, Neil (1995). *Çocukluğun Yok Oluşu*, çev. Kemal İnal, Ankara: İmge Yayınları.

RİFAT, Mehmet (2009). *Göstergebilimin Abc'si*, İstanbul: Say Yayınları.

ROUSSEAU, Jean J. (2019). *Emile*, çev. Yaşar Avunç, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

SANTROCK, John. W. (2017). *Yaşam Boyu Gelişim*, çev. Melike Sayıl, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

SCHELER, Max (1988). *İnsanın Kosmos'taki Yeri*, çev. Tomris Mengüşoğlu, İstanbul: Yaprak Yayınları.

SCHONMANN, Shifra (2006). *Theatre as a Medium for Children and Young People*, Netherlands: Springer.

SCHWITTERS, Kurt (2010). "Kurt Schwitters: Merz'den", *Sanat Manifestoları* (ed. Ali Artun.), İstanbul: İletişim, ss. 155-164.

ŞİRİN, Mustafa R. (1998). *Çocuk Yüzlü Yazılar*, İstanbul: İz Yayıncılık.

TAN, Mine (1994). “Çocukluk: Dün ve Bugün”, *Toplumsal Tarihte Çocuk* (ed. Bekir Onur), İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları, ss. 11-30.

TARANCI, Cahit S. (2009). *Otuz Beş Yaş*, İstanbul: Can Yayınları.

THOMSON, George (1998). *İnsanın Özü*, çev. Celal Üster, İstanbul: Payel Yayınevi.

TILAKASIRI, Jayadeva (2008). *Asya Kukla Tiyatrosu*, çev. Çağrı Yılmaz, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

TILLIS, Steve (1992). *Toward An Aesthetics Of The Puppet*, New York: Greenwood Press.

YAVUZER, Haluk (2016). *Çocuk Psikolojisi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

YERASIMOS, Marianna (1994). “16-19. Yüzyıl Gravür ve Suluboyalarında Osmanlı Çocuk Figürleri”, *Toplumsal Tarihte Çocuk* (ed. Bekir Onur), İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları, ss.65-75.

YÜKSEL, Ayşegül (1981). *Yapısalcılık ve Bir Uygulama*, İstanbul: Yazko.

Makale:

ALLEN, Richard (2016). “The Theatricality Of Objects: Object Theatre Beyond The Puppet”, *Tidsskrift for Figurteater* 34 (1), ss. 6-12.

AKBAŞ, Emrah, TOPÇUOĞLU ATASÜ, Reyhan (2009). “Modern Çocukluk Paradigmasının Oluşumu- Eleştirel Bir Değerlendirme”, *Toplum ve Sosyal Hizmet Dergisi*, 20(1), ss. 95-103.

BELL, John. (1997). “Puppets and Performing Objects in the Twentieth Century”. *Performing Arts Journal*, 19(2), ss. 29-46.

ERGÜN, Mustafa, ÖZSÜER, Suphi (2006). “Vygotsky'nin Yeniden Değerlendirilmesi”, *Afyon Karahisar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(2), ss. 269-292.

ERSAN, Işın. (2019). “Çağdaş Gösteri Sanatlarında Bir Anlatım Aracı Olarak Kukla”, *Journal of Arts*, 2(2), ss. 113-128.

SATLOW, E., NEWCOMBE, N. (1998). “When is a triangle not a triangle? Young children's developing concepts of geometric shape.”, *Cognitive Development* 13(4), ss. 547-559. doi:10.1016/s0885-2014(98)90006-5

TUĞRUL, B., ARAL, N., ERKAN, S. & ETİKAN, İ. (2001). Altı Yaşındaki Çocukların Görsel Algılama Düzeylerine Frosting Gelişimsel Görsel Algı Eğitim Programının Etkisinin İncelenmesi. *Journal of Qafqaz University* (8), 67-83.

FISHER, K., HIRS-PASEK, K., NEWCOMBE, N. & GOLINKOFF, R. M. (2013). “Taking Shape; Supporting Preschoolers' Acquisiton of Geometric Knowledge Through Guided Play”, *Child Development* 84(6), ss. 1872-1878. doi:1872–1878. doi:10.1111/cdev.12091

FRICK, A., FERRA, K., NEWCOMBE, N. S. (2013). “Using a touch screen paradigm to assess the development of mental rotation between 3½ and 5½ years of age”, *Cognitive Processing* 14(2), ss. 117-127. doi:10.1007/s10339-012-0534-0

KOÇ, Hakan, BULUT, İhsan (2014). “Gestalt Kuramının Öğrencilerin Harita Okuma Ve Yorumlama Beceri Düzeyleri Üzerine Etkisini Belirlemeye Yönelik Bir İnceleme”, *Marmara Coğrafya Dergisi* 0(30), ss. 1-19.

