

**TİYATRODA GERÇEK BOYUTLU KUKLA KULLANIMI: MARY SHELLEY'NİN
"FRANKENSTEIN" ROMANI EKSENİNDE BİR KUKLA TASARIMI ÖNERİSİ**

YÜKSEK LİSANS ESER METNİ

Polat CANPOLAT

Sahne Dekorları ve Kostümü Ana Sanat Dalı

Dekor ve Kostüm Tasarımı Programı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Murat Benan YILDIZ

MAYIS 2025

**TİYATRODA GERÇEK BOYUTLU KUKLA KULLANIMI: MARY SHELLEY'NİN
"FRANKENSTEIN" ROMANI EKSENİNDE BİR KUKLA TASARIMI ÖNERİSİ**

YÜKSEK LİSANS ESER METNİ

Polat CANPOLAT

Sahne Dekorları ve Kostümü Ana Sanat Dalı

Dekor ve Kostüm Tasarımı Programı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Murat Benan YILDIZ

MAYIS 2025



Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü tez yazım kılavuzuna uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel etik kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- ücret karşılığı başka kişilere yazdırmadığımı (dikte etme dışında), uygulamalarımı yaptırmadığımı,
- ve bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversite veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

Polat CANPOLAT



ÖNSÖZ

Bu eser metni, yüksek lisans sürecimde başlayıp İngiltere’de devam eden uzun soluklu bir araştırma ve üretim sürecinin ürünüdür. Dijital medyada kullanılan hareket yakalama (motion capture) sistemleriyle tanışmam, kuklanın farklı alanlardaki kullanım biçimlerine ait referansları inceleme ve birebir deneyimleme fırsatını da beraberinde getirdi. Bu deneyim, gerçek boyutlu kuklaların yalnızca dijital performans ve animasyon alanlarında değil, sahne sanatlarında da güçlü bir anlatım potansiyeline sahip olduğunu fark etmemi sağladı. Mary Shelley’nin Frankenstein romanı ekseninde geliştirdiğim bu çalışma, insan boyutlarındaki bir kuklayla karakter yaratımı ve sahneleme arasında kurulabilecek yaratıcı ilişkilere de odaklanmama neden oldu.

İngiltere’de geçirdiğim bir yıla yakın süre boyunca, ülkenin en köklü kukla tiyatrolarından biri olan Little Angel Tiyatrosu’nun kurucusu Lyndie WRİGHT ile tanışmak ve onun retrospektif sergisine katılmak benim için büyük bir ilham kaynağı oldu. Türünün en önemli örneklerinden biri olarak kabul edilen “War Horse” oyununun kuklalarını sahnede izleyememiş olsam da, Victoria and Albert Müzesi’nde defalarca ziyaret etme fırsatı buldum. Ayrıca “The Lion King” müzikalindeki kuklaları sahnede canlı izlemek ve sahne arkasını incelemek, araştırmam açısından oldukça değerli bir deneyimdi. Bu süreçte, çalışmanın başlığının ikinci bölümünü oluşturan Frankenstein’ın İngiliz edebiyatı ve tiyatrosundaki yeri hakkında da önemli bilgiler edindim. Oradaki tiyatro insanlarıyla yaptığım sohbetler ve gözlemler, hem Canavar karakterinin sahnelenme biçimlerine hem de çağdaş tiyatrodaki kukla kullanımına dair perspektifimi derinleştirdi.

Özellikle; bu uzun ve yoğun süreçte, mesafeleri önemsemeden her adımda yanımda olan, rehberliği ve desteğiyle büyük katkısı bulunan tez danışmanım Dr. Öğretim Üyesi Murat Benan YILDIZ’a en içten teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca; yoğun programına rağmen görüşme ve bilgi paylaşımı için bana vakit ayıran Little Angel Tiyatrosu’nun yönetmeni ve kukla tasarımcısı Oliver HYMANS’a, Practic Creations’tan oyuncu ve kuklacı Kristoffer HUBALL’a, süreç boyunca bilgi ve deneyimlerini esirgemeyen tüm bölüm hocalarıma ve son olarak bu çalışmanın her aşamasında, gerek maddi gerek manevi desteğiyle yanımda olan eşim Aslı CANPOLAT’a teşekkür ederim.



İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	iii
İÇİNDEKİLER.....	v
GÖRSEL LİSTESİ.....	vi
1.GİRİŞ	1
2.YARATIMIN İZİNDE SHELLEY, FRANKENSTEİN VE CANAVARI	4
2.1. Bedenin İnşası: Shelley ve Frankenstein’ın Bileşik Güzellik Arayışı	9
2.2. Hareket: Canlılığın Kanıtı	13
2.3. Yalnızlık: Öteki Olmanın Psikolojisi	17
3.MODERN BİR MİT OLARAK FRANKENSTEIN VE KÜLTÜREL MİRASI.....	24
3.1. İllüstratif Betimlemede Frankenstein Yorumları	26
3.2. Sinemada Frankenstein Uyarlamaları	33
3.3. Tiyatroda Frankenstein Temsilleri	42
4. ÇAĞDAŞ TİYATRODA BİR ANLATIM ARACI OLARAK GERÇEK BOYUTLU KUKLA	50
4.1. Kukla ve Oyuncu Etkileşimi: İnsan Referanslı Formlar	57
4.2. Kuklanın Temsil Gücü: Hayvan, Doğaüstü ve Hibrit Formlar	63
4.3. Kuklanın Anatomisi: Frankenstein’ın Yaratığının Kukla Formunda Sahnelenmesi	72
5.GERÇEK BOYUTLU KUKLA İLE FRANKENSTEİN YORUMU	80
5.1. Kukla Tasarımı ve Uygulama Aşamaları.....	82
5.2. Frankenstein’ın Sahne Yorumu	87
SONUÇ	91
KAYