



ÇAĞDAŞ SOKAK GÖSTERİLERİNDE DEV KUKLANIN DRAMATİK ANLATIM AÇISINDAN ROLÜ THE ROLE OF GIANT PUPPETS IN CONTEMPORARY STREET PERFORMANCES WITH REGARDS TO DRAMATIC EXPRESSION

Işinsu ERSAN*

Öz

Dev kuklalar ritüel ve geçit törenlerinde çağlar boyunca kullanılmıştır. Bu kuklalar, dini ve din dışı seremonilerin haricinde politik eylem ve gösteriler ile merasim, geçit töreni ve tiyatral performans için de kullanılmaktadırlar. Boyutları sebebiyle açık havada, dolayısıyla sokakta kendilerine yer bulmuşlardır. Bu çalışmanın amacı; dev kuklaların çağdaş disiplinler arası tiyatral sokak gösterileriyle nasıl bütünleştiğini irdelemek ve kumpanyaların bu bütünleşmeyi sağlayan ortak yönleri ortaya koymaktır. Bu doğrultuda çalışan gruplar, mekan olarak sokakları seçen, tiyatro, sirk, kukla, müzik ve zaman zaman dansı da bir araya getiren gösteriler yapmaktadırlar. Dolayısıyla örnekler, bu kapsama giren Royal De Luxe, Compagnie Malabar, Carros de Foc Street Theater ve Close-Act Theatre topluluklarından seçilmiştir. Sözü edilen topluluklar, dev kuklaların da yer aldığı gösterilerinin dinamikleri bağlamında değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Kukla, Dev Kukla, Sokak Tiyatrosu, Tiyatro, Geçit.

Abstract

Giant puppets had been used in rituals and parades for ages. Except religious and non-religious ceremonies, these puppets are also used for theatrical performances, parades, spectacles, and politic demonstrations. Due to their large proportions they belong to outside consequently to streets. This study aims to scrutinize how giant puppets integrate with contemporary multi-disciplined theatrical street performances and exhibit the shared features of companies which enables this integration. The companies which work in this manner are the ones who choose streets as venues and congregate theater, circus, puppetry, music and sometimes dance when creating performances. Therefore, the examples are selected among companies Royal De Luxe, Compagnie Malabar, Carros de Foc Street Theater and Close-Act Theatre. Before mentioned companies will be reviewed in the concept of dynamics of spectacles which include giant puppets.

Keywords: Puppet, Giant Puppet, Street Theater, Theater, Parade.

Giriş

Tiyatro özel bir mekana bağlı olarak ortaya çıkmamıştır; açık havada, kapalı bir mekanın bağlayıcı kalıplarından önce tiyatro vardır. Taklit, eylem ve topluca katılım ilkeleri çerçevesinde mask ve dans gibi anlatım olanaklarını kullanarak gerçekleşmiş ritüel ve yine ritüelistik geçit törenlerine köklenen bu sanat her çağda açık havada da icra edilmiştir. Antik Yunan'da tiyatro binası kullanılsa da açık hava amfi tiyatro biçimindedir. Roma İmparatorluğu döneminde Mimus oyunları, Ortaçağ gizem (mystery) oyunları arabaların üzerinde, geç Ortaçağ ve Erken Rönesans'da, Commedia dell'Arte sokakta oynanmıştır.

Sokakta dev kuklaların kullanılmasının tarihi, sokak tiyatrosu kadar eskidir. Kökleri, dev kuklaların tanrı ya da kutsal güçlerin temsili olarak kullanıldığı, erken çağ ritüel ve dini geçit törenlerine dayanmaktadır. Afrika'nın pek çok yerinde de dev kukla kullanma geleneği söz konusudur. Genellikle sopalarla idare edilen kuklalar ve büyük maskeler insanları, mistik hayvanları ya da ruhani varlıkları temsil etmek için kullanılmaktadır (Dagan, 1997:141). Bu bağlamda araçsal bir niteliğe sahip kuklalar, içinde yer aldıkları ritüeldeki işlevleri doğrultusunda önemlidirler. Zira kukla ve maske gibi araçlar görünen ve görünmeyen dünyayı birbirine bağlayan; dünyanın bugünü ile köklerini buluşturan, yaşayanlar ile ölüleri, doğal ve ruhani güçleri buluşturan bir köprü vazifesi görmektedirler (Huet ve Savary, 1996, 18).

Kukla tiyatrosu, salt metafor olma mirasını sürdürdüğü bu antik geleneğin kelimelerin anlatamadığını dönüştürebilen anlamlı bir eylemdir. Kuklanın sahnede hareket etmesi kendi doğumumuzun gizemini taşımakta; sahnede yere bırakılması ise ölüm deneyimini çağrıştırmaktadır. Seyirci bu dönüşümün sürekli şahidi olur ve dönüşüm, doğanın yaratan, yok eden ve iyileştiren güçlerinin ilginçliği ile insan doğasını içermektedir. İlk kuklacıların şaman ve sokak gezginleri olduğu düşünüldüğünde, kuklacılar güçlü bir ritüel mirası sürdürmektedirler (Sheehy, 1999, 41-42).

* Arş. Gör. Dr., Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü Sahne Tasarımı Anasanat Dalı, isinsu.ersan@deu.edu.tr



Kuklalar, tasvir ve temsil becerisi sebebiyle tarih boyunca hangi boyutta olursa olsun dini ayinler için kullanılmışlardır. Zuni ritüellerindeki Shalako kuklaları (Bell,2016, 31-42), Antik Yunan Dionysos şenlikleri sırasında gerçekleşen fallik geçit törenleri (Hedreen, 2004) ve dini öyküleri görselleştirmek için sahne aksesuarı olduğu kadar dev kuklaları da gizem ve ibret oyunlarında kullanan Orta Çağ geçit törenleri pek çok örnekten yalnızca bir kaçıdır. Bazı örneklerini müzelerde¹ görmenin mümkün olduğu dev kuklalar halen Afrika'da², New Mexico'da³ ve Hindistan'da⁴ dini ritüellerle doğrudan ya da dolaylı olarak bağlantılı biçimde kullanılmakta, Çin'de Çin Yeni Yılı Festivali çerçevesinde ejder dansı olarak anılan gösteri için ejder kuklası⁵ yapılmaktadır. New Mexico ve Hindistan örneğinde kuklanın yakılması ile sonuçlanan gelenek primitif kökler ile doğrudan bir bağ taşımaktadır. Belçika'da da halen devam etmekte olan *Ath Devolesin Geçidi*⁶ isimli festivalde dev kuklalar ile bir kabile düzenlenmektedir. Bir başka devam etmekte olan gelenek ise New York'ta, ilk defa 1927'de inşa edilmiş, Amerika'nın ünlü kuklacılarından Tony Sarg'ın tasarladığı dev şişirilebilir figürlerin yer aldığı Macy's Şükran Günü Geçidi'dir (Macy's Thanksgiving Day Parade). Bu figürler, Grippo and Hoskins'in adlandırdığı gibi "*dev karakter balonları*"dır (Grippo, 2004, 11). Her yıl gerçekleşen Macy's Şükran Günü Geçidi'nin tiyatral bir yanı yoktur ancak dev figürlerin sokaktaki varlığı, seyirciler için bu alışılmadık durumu normalleştiren bir etkinliktir. Etkinliğin periyodik olması da normalleşmeye katkı sağlarken, seyircide her takip eden yıl için beklenti de yaratmaktadır.