MARGOLIES, Eleanor (2019). “The Miniature Object and the Living World”, *Performance Research*, 24(6), ss. 47-58.

PROSCHAN, Frank. (1981). “Puppet Voices and Interlocutors: Language in Folk Puppetry”, *The Journal of American Folklore*, 94(374), ss. 527-555.

SAMURÇAY, Neriman (1976). “Çocuk Psikolojisi Açısından Tiyatro”, *Ankara Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 7(7), ss. 113-138.

TAN, Mine (1989). “Çağlar Boyunca Çocukluk”, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 22(1), ss. 71-88.

YILMAZ, Hünkar (2019). “Tadeusz Kantor'un Tiyatrosunda Heykel: Merhumlar Sınıfı”, *İdil Dergisi*, 8(55), ss. 297-301.

Basılmamış Kaynaklar:

SCHULTE, Hanife (2012). Erken Çocukluk Dönemi İçin Yapılan Tiyatroda Nitelikli Oyun Sahnemele Sürecinin Özellikleri, Yüksek Lisans Tezi, dan. Doç. Dr. Tülin Sağlam Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çocuk Tiyatrosu ve Oyun – Drama- Tiyatro Anabilim Dalı, Ankara.

TEMUÇİN, Elif (2007). Çocuk Tiyatrosunda Sanatsal Bir Anlatım Aracı Olarak Kukla, Yüksek Lisans Tezi, dan. Yard. Doç. Dr. Tülin Sağlam, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çocuk Tiyatrosu Oyun – Tiyatro- Drama Anabilim Dalı, Ankara.

İnternet Kaynakları:

BRUEGHEL, Pieter (2010). “Flemish Fair”, *Wikimedia Commons*: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flemish_Fair - Pieter Brueghel the Younger.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flemish_Fair_-_Pieter_Brueghel_the_Younger.png). [10.04.2020].

CARRIGNON, Christian (2012). “Lethéâtre d’objet : mode d’emploi”, *Agôn*: <https://journals.openedition.org/agon/2079> [23.05.2020].

DALI, Salvador (2020). “Lobster Telephone”, *WikiArt Visual Art Encyclopedia*: <https://www.wikiart.org/en/salvador-dali/lobster-telephone-1938> [4.12.2020].

DUCAMP, Marcel (2012). “Bicycle Wheel”, *Wiki Art Visul Art Encyclopedia*: <https://www.wikiart.org/en/marcel-duchamp/bicycle-wheel-1913> [19. 11.2020].

ENFANT ROI, (Tarihsiz). “Photos Du Spectacle”, *Balle Rouge*: <http://www.enfantroi.ballerouge.com/> [19.05.2021].

FOLEY, Kathy (2014). “Object Theatre”, *World Encyclopedia of Puppet Arts*: [wepa.unima.org: https://wepa.unima.org/en/object-theatre/](https://wepa.unima.org/en/object-theatre/) [03.04.2019].

GRAZIOLI, Cristina (2009). “Theatre of Objects”, *World Encyclopedia of Puppetry Arts*: <https://wepa.unima.org/en/theatre-of-objects/> [14.09.2019].

GRAZIOLI, Cristina (2011). "Bauhaus", World Encyclopedia of Puppetry Arts: <https://wepa.unima.org/en/bauhaus/> [02.11.2020].

JOLY, Yves (2013). "Compagnie Yves Joly, photo du spectacle", PAM: <https://www.artsdelamarionnette.eu/image/compagnie-yves-joly-photo-du-spectacle/> [23.11.2020].

KETTURKAT, Peter (2006). "Keine Angst vor grossen Tieren", Ketturkat.com: <http://www.ketturkat.com/sites/deutsch-7.htm> [15.03.2021].

LACUCQ, Alain, VIOLETTE, Marcel (2009). "Théâtre Sur le Fil", World Encyclopedia of Puppetry Arts: <https://wepa.unima.org/en/theatre-sur-le-fil/> [20.02.2021].

LJUBLJANA PUPPET THEATRE (2016). "Goose the Bear", Ljubljana Puppet Theatre: <http://www.lgl.si/en/performances/repertory/492-Goose-the-Bear#.YJ120agzbIU> [02.16.2021].