1. Genel Sınıflama

Açık hava tiyatroları en genel anlamıyla iki kategoride ele alınabilir. Her yıl farklı yerlere turne yaparak yeni ya da var olan bir metni sahneleyen ekipler ve önce mekanı seçen sonra o mekana özgü biçimde oyunu biçimlendiren ekipler söz konusudur. Sahneye koyma biçimi de oyunları üç kategoride değerlendirmeye olanak verir. Bunlardan ilki kumpanyanın var olan bir metin ile çalıştığı durumdur. Antik metinlerden modern metinlere geniş seçim şansı olan kumpanyalar bu metne bağlı olarak hareket eder. Belli bir tema üzerinde şekillenen ya da kumpanyanın belli bir becerisini vurgulayan, özel olarak kumpanya için yazılan oyunlar ikinci grupta yer alır. Üçüncü grupta ise oyun kumpanya tarafından meydana getirilir. Bir tema, fikir ya da mekanın kendisinin ilham olduğu bu süreçte oyun ya bir yazar tarafından kaleme alınır ya da yönetmenin yönlendirmesi ile şekillenir. Genel olarak kumpanyanın turne yapıp yapmayacağına, mekana özgü olup olmadığına, geçit biçimli mi ya da bunların hepsinin bir karışımı mı olacağına karar vermesi gerekmektedir. Bu karar elbette gösterinin ana teması ve kumpanyanın ideolojisi çerçevesinde verilmektedir. Gösteri (spectacle), havai fişek, ışık ve ses efektleri, göz alıcı tasarımlar, çoğunlukla da sirk ve akrobasi ya da dev kuklaları içeren büyük ölçekli etkinlikleri kapsamaktadır (Ayres, 2008).

Dev kuklalar ile gerçekleşen sokak gösterilerini içerik bağlamında kategorize etmek mümkündür. Sokak performansları söz konusu olduğunda; Eugenio Barba, Augusto Boal, Judith Malina, ve Richard Schechner gibi isimler önemli katkılarda bulunmuşlardır. Schechner, performans deneylerinin ve performans sanatının dış mekanları özellikle 20. yüzyıl sonrasında nasıl kullandıklarından bahseder ve kullanım amaçlarını estetik, kişisel, ritüel ya da politik olarak açıklar (Schechner,1998,198). Bu kategorizasyon dev kuklaları kullanan sokak tiyatroları/göstericileri için: ritüel/dini seremoni, politik eylem/gösteri ve merasim/tören/performans biçiminde özetlenebilir. Örneklem içine alınan kategori merasim/tören/performans çerçevesinde dev kukla kullanan kumpanyaları içermektedir. Bu kapsama giren Royal De Luxe, Compagnie Malabar, Carros de Foc Street Theater ve Close-Act Theatre toplulukları örnekleme oluşturur.

Bread and Puppet Theater (1960) ve esas ilhamlarını Bread and Puppet'tan alan In The Heart of The Beast Kukla ve Mask Tiyatrosu (1973) Amerika'nın dev kuklaları ve geçit törenlerini bugün hala

¹Ulusal Afrika Sanatları Müzesi (National Museum of African Art, Washington DC, ABD), Amerikan Ulusal Tarih Müzesi'nde (American National History Museum, New York, ABD) bu kukla örnekleri görülebilir.

² Daha ayrıntılı bilgi için: Drewal, Margaret T., (Summer 1988), Ritual Performance in Africa Today. *TDR*, Vol. 32, No. 2, s. 25-30.

³ Kuzey Amerika'nın en eski kent kutlamalarından biri olan Las Fiestas de Santa Fe 1712'den beri sürmekte; Zozobra'nın yakılması ise 1924 yılında Will Shuster tarafından başlatılmış yılda bir gerçekleşen bir gelenektir. İçi kestane fişegi ile dolu Yehuda tasvirinin sokaklarda bir eşek üzerinde gezdirilip sonra da yakıldığı Meksikalı Yaqui yerlilerinin kutsal hafta kutlamalarından esinlenen bu gelenekte Zozobra acı, endişe ve kederin sembolü olarak sonraki yılın iyi geçmesi için yakılır. Daha ayrıntılı bilgi için: Zozobra, <https://burnzozobra.com/2016/>

⁴ Her yıl Hindistan'da pek çok kentte Lanka Kralı Ravana'nın Rama'nın ellerindeki yenilgisi ve öldürülüşü onun 40 metre civarındaki dev tasvirinin yakılması ile Vijaya Dashami gününde canlandırılmaktadır. Yanan Ravana, Dussehra Festivali'nde iyiliğini kötülüğe galip geldiğini vurgulamaktadır. Daha ayrıntılı bilgi için: Schechner, Richard ve Hess, Linda, (Sep., 1977). The Ramlila of Ramnagar. *The Drama Review: TDR*, Vol. 21, No. 3, Annual Performance Issue, p.69.

⁵ Daha ayrıntılı bilgi için: Yeh, Chiou-ling, (2008). *Making an American Festival: Chinese New Year in San Francisco's Chinatown*. California: University of California Press, s.51.

⁶ http://www.unesco.org/culture/intangible-heritage/05eur_uk.htm



kullanmakta olan iki önemli tiyatrosudur⁷. Dev kuklalarla açık alanda çoğunlukla politik ya da toplumsal içerikli gösteriler yapan hatta geçit geleneği olan bu kumpanyalar kendilerini kukla tiyatrosu olarak tanımlamaktadırlar. Bu da onları, her ne kadar dev kuklalar gösterilerinde önemli bir yer tutsa da diğer gruplardan ayırmaktadır. Esasen iki tiyatro da bu çalışmada sözü geçen diğer ekipler gibi sirk disiplinin uzun bacak gibi bazı öğelerinden beslenmektedir. Hatta Bread and Puppet'in 25 yılı aşkın süredir devam eden **Our Domestic Resurrection Circus** gösterisi, geleneksel sirk çemberine öykünen bir dairesel sınır içine konumlandırılmış; gece-gündüz, yaz-kış ile doğum-ölüm döngüsünü içeren bütüncül temalı bir oyundur. İçinde papier maché tekniğiyle yapılmış hayvanların olduğu bir kukla sirki, palyaçolar, garip bir bando biraz politik içerik barındırmaktadır (Schumann, 2004, 95). Bu çalışmada ele alınacak gruplara benzerlik taşımanın ötesinde öncülük edebilecek Bread and Puppet ve In the Heart of the Beast için kuklalar, tiyatrolarının temelidir; kendilerini bile kukla tiyatrosu olarak adlandırmaktadırlar. Bu çalışmanın odaklandığı diğer gruplar için ise kukla gösterinin bir parçasıdır ancak yine de kumpanyayı tanımlamamaktadır. Ancak hepsinin ortak noktası dev kuklaları kullanıyor olmalarıdır.

Farklı uluslararası yazılı kaynaklarda dev kuklalar (giant puppets), boyutları göz önünde bulundurulur; büyük boyutlu kuklalar (big/large puppets), devler (giants), büyük ölçekli kuklalar (large scale puppets), normalden büyük kuklalar (larger than life puppets) gibi isimlerle anılmaktadır. Eğer bir figür ya da kukla yalnızca kendi normal boyutunu değil, ortalama bir insanın boyunu da geçecek kadar büyük ise dev olarak adlandırılabilir. Zira insanlar hem izleyici hem de üretici olarak bizler şeylerin büyüklüğünü kendi boyutu ile kıyaslayarak ölçeklendirme eğilimindedir⁸. Bu bağlamda insan boyutu neyin büyük neyin olmadığını belirlemektedir. Böcek, çiçek ya da hayvan biçimli kuklalar, bu biçimlerin orijinal boyutundan büyük olarak imal edildiğinde de "dev" olarak nitelendirilebilirler. Ancak "dev kukla" olarak anılabilmesi için insan boyutundan da büyük olmalıdırlar. Bu çalışmada verilen örnekler bu tanımlama çerçevesindedir bu nedenle kuklalardan genel olarak "Devler" şeklinde bahsedilecektir.

2. Sokak

Bir şehrin hayat damarı olup, hayat akışını insanlar yoluyla sağlayan sokaklar, her türlü toplanma için meşru bir zemin oluşturmaktadır. Binlerce yıldır da geçit törenleri, eylemler, performans sanatı ve tiyatro, günlük hayatın bahanelerinin ötesinde insanları sokakta bir araya toplayan sebepler olmuştur.

Cohen-Cruz, iç ve dış mekanda gerçekleşen gösterileri karşılaştırırken, tiyatronun bir illüzyon yarattığını ve seyirciyi günlük hayatın gerçekliğinden çıkardığına işaret ederek; radikal sokak gösterilerinin bunun tam tersini yapmaya çalıştığını belirtmektedir (Cohen-Cruz, 1998, 1). Seyirciyi her gün görmeye alışık olduğu ve gerçekliği doğrudan kabul edilmiş sokakları işgal ederek etkilemek; özellikle de devlerin dahil olmasıyla oldukça kolaylaşmaktadır. Boyutları düşünüldüğünde, devler elbette sokaklara ve açık havaya aittir.

1964 tarihli bir manifestoda Bread and Puppet Theater'ın kurucusu Peter Schumann, "Kukla tiyatrosu, ifade olarak her aracı kullanan bir tiyatrodur. Kuklalar ve maskeler sokakta oynatılmalıdır. Onlar trafikten bile gürültüdür. Onlar sorunları öğretmez ama çılglık atar, dans eder ve birbirlerinin başına vururlar ve hayatı en açık haliyle yansıtır" (Schumann, 2004, 91) diyerek kuklaların sokağa ait olduğunu vurgularken bir yandan da kuklaların ifade ve etkileme güçlerine işaret etmektedir.

20. yüzyılın ikinci yarısında faaliyet göstermeye başlayan disiplinler arası sokak gösterisi yapan gruplar⁹ genel olarak, konvensiyonel olmayı yaratmanın heyecanını taşımakta ve hemen hepsi bünyelerinde akrobatik becerileri olan göstericileri barındırmaktaydı. Birincil niyetleri, kapalı mekanın

⁷ Bread and Puppet Theater Peter Schumann tarafından kurulmuş, merkezi ABD'nin Vermont eyaletinde Schumann'ın sahibi olduğu bir çiftlikte bulunan aktivist bir kukla tiyatrosudur. Schumann'ın 60'ların başında hareketli heykellere olan merakı ve Puppeteers of America festivalinde kukla tiyatrosunu keşfetmesi onun kukla tiyatrosu yolculuğunu başlatmıştır. Kuruluşundan itibaren politik sokak gösterilerinde kuklalarla geçit yapmış, toplumsal ya da politik söylemi olan pek çok oyunlarını ABD ve dünyanın çeşitli yerlerinde sergilemişlerdir. Bugün kült bir ekip olan Bread and Puppet hala faal olarak çalışmaktadır. In The Heart of the Beast Kukla ve Maske Tiyatrosu 1973'te Minneapolis'te kurulduktan sonra 1975'de ilk May Day Geçit Törenini düzenleyerek bugün de devam eden kendi geçit geleneklerini oluşturmuştur. May Day 1 Mayıs'ta hem Kuzey Takvimine göre baharın doğuşunu kutlamak; hem de işçi bayramı dolayısıyla emekçileri onurlandırmak adına topluluğun güçlendirmek için yaptıkları bir gösteridir. Her yıl değişen temalar genellikle Bread and Puppet'ta olduğu gibi toplumsal ta da politik bir çerçeveye sahiptir. Yalnızca dev kuklaları değil pek çok farklı kukla türü ile çalışan ekip, dev kuklanın etkileyciliğinden, şaşırtma ve öne çıkma özelliklerinden faydalanarak; onun kelimelerin ifade edeceğinin ötesindeki antik köklerine uzanan anlatımı metaforik olarak gerçekleştirilebilir işlevini değerlendirmektedir (Sheehy, 1999).

⁸ Verilen iki araştırma da boyut algısında beden ölçülerinin etkisi üzerine yapılmıştır: van der Hoort, Björn, Guterstam, Arvid, Ehrsson, Henrik H. (2011). Being Barbie: The Size of One's Own Body Determines the Perceived Size of the World. *PLoS ONE*, 6(5): e20195. doi:10.1371/journal.pone.0020195 ve Stefanucci, Jeanine K. ve Geuss, Michael N. (2009). Big People, Little World: The Body Influences Size Perception. *Perception*, 38(12), s.1782-1795. <https://doi.org/10.1068/p6437>

⁹ Söz konusu ekipler: Royal De Luxe(1979-Fransa), Compagnie Malabar (1981-Fransa), Close-Act (1991-Hollanda), Carros De Foc(1994-İspanya)

dışına çıkmak, yeni bir perspektif doğrultusunda gösterilerini gerçekleştirmek ve eşsiz olmaktı. Bunu gerçekleştirme yolunda başladıkları çalışmalarına, devleri ve gösterilere neler katabileceklerini keşfetmişlerdir.

Konvansiyonel tiyatro mekanlarının aksine, sokakta gerçekleşen bir gösteride, devler dahil olsun ya da olmasın, dinamikler doğal olarak anında değişmektedir. En başta seyirciyi kuşatan ve sessiz olma ya da oturma düzeni gibi kurallarla kısıtlayan tiyatro mekanı ortadan kalkmakta; seyirci özgürce dolaşabildiği sokaklarda istediğini yaparak gösteriyi izleyebilmektedir.

Sokak tiyatrosu, seyircisine ne isterse onu yapma özgürlüğünü veren erken ritüelistik kabilelerin ruhunu canlandırmaktadır. Çünkü sokakta olmak kişiyi, aynı karnaval ve maskeli eğlencelerde olduğu gibi konvansiyonel tiyatronun katı kurallarından özgürleştirmektedir. Tanenbaum, sokak gösterilerinin, kendiliğinden, demokratik ve samimi karşılaşmalar yoluyla, kamusal alana dair fikrimize başkaldıran, kente ait bir ritüel yarattığı üzerinde durmaktadır (Tanenbaum: ,1995, 1-2). Çelenk de sokak tiyatrosunun tiyatronun özündeki yaşamsallığı ve törenselliği yakalama kaygısını taşıyan bir form olduğunu belirtmektedir (Celenk, 1992, 93). Söz konusu topluluklarda tasarıma yansıyan sıra dışılığı olduğu kadar seyirci ile olan samimi karşılaşmaları gözlemlemek de mümkündür. Bu karşılaşmalar öyle bir noktaya ulaşır ki; devler seyirci ile oynar hatta onları gerçekten ellerinde taşırlar. Bu bağlamda devler, alışılmışın dışındaki boyutlarıyla hayatın alışılmış döngüsüne doğal bir biçimde dahil olur. Royal De Luxe'ün dev kız çocuğu kuklası seyirci ile etkileşim kurarken yalnızca fiziksel kontakla sınırlı kalmaz göz kontağı da kurar. Konvansiyonel bir tiyatro sahnesinde, seyirci oyuna ait bir şeye dokunmaya çekinebilir ya da yasak olduğunu düşünebilir iken; sokakta, oyun da kuklalar da geleneksel tiyatroya göre daha davetkar görünmektedir.



Şekil 1: Royal De Luxe-Küçük Dev



Şekil 2: Royal De Luxe- Cennetten Düşen Dev

Sokakta, zaman ve mekan algısında da ani bir değişiklik olur, bu sebeple ölçek ve çevre algısı devlerin varlığıyla başkalaşır. Günlük hayatla kıyaslandığında, dev figürleri her zamanki binaların yanında görmek şehrin daha küçük olduğu illüzyonunu yaratmaktadır. Bağlantılı olarak, ölçek algısının değişmesi seyircinin kendisini devlerin yanında küçük hissetmesine sebep olmakta, dolayısıyla heyecan, hayranlık ve bir anlamda yetersizlik duygusu güçlenmektedir. Bu duygu, tanrının varlığını temsil etme üzere inşa edilmiş bir inanç tapınağının içinde olmakla kıyaslanabilir. Nitekim Gotik kiliseler, inananları çevreleyici özellikleri ve dönemlerinin en yüksek binaları olmaları dolayısıyla büyüleyici bir atmosfer yaratmanın yanı sıra; tanrı ve dini temsil eden anıtsallıkları, bireyler için ezici bir etkiye bulunmaktadır. Bu açıdan devlerin izleyicide yarattığı hayranlıkla karışık tedirginlik duygusuna benzemektedir.