MARCEL, Violette. (2009). "Bare Hand Puppetry", World Encyclopedia of Puppetry Arts: <https://wepa.unima.org/en/bare-hand-puppetry/> [22.10.2020]

MICHELANGELO, Pistoletto (2013). "Venus of the Rags", Wiki Art Visual Art Encyclopedia: <https://www.wikiart.org/en/michelangelo-pistoletto/venus-of-the-rags-1967> [10.11.2020].

MATTEOLI, Jean-Luc (2007). "L'objet pauvre dans le théâtre contemporain", Images re-voir : <http://journals.openedition.org/imagesrevues/125> [01.05.2020].

MATTEOLI, Jean-Luc (2019). "L'objet Pauvre", Open Edition Books: <https://books.openedition.org/pur/78867> [20.05.2020].

MUMMENSCHANZ (2020). "Mummenschanz", www.mummenschanz.com: <https://www.mummenschanz.com/galerie/bildergalerie-40-jahre-mummenschanz/> [10.12.2020].

OLIVER, Eltinger (2009). "Das mechanische Ballett (Theater der Klänge)", Wikimedia Commons:[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Das_mechanische_Ballett_\(Theater_der_Kl%C3%A4nge\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Das_mechanische_Ballett_(Theater_der_Kl%C3%A4nge).jpg) [09.11.2020].

PICASSO, Pablo (2013). "The Guitar", Wiki Art Visual Art Encyclopedia: <https://www.wikiart.org/en/pablo-picasso/the-guitar-1913> [18.11.2020].

RUTTEN, Mélanie (2010). "Cie Gare Centrale", FIMFA 10: http://fimfalx10.blogspot.com/2010/04/cie-gare-centrale_17.html [19.05.2021].

SCHWITTERS, Kurt. (2012). "Construction for Noble Ladies", Wiki Art Visual Art Encyclopedia: <https://www.wikiart.org/en/kurt-schwitters/construction-for-noble-ladies-1919> [17.02.2020].

TAMTAM OBJEKTENTHEATER (tarihsiz). "Survival, or how to survive Murphy's law", Tamtam Theater: [https://www.tamtamtheater.nl/voorstellingen/survival, or how to survive murphy_039;s law/3/1/survival, or how to survive murphy_039;s law foto](https://www.tamtamtheater.nl/voorstellingen/survival,_or_how_to_survive_murphy_039;s_law/3/1/survival,_or_how_to_survive_murphy_039;s_law_foto) [02.01.2020].

THE TRAIN THEATRE, (2020) "Moustache the Cat", The Train Theatre: <https://www.traintheater.co.il/en/marketing/3238> [14.02.2021].

TONDINI, Jelena (2016). "Wanda Lavanda", Gradsko kazalište lutaka - Rijeka: <http://www.gklrijeka.hr/index.php/wanda-lavanda-2/> [21.02.2021].

TRIADIC BALLET, (2016). "Triadic Ballet", Dergreif: <https://dergreif-online.de/artist-blog/oskar-schlemmer-triadic-ballet/>



ÖZ GEÇMİŞ

Ad, Soyad: İrfan ATAV

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitimi:

Lisans: 2012, Ankara Üniversitesi, Dil ve Tarih – Coğrafya Fakültesi, Tiyatro Bölümü

Ön lisans: 2007, Ankara Üniversitesi, Hukuk Fakültesi, Adalet Meslek Yüksekokulu

Lise: 2001, T.C. Adalet Bakanlığı, Ankara Adalet Meslek Lisesi

İş Tecrübesi

2008-2012 Ankara Devlet Tiyatrosu, “Genç Osman” Tiyatro Oyunu, Oyuncu

2008-2018 Devlet Tiyatroları, Küçük Hanımlar Küçük Beyler Uluslararası Çocuk Tiyatroları Festivali , Mihmandar

2009 “Muhbir” Tiyatro Oyunu, Yönetmen.

2010- 2012 Ankara Arı Koleji/ Drama Öğretmeni

2011 Altın Dal Çocuk Tiyatrosu- “Efenin Dönüşü” Tiyatro Oyunu/ Yazar/Yönetmen.

2012-2014 Gelişim Drama Derneği/ Drama Lideri.

2013-2014 Doğa Koleji / Drama Öğretmeni.

2014-2016 Ankara Devlet Tiyatrosu, “Nalınlar” Tiyatro Oyunu, Oyuncu

Yazdığı Oyunlar:

Elma Surat ile Turuncu Kafa