Sokak göstericisi, şehrin trafiği, gürültüsü ve gelip geçen insanların gösterinin birer aksesuarı olarak kullanarak kentsel çevreyi bütünleştirir ve kontrol eder; sonuç olarak kentsel çevreyi tiyatro mekanına dönüştürür. Şehrin alışılmış sesleri olan, otobüs ve helikopter gürültüleri gösteriyi bazen bozar bazen de performans ritmine yardımcı olur(Harrison-Pepper: 1990, 140). Malabar, Close-Act ve Carros de Foc gösterilerinde genellikle canlı elektronik müzik tercih etmekte; sokağın olası sesleri ile karışan bu tür, bir bakıma endüstrileşmenin ürünü kentlere uyum sağlamaktadır. Belli bir sahne olmadığı için, Malabar kumpanyasının genellikle tercih ettiği üzere, müzik de gösterinin tasarımına uygun gezici bir aracın üzerinden verilmektedir.

Sahnenin yokluğu bir yana, sokakta kullanılan bu alanların genellikle kalabalık doğasına uygun olarak kurulan zoraki bir yakınlık söz konusudur (Tanenbaum, 1995, 1-2). Sokakta gösteri yapmanın doğal bir sonucu olarak, göstericiler seyirci ve kendileri arasındaki mesafeyi azaltmaktadırlar (Mason, 1992, 12). Dolayısıyla, sokak gösterileri seyirciye dördüncü duvarın ötesine geçme şansı tanır. Sonuç olarak deneyimleri, daha sahici bir hale gelir çünkü tüm performans mekanı onları fiziksel olarak çevrelemektedir.



Tiyatro uzun ve devam eden tarihinde, her zaman seyircisi ile etkileşim içinde olmuştur. Etkileşim, canlı bir gösteri sanatından beklenen doğal bir sonuç olsa da Diderot'un dördüncü duvar tanımına göre tiyatro illüzyon yaratmak içindir. Daha sonraları, tiyatro kuramcıları ve uygulayıcıları 20. yüzyılın ilk yarısında dördüncü duvarı yıkmamanın yollarını bulmuşlarsa da, varlığının kalıntıları hala hissedilmektedir. Sahneyi seyir yerinden net biçimde ayırmakta olan konvansiyonel tiyatro alanı ve mimari yapısı; seyirciyi kendilerini güvende hissedecekleri korunaklı bir mesafe sağlamaktadır. Özellikle, sinema ve televizyonun baskın etkisiyle yalnızca olup bitenin izleyicisi olmaya alışmış çağdaş seyirci için binayı terk etmek ve bir gösteri için herkes tarafından paylaşılan bir alana çıkmak kesinlikle farklı bir deneyimdir. Ayrıca sahne ve seyircinin ayrılmadığı dış mekanda sürekli bulunarak, gösteriye dahil olmak ve bir parçası olarak hissetmek kolaylaşmaktadır. Seyirci ile etkileşim kurmak için halen oyunculara ihtiyaç vardır; ancak iç mekanda ve dış mekanda tiyatro yapmanın en büyük farkı; fiziksel olarak sahnenin varlığı tedirgin edici iken sokak herkese ait olmasıdır. Bu sebeple de seyircinin gösteriyi kuşattığı kadar gösteri de seyirciyi kuşatmaktadır. Yukarıda bahsi geçmiş dört tiyatro da, gösterileri sırasında sopa üzerinde yürüyen cambaz ve kuklalarla seyircinin etrafında ve içinde yürüyerek, eğer var ise görünmeyen sınırları yıkarlar. Sonuç olarak seyirci ve oyuncular birbirini içine geçer ve katılım duygusu doğal olarak aşılanır.

1979'da Toulouse'da, Jean-Luc Courcoult, Véronique Loève ve Didier Gallot-Lavallée'nin yönetiminde sanat hayatları başlayan Royal De Luxe grubu da; insanları bir odaya sürüklemeye çalışmaktansa, hali hazırda dışarıda olan seyirciye ulaşmanın daha kolay olduğunu belirtmiştir. İlk performansları olan *Cape Horn* ile gösterilerine sokakta başlamışlardır. Başta kendilerini sokak tiyatrosu olarak adlandırsa da; istasyonları, vitrinleri, sokakları, köy meydanlarını, nehirleri hatta ağaçları mekan olarak deneyimleyen grup daha sonraları; açık hava tiyatrosu olarak anılmayı tercih etmiştir (Quirot, Courcoult, 2011, 11). Hollandalı Close-Act Sokak Tiyatrosu da, amaçlarının seyircinin her gün karşılaştığı alışılmış çevresini değiştirmek olduğunu vurgulamıştır (Close-Act, 2016). Bu sebeple oyuncuları, çevrede var olan nesne ve binaları da oyuna dahil etmekte, böylece oyun alanı canlanmaktadır.

3. Farklı Disiplinler Bir Arada- Tiyatro-Sirk-Kukla

Tiyatro doğuşundan itibaren her zaman farklı sanatları bir araya getiren bir nosyona sahip olmuştur. Kolektif bir sanat olarak, bir gösteri yaratmak için; metin, müzik, oyunculuk, sinema, dans, akrobasi ve tasarım ki içinde heykel, resim, moda, ışık, makyaj, aksesuar ve elbette kuklaları barındıran; bunların hepsi ya da bir kaçıyla farklı işbirlikleri gerektirmektedir. Özünde, kukla tiyatrosu da farklı disiplinlerden yararlanan ve içinde barındıran bir formdur.

Wagner, toplu sanat yapıtı (Gesamtkunstwerk) kavramını kuramsal olarak ilk ortaya atan olmakla birlikte, bunu deneyimleyen son kişi değildir. Avant-garde sanat akımları ve Artaud, Schechner ve Barba gibi yönetmenler tiyatro ile sanatın eski ve yeni formlarını birleştirmek üzere denemeler yapmışlardır. Özünde, erken geleneksel formların ana özünü yakalamaya çalışmışlardır. Farklı sanatların işbirliğini içeren gösteriler yaratmalarındaki ana itki, özellikle Avant-garde hareketler için, yenilik yapmak ve birlikte yaratmaktır. Tüm bu öncülerin izlerini, akrobasi ve renkli tasarım öğeleri ile bütünleşmiş modern sokak gösterilerinde görmek mümkündür. Malabar, Carros de Foc, Royal De Luxe ve Close-Act, hepsi bazı tasarım öğeleri ile zenginleştirilmiş akrobasi içeren sokak gösteri ile başlamışlar; kariyerlerinin ilerleyen yıllarında devleri şovlarına dahil etmişlerdir.

Bread and Puppet tiyatrosu için, soğuk savaşın ve Vietnam savaşının gölgesindeki, sanatsal sınırların eridiği 60'larda, New York şehri, yeni avant-garde için uygun bir atmosfer yaratmıştır. Sanat yapmakla ilgilenen insanlar, mümkün olan her öğeyi ve aracı denemişlerdir. Dolayısıyla Bread and Puppet kuklaların Amerika'da algılanış biçimini değiştirmiştir (Bell, 1999, 62). Heykel resim ve kuklayı sopa üzerindeki maskeli dev karakterlerin yer aldığı tiyatral gösteriler içinde birleştiren tiyatro, gösterilerini kimi zaman geçit töreni biçiminde gerçekleştirmektedir.

Tarihsel gelişimi içinde sirk, 18. yüzyılda bireysel sokak gösterileri yapan akrobatlarca başlatılmış; bireysel gösteriler bir araya toplanmış ve büyük dairesel bir çadırın içinde hayvan gösterileriyle birleştirilerek sergilenmişlerdir (Banham, 2000, 215). Yine de bu sirk gösterileri içerik ve öykünden yoksun kalmıştır. Cirque Du Soleil, gibi 20. yüzyılın sirk sanatçıları, bir öykü ya da konsept yoluyla sirk gösterilerini birbirine bağlamaya ilgi göstermeye başlamışlardır. Royal De Luxe'den Courcoult, Loève ve Gallot-Lavallée ya da Malabar'dan Sylvestre Jamet gibi bazı sanatçılar daha da ileri giderek sirk çadırının dışında gösteri oluşturmuşlardır. Sonuç olarak bu gruplar disiplinler arası gösteriler oluşturacak bir kumpanya modeli formüle etmişlerdir.

Bireysel akrobasi gösterileri tarihsel olarak çoğunlukla sokakta gerçekleşmiş, sirk çerçevesinde bir araya gelen bu beceri gösterileri bir çadır içine toplansa dahi çadırın kurulduğu yer yine sokak yani bir dış

mekandır. Açık havada kurulan çadır ve reklam için kullanılan geçit törenleri bağlamında sirk, sokakla hali hazırda organik bir bağı olduğu kabul edilmelidir. 19. yüzyılda gezici sirk grupları, bir şehre ilk kez girdiklerinde, kabilelerini geçit töreni biçiminde gösterilerinin reklamını yapmak üzere kullanmışlardır. Konu üzerine detaylı çalışması olan Bim Mason'ın açıkladığı üzere, bu ve bunun gibi geçit törenlerinde, seyirci sabittir ve tek bir noktadan yalnızca geçip giden sekansları gözlemleyebilir. Sabit durulan bir noktadan bir karakterin öyküsünü takip etmek zor olduğundan, bir öykü dizgisi yaratmak imkansızdır. Bu durumda geçit törenlerinde en önemli olan oluşturulan resmin gücüdür ve eğer dramatik bir çatışma var ise bu, genellikle tüm gösteri ile fiziksel/sosyal çevre arasındadır (Mason, 1992, 154-155). Elbette söz konusu seyirciyi başka bir yerde gerçekleştirecek gösteriye çekmek ise hedef tamamen tanıtımdır. Oysa bu çalışmada sözü geçen gruplar bizzat gösterinin kendisini bir geçit formunda icra etmektedir.

İtalyan dev kukla geçit geleneği Carnevale Di Viareggio, Mason'ın vurguladığı gibi seyircinin sabit olup bir noktadan izlediği ve anda gözlemlenebilen resmin gücüne yaslanan dev kuklalı gösterileri içermektedir. 1873'den beri devam eden bu gelenekte her bir araç bir tema çerçevesinde geçit töreninin sürdüğü La Passeggiata olarak bilinen Viareggio bulvarında 2 kilometre boyunca tekrarlı bir hareket içermektedir. Dairesel bir döngüde süren hareketin tekrarlı olması farklı noktalardaki seyircinin aynı izleği gözleme şansına sahip olmasına olanak tanır. New York'ta her yıl geleneksel olarak düzenlenen Macy's Şükran Günü Geçidi'nde (Grippa ve Hoskins, 2004) de seyirci bir figürü olduğu yerden tek sefer görme şansına sahiptir. İtalya'dakinden farklı olarak giriş çıkışın biletli olduğu sınırlı bir geçit mekanı yerine New York sokaklarında 4 kilometrelik (2,5 mil) açık bir rotanın izlenmesi söz konusudur. Ancak ikisinde de dayanak, tek kare bir karikatürde olduğu gibi, yaratılan imgenin gücüdür. 2017 yılının karnaval birincisi Alessandro Avanzini dev kuklası (Frontiere) ile göç eden insanları ve yükselen ulusalcılıkla serbest pazar ekonomisinin endişe verici durumunun bireylere empoze ettiği kimliklerin çarpık ve alegorik görüntüsünü yansıtırken de bir yandan geçilemez bir sınırı ifade etmektedir. Ancak bu imgesel anlatının ötesinde herhangi bir dramatik etki ya da öykü söz konusu değildir. Malabar, Carros De Foc, Close-Act ve Royal De Luxe gibi gruplar, süre olarak da daha uzun olan gösterilerinde, mekânın ve figürlerin boyutsal büyüklüğü sebebiyle daha gevşek dokulu olsa da bir anlatı peşindedir. Dolayısıyla sokaklar boyunca devam eden gösterilerinde, seyirciyi peşlerinden sürükleyebilir ve dolayısıyla bir öykü anlatabilir görünmektedirler.



Şekil 3: Carnivale di Viareggio'nun gerçekleştiği, La Passeggiata olarak bilinen Viareggio bulvarı haritası



Şekil 4: Carnevale Di Viareggio 2017 birincisi Alessandro Avanzini'nin Frontiere adlı geçit kuklası.
<https://www.tgregione.it/e-frontiere-di-avanzini-il-vincitore-il-carnevale-di-viareggio-2017/>

4. Gösteriler

Bu kumpanyaların çalışmalarında, metin, performansın asıl belirleyicisi ya da merkezini de oluşturabileceği gibi, daha çok bir başlangıç noktası sağlaması açısından önemlidir. Gösteri atmosferinin, açık havada olduğu düşünülürse, çok sayıda karakteri ve karmaşık bir olay örgüsünü takip etmek mümkün değildir. Dolayısıyla gösteri mekanının genişliği; izleyici için sahne akışını takip etmeyi de zorlaştırır. Her hareketi, her sözcüğü, her önemsiz detayı ve her sessizlik anını biçimlendiren tiyatronun organize yapısının aksine (Handke, 1999, 9); sokak tiyatrosunda seyircinin takibine yardımcı olmak için, sahne sürelerini uzatmaya, tekrarlar eklemeye veya aksiyonu yavaşlatmaya ihtiyaç duyulur. Bu nedenle tiyatro sahnesindeki alışlagelmiş zaman tasarrufu, sokak gösterilerinde önemini kaybeder.

Kuklaların büyüklüğü, hareketlerin gerçekleşmesi için daha fazla alana ve zamana gereksinim duyulmasına yol açmaktadır. Ancak kukla, büyüklüğü ne olursa olsun çok daha az hareketle, sahnede oyuncudan daha fazla anlam ifade edebilir. Devler de insan ya da hayvan formunda olsun boyutları alışılmışın dışında olduğundan her hareketleri son derece anlaşılır ve etkilidir. Dolayısıyla gösterilerde de zekice kurgulanmış sahneler, temalar veya derin karakterler yerine, kolayca çözülebilir ya da basit bir çelişki yeterlidir. Malabar'ın *Yüz yüze* (Face a face) adlı performansı, bunun için iyi bir örnektir. Oyun, sopa üzerine yürüyen akrobatların canlandırdığı güve benzeri beyaz yaratıklar ile punkçı kırmızı motorcu kabilesi arasında bir bilim kurgu savaşını içermektedir. Dolayısıyla vurgu, ikincil gösteriler yerine ana performans üzerindedir (Mason, 1992, 122). Özellikle, Royal De Luxe'ün gerçekleştirdiği Cennetten Düşen Dev adlı üç gün süren gösterinin temel amacı, bütün şehri hikâyenin içine katabilmektir. Sonrasında bu konsept, onları dünyanın farklı yerlerinde çeşitli prodüksiyonlar yaratmaya yöneltmiştir¹⁰.



Şekil 5: Carros de Foc



Şekil 6: Carros de Foc-Salvador Dev İpli Kukla

5. Tasarım

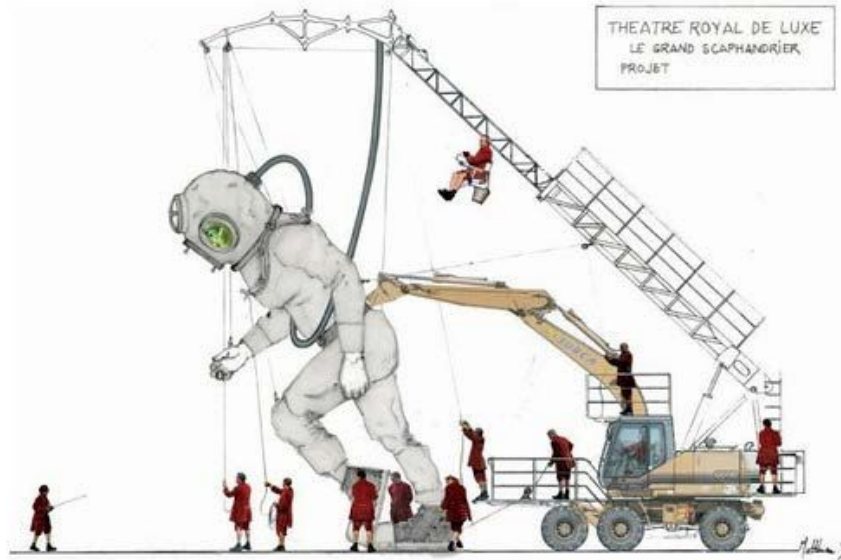
Sözü geçen kumpanyalar için bir park, bir sokak ya da bir tarla olsun, mekan, gösterinin en baskın unsurudur. Tasarımı kimi zaman belirleyen, kimi zaman yönlendiren, hatta bütünleyen bir niteliğe sahiptir.

¹⁰ Royal De Luxe'ün bahsi geçen diğer prodüksiyonları: The Bracciano Lake (1984), Large Mammals, Incredible Love Story Between A horse and a Barge (1985), The Return of Roland, Remington District Corporation.

Kalabalığın arasında dolaşan oyuncular, görülebilir ve izlenmeye değer olabilmek için sıra dışı ve abartılı kostümler giyerler. Sokakta olmanın belki bir zorunluluğu olarak, “ölçek büyür...Uzun bacak gösterisi yapanları ve üç sopa ile oynatılan kuklaları izlemek etkileyicidir. Kostüm ve aksesuarlar uzak mesafeden görülmek ve beğenilmek için tasarlanır” (Sheehy, 1999, 17). Sokakta olmak tasarım kurallarını böylelikle kendine uydurmaktadır. Örneğin her farklı gösterinin tasarımı için gruplar genellikle bir ana renk seçebilirler ve kumpanyanın her üyesi bu renkte giyinir. Özellikle, Malabar ve Close-Act gibi topluluklar sadece oyuncu kostümlerini eşleştirmekle kalmayıp, belirli gösterilerinde kuklaları için de aynı rengi kullanmayı tercih edebilmektedirler. Bu, görsel olarak oyuncuların, seyircilerden ayrılmasını sağlamanın yanı sıra dikkat çekmelerini sağlar dolayısıyla seyredilirliği kolaylaştırır. Ölçeğin büyümesi bu anlamda kalabalıkların akışı takip edebilmesi için bir noktada gereklidir. Uzun bacakla yürüyen akrobatlar ve dev kuklalar seyircilerin gösteriyi her yönden görebilmelerini sağlar. Kumpanya ile çalışmış olan Dr. John Bell, Bread and Puppet için Schumann’ın hareket eden heykellerinin nasıl görsel bir odak yarattığından bahseder (Bell, 1999, 62), aynı prensip çağdaş grupların hareket eden devleri için de geçerlidir. Elbette devler, diğer tasarım öğeleri ile unutulmaz resimler ve fantastik gösteriler oluştururlar. Bu işlev onları, sokak gösterisi yapan bu kumpanyalar için vazgeçilmez kılsa da gösterilerde anıtsal büyüklükteki karakterler dramatik anlatım için de son derece önemlidir.

Malabar *Helios II* adlı gösterilerinde, mekanik bir kukla olan ve şehri ele geçirerek kalabalıkları peşinden sürükleyen, dev bir peygamber devesi kullanmıştır. Royal De Luxe, 1994’de gerçekleştirdikleri üç gün süren *Cennetten Düşen Dev* adlı gösterileriyle seyircinin ilgisini ayakta tutmayı başarmıştır. Gösteri gökten düşen ve rüyalarından korktukları için insanlarca tutsak edilen bir devin hikayesini anlatmaktadır. Öykü bu şekilde sunulmuş olsa da, seyirci her günün nasıl açılacağını bilmemekte ve sonra ne olduğunu öğrenmek için dev aramak zorunda bırakılmışlardır. Dev, kırmızı giyinmiş bir grup oyuncuyla, vinç yardımı ile oynatılmaktadır. Bu devle yüzleşmelerinde oyuncular ve seyirciler Jules Verne’in Lilliputlarını anımsatmakta ve bu fantastik dünyaya katkı sağlamaktadırlar.

Açık hava gösterileri yapan gruplar için, tasarım dinamikleri doğrudan hareketlilik ile ilişkilendirilir. Örneklenen topluluklar için sanatsal sorun, dev efektler ile insan ölçeğinde bir drama yaratımıdır. Tasarım oyuncuya ve kukla ya da kostümün içinde hareket özgürlüğü vermelidir. Ağırlık konusu da önemlidir, çünkü her sahne malzemesi ya da kostüm, bu tür grupları için taşınması gereken ek bir yük anlamına gelmektedir (Mason, 1992, 102).



Şekil 7: Royal De Luxe- Oynatım tekniğini gösteren illüstrasyon

Bir başka önemli konu da seyircinin ilgisini sürdürme çabasıdır. Görsel olarak, kostüm ve kuklalar için parlak renklerin seçilmiş olması da yeterli olmayabilir. Teknik olarak kapalı bir alanda seyirci dikkatini sürdürmek göreceli de olsa daha kolayken, açık havada olmanın kendine has zorlukları vardır. Çevresel faktörler kolayca seyircinin dikkatini dağıtabilir. Görsel etkinlikler, işitsel olanlardan daha güçlü olsa da açık alan gösterilerinde kitleye seslenebilmek için işitsellik önemini korumaktadır. Bahsi geçen dört topluluk da mobil araçlar üzerinde canlı müzik kullanmakta ve bazen Malabar’ın *Helios II* adlı gösterisinde olduğu gibi müzisyenler dev de taşıyan aracın üzerine de konumlandırılmaktadır. Böylece kumpanyalar, müzik ve ses

değişimleri ile hesaplanmış sessizlikler sayesinde izleyicilerin dikkatini kontrol etmektedir. Bu ekiplere aynı zamanda geniş alanda sabit ses sistemi kurmak yerine kendi hareketli ses sistemleri ile her yere gitme özgürlüğünü de vermektedir.

6. Kente Yayılma

Sokak gösterilerinin hareketli olması, açık havada çeşitli ve daha büyük seyirci kitlesine ulaşmayı olanaklı kılmaktadır. Cohen-Cruz, sokağın alışılmış söyleminin geniş kitlelere ulaşmanın bir yolunu açmak olduğunu ifade eder ki; sokak performansı olarak anılan gösteriler, sokaklardan, parklar ve kafelere yayılmaktadır (Cohen-Cruz, 1998, 2). Tüm kenti oyunlarına dahil etmek çağdaş sokak sanatçılarının ana hedeflerinden biridir. Bell'in de bahsettiği gibi, geçit törenleri ve kafiler, sokağı, bir gösteri alanı olarak daha verimli kullanmayı sağlamaktadır. Caddenin fiziksel uzunluğu, mekânsal ve kamusal karakterine uygun hareket olanakları sunar (Bell, 1998, 278). **Malabar, Royal De Luxe, Carros De Foc ve Close-Act** ekiplerinin hepsi de sokakları, izleyicinin içine karışarak, özgürce hareket edebildikleri bir zemin olarak kullanırlar.

Öyküde bir çelişki ya da dönüm noktası oluşturmak için topluluk, şehir veya sokakta hikayenin akışı için önemli olabilecek fiziksel bazı noktaları seçip işaretleyebilir. Bunu yaparken de gruplar bir anlamda kenti işgal ederler (Mason, 1992, 156). Zira sokaklar günlük hayatta kullanım biçimlerinin ötesinde bir gösteri için fon oluşturmanın yanı sıra alışılmışın dışında bir kalabalıkla dolar. Kumpanyalar, sokakları doldururken, gösterinin bir bütün olarak algılanabilmesi için, seyircilerin hafızasında diğer sahneler ile eşleştirebilecekleri bazı fotografik imgeler yaratmaya uğraşırlar. Close-act sokak tiyatrosu, farklı gösterilerinde ayrı temalar üzerinden hareket ederek tasarım bağlamında bütüncül imgeler yaratmaktadırlar. İşgal adlı oyunlarında dönüşüm geçirmiş dev kuşlar, XL adlı oyunlarında ise dev böcekler ile kenti işgal ederler. Bu bir yandan şaşırtıcı, görsel bir geçit töreni gibi görünse de kentli yaşamın doğal akışının yarattığı güven duygusu karşısında tehditkar bir duruş sergilemektedir.

Cohen-Cruz'un belirttiği üzere "sokak performansı, sıklıkla göstericiler tarafından dönüştürülmek istenen mekanlarda gerçekleştirilen, hayal ile gerçek aksiyon arasında bir köprüdür" (Cohen-Cruz, 1998, 1). Cohen-Cruz çoğunlukla siyasi gösteriler üzerine konuşsa da söyledikleri dev figürler içeren performanslar için de geçerlidir. Dev kuklaların varlığı ile gösteri alanı ya da şehir, anında öykünün geçtiği mekana dönüşür. Bu kumpanyalar aslında gösterilerini şehirlere kaynaştırmak, çoğunlukla da bütün şehri gösteriye entegre etmek amacındadırlar.



Şekil 8: Close-act Sokak Tiyatrosu- İşgal



Şekil 9: Close-act Sokak Tiyatrosu- XL-Böcekler

Ayrıca açık alan performansları, tiyatronun erken biçimlerinin de yarattığı, birlikte katılıyor olma duygusunu uyandıran bir ortam yaratmaktadır. Bu duygunun ne kadar güçlü olduğu ve kuklaların etkisinin boyutları, **Royal De Luxe** internet sayfasındaki seyirci geri bildirimlerinde açıkça görülebilir. Batı Avustralya'dan iki izleyici, Alexandria ve Rea, ayrı ayrı, sokakta devlerle gerçekleşen gösterinin şehri nasıl bir araya topladığını belirtmişlerdir. Belçika'dan Nadia, kumpanyaya, Büyükanne ve kuklacı Lilliputlar yoluyla yarattıkları sihir için teşekkür etmiş; Portekiz'den Ana ve Aveiro da sözler olmadan gösterinin duygu açısından ne kadar güçlü olduğunu ifade etmiştir (Royal De Luxe, 2016). Bu geri bildirimler, dev

kuklaların yeri doldurulamaz bir öneme ve etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Görüldüğü üzere seyircilerin dünyasına dokunabilme güçleri tartışmasız biçimde essizdir. Bu eğlencenin başka bir yönü de insan yapımı olanın kutlanıyor olmasıdır. Bir noktada figürlerin aslında insan üretimi olduğunun fark edilmesi, hayranlık ve şaşkınlık artmaktadır.

Teoride, seyircinin oyuna konsantre olma dinamikleri, sokakta da geleneksel tiyatro alanlarında da her ikisinde de seyir grup halinde gerçekleştiğinden, aynı görünmektedir. Ancak gerçekte, tiyatro koltukları, klasik sahneleme örneklerinde seyircileri ayırmakta ve bireysel bir deneyim sağlamaktadır. Her bir kişinin oturacağı koltuk için ödeme yapma gereği-oturma hakkını satın alma- bile bu bireysel deneyimi sağlamaya yardım eder. Seyirci için gösteri hakkındaki fikirlerini paylaşma fırsatı perde arasında ya da oyundan sonra mümkün olmaktadır. Fakat sokakta, seyirciler, gösteri devam ederken diğerlerinin tepkilerini ve değişen yüz ifadelerini gözlemleme gibi benzersiz bir deneyime sahip olabilmektedirler. Performans sırasında diğerlerinin deneyimine tanıklık etmek ve mekanı bilfiil paylaşıyor olmayı hissetmek, dev kuklaların da eşliğinde deneyimi güçlendirmektedir.



Şekil 10: Close-act Street Theater- Göz-Kuklalar



Şekil 11: Close-act Street Theater-XL-Böcekler

Hayat ölçeğinden daha büyük figürler, algı ölçeğini yanında performansın ana odağını da değiştirir. Şeylere olan tepkilerimiz, ölçülerine göre kayda değer şekilde değişmektedir. Seyirci olarak, ilginç etkileyici dev kuklalara odaklanır. Kuklaların boyutları büyüdükçe, makineler bu tür performanslar için zorunlu olmaya başlamıştır. **Malabar**'ın (24 metre boyunda 9 metre yüksekliğinde) dev peygamber devesinde olduğu gibi, figür içeriden kontrol edilen, hem bir makina/araç hem de kukladır. Aslında kuklanın tasarımı onu taşıyan makineyi kamufle edecek biçimde yapılmıştır, böylelikle tasarım ve teknoloji birbirini tamamlar. Bu dev, kalabalıklar arasında, akrobasi gösterilerinin desteği ile, elektronik müziğin ritmine uygun olarak oynatılmaktadır.

Royal De Luxe'in devleri ile Carros de Foc'un dev kuklası Salvatore, Çok sayıda aktör tarafında oynatılırken asıl ağırlığı, gösteri içinde görsel rahatsızlık yaratmayan bir vinç tarafından taşınmaktadır. Sonuç olarak, dev kuklalar, normal kuklalardan prensipte farklı değildir; teknoloji kullanımı sadece aşırı büyük olan ölçeğin bir gereğidir. Onlar da küçük ölçekteki akrabaları gibi imal edilmektedirler. Dolayısıyla makinelere, boyutu desteklemek ve oynatımı gerçekleştirmek üzere ihtiyaç duyulmaktadır. **Close-Act**, *Globe*, *Convoi* gibi büyük ölçekli gösterilerinde makineleri kullanmakta ve onları fütüristik gösterilerine dahil etmektedir. Bununla beraber onların kuklaları diğer gruplara kıyasla fazla mekanik değildir. Sopa üzerinde yürüyen akrobatlara beden kuklası biçiminde bedenlerini deforme edici kostümler ya da basit mekanik içeren dev kuklalar kullanılmaktadır. Seyirci için de aynı konvansiyonel tiyatrodaki olduğu gibi bir gönüllü aldanma söz konusudur. Makinalar ve oynatıcılar her ne kadar görünür dahi olsalar, seyirci daha çok kukla ya da figürlere odaklanmaktadır.



Şekil 12: Malabar-Helios II

Sokaktaki büyük gösteriler, mekana özgü ya da küçük turne grubunun tekrarlayabileceği gösteriler biçiminde de organize edilebilir. Ölçek büyüdükçe teknik efektler de güçlenmekte ve bu bazen oyuncularından da kalabalık bir teknik ekibi gerekli kılmaktadır. Bu durum, özellikle de topluluk bilet satmıyorsa turne yapmayı zorlaştırmakta; belediyeler ya da davet eden festival düzenleyicileri tarafından finanse edilmeyi zorunlu kılmaktadır. Gösteri öncesinde yapılan tanıtıma göre de hesaplandığından daha büyük bir kalabalığa oynamak gerekebilmektedir. Bu sebeple, çok soyut olmayan bir olay örgüsü yaratmak önemlidir. Abartılı kostümleriyle sopa üzerinde yürüyen oyuncular ve kumpanyanın dev kuklaları tüm aksiyonun kalabalıklarca takip edilmesine olanak tanımaktadır.

Sonuç

Örneklerde görüldüğü gibi, multi-disipliner gösteriler yapan çağdaş sokak kumpanyaları, görsel tasarımı zenginleştirmek ve seyirciyi şaşırtmak amacıyla teknolojinin her olanağını kullanmaktadır. Bu yüzden kuklalar mekanize ve her zamankinden daha da büyük olabilmektedirler. Çağdaş sokak performansları, ışık, zarif akrobatik gösteriler, çarpıcı tasarım, canlı müzik ve dansın yanı sıra, kuklaların varlığı ile daha görkemli ve büyüleyici bir özellik kazanmaktadır.

Tasarımın bileşenleri, ışık ve müzik etkileyici bir gösteri oluşturmak için yeterli gibi görünse de dev figürler şovu daha heyecanlı coşkulu hale getirmektedir. Sokak tiyatrosu kumpanyalarının ana hedefi, hikayelerini, görsel olarak etkileyici, tablo gibi rüya atmosferi yaratarak anlatmaktır. Bu bağlamda, devlerin katkısı görsellik açısından yeri doldurulamaz özelliktedir. Tarihi örneklerinde olduğu gibi devler, seyirciyi peşlerinden sürüklemeye, dikkati ve merakı canlı tutma gücüne sahiptir.

Bugün **Malabar**, **Royal De Luxe**, **Close-Act** ve **Carros de Foc**, sokakta tiyatro yapmak üzere; tasarım, dev makineler ve oyuncuları, başarılı biçimde bir araya getirmişlerdir. Bütün olarak bakıldığında, bu tür sokak gösterileri, daha büyük kalabalıklara ulaşmak ve etkileşim kurmak için; kentin kamusal alanlarında, müzik, kostüm, sirk gösterileri/akrobasi ve dev kukla/makineleri basit bir metin ya da içerik çerçevesinde bir araya getirmektedir. Böylelikle tiyatral anlatım gösterileri zenginleştirir ve onları salt geçit töreni olmaktan uzaklaştırır. Seyirci ile yakın mesafe de, bu grupların ilk hedeflerinden biri olan seyirci ile etkileşimi de kolaylaştırmaktadır.

Devler gösterinin hedeflerine ulaşmasına yardımcı olacak şekilde işlev göstermektedir. Bu nedenle, seyirci tarafından kolayca görülebilecek şekilde uzaktan da izlenilebilirliği mümkün kılmaktadır. Varlıkları bile seyirciyi etkilemek için yeterli iken gösteri sırasında ifade güçleri artmaktadır. Sonuç olarak, zamanı ekonomik kullanma anlamında, dramatik zamanlamayı esnetmeye yardımcı olmaktadır. Kumpanyaların seyirciye aktarmak ve anlatmak istedikleri öykü ya da içerik ne olursa olsun, sahnelerin, konvansiyonel tiyatrodan olduğundan yavaş ve uzun olması gerekmektedir. Seyircinin anlaması ve aksiyonu çözümleyebilmesi için pek çok tekrara gereksinim duyulabilir. Kalabalıklar arasında dolan tekerlekli dev mekanik kuklaların benzer sahneler yaratması, bu kumpanyaların en belirgin özelliklerinden biridir.

Kukla sanatı için belki de en önemli olan, merak uyandıran özellikleri ve kuklaların neler yapabileceği konusunda seyircinin beklenti sınırlarının zorlanmasıdır. Bu sanat dalı içinde bir kariyer hedefleyen kuklacı ve akademisyenlerin bildiği üzere, kuklaların yapabileceklerinin sınırı yoktur. Yine de bu temel bilgi büyük çoğunluk için hala bilinmezdir. Daha da ötesi, kukla dendiğinde daha çok ipli kukla ya da el kuklası anımsanabilir. Türkiye için kukla kelimesinin hemen Karagöz'ü anımsatması gibi baskın gelenekle doğru orantılı olarak ülkeden ülkeye değişen bir kukla türü akla gelmektedir. Farklı kukla türlerinin değişik gösteri sanatları ile işbirliği içinde olması bu ilişkinin devam etmesine olanak sağlayacak



ve zihinleri yeni olasılıklara açacaktır. Hangi tür olursa olsun kuklalar içlerinde barındırdıkları sihirle, görsel olarak olduğu kadar dramatik anlatıma da sorgulanamaz katkıda bulunacaklardır. İnsan oyuncunun-uçmak ya da boyut değiştirmek gibi-fiziksel becerileri kapsamında yetersiz kaldığı noktaları tamamlayabilecek bu sebeple de herhangi bir gösteriyi en tahmin edilemez şekilde tamamlayıcı olacaklardır. Devler boyutları dolayısıyla, kuklacılığın eşsiz biçimde farklı gösteri sanatları ile işbirliği yapabileceğini hatırlatmakta, bu bağlamda kukla ve kuklacılığın ne olduğu algısına en net katkıyı yapmaktadır.

KAYNAKÇA

- Ayres, Nina, (2008). *Creating Outdoor Theatre*. Wiltshire: The Crowood Press.
- Bell, John, (2016). *Shalako Puppets and Zuni Rituals. American Puppet Modernism*, New York: Palgrave Macmillan.
- Bell, John, (1998). *Louder Than Traffic Bread and Puppet Parades. Radical Street Performance: An International Anthology*, Ed. Jan Cohen-Cruz, London: Routledge.
- Bell, John, (1999) *The End of Our Domestic Resurrection Circus: Bread and Puppet Theater and Counterculture Performance in the 1990s. Puppets, Masks, and Performing Objects*, TDR (1988-), Vol. 43, No. 3, (Autumn).
- Banham, Martin, (2000), *The Cambridge Guide to Theatre*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Çelenk, Semih, (1992), *Sokaktaki Tiyatro*. İzmir: Altinkent Matbaacılık.
- Cohen-Cruz, Jan, Ed., (1998), *Radical Street Performance: An International Anthology*. London: Routledge.
- Dagan, Esther A. Ed, (1997). *The Spirit's Dance In Africa: Evolution, Transformation And Continuity In Sub-Sahara*. Westmount, Quebec: Galerie Amrad African Arts.
- Grippe, Robert M., Hoskins, Christopher, (2004). *Macy's Thanksgiving Day Parade*. Great Britain: Arcadia.
- Handke, Peter, (1998), *Theater-in-the-street and Theater-in-theaters. Radical Street Performance: An International Anthology*, Jan Cohen-Cruz, ed., London: Routledge.
- Harrison-Pepper, S., (1990). *Drawing A Circle In The Square: Street Performing in New York's Washington Square Park*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Hedreen, Guy, (2004). *The Return of Hephaistos, Dionysiac Processional Ritual and the Creation of a Visual Narrativ. The Journal of Hellenistic Studies*, Vol. 124-November, s. 38-64.
- Huet, Michel, Savary, Claude (1996). *The Dances of Africa*. New York: Harry N. Abrams.
- Mason, Bim, (1992), *Street Theatre and Other Outdoor Performances*. London : Routledge/Taylor & Francis.
- Quirot, Odile, Courcoult, Jean-Luc (2011), *Royal De Luxe 2001-2011*. Actes Sud.
- Schechner, Richard (1998). *From the Street is The Stage*. Jan Cohen-Cruz, Ed., *Radical Street Performance: An International Anthology*, London: Routledge.
- Schumann, Elka (2004). *The Bread & Puppet Theater Company Collection*, Phyllis T. Dircks, Ed., *American Puppetry*, North Carolina : McFarland & Company Inc. Publishers.
- Sheehy, Coleen J. (1999). *Theater of Wonder: 25 Years In The Heart of the Beast*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Tanenbaum, S. J. (1995). *Underground Harmonies: Music And Politics In The Subways of New York*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Carnivale di Viareggio, 2018, <http://viareggio.ilcarnevale.com>
- Compagnie Malabar (2013). www.ciemalabar.com
- Close-Act Street Theater, 2016, <http://www.closeact.nl/performanceEn.html>
- Carros de Foc Street Theater (2016). <http://en.carrosfoc.com/>
- Royal De Luxe (2016). <http://www.royal-de-luxe.com/en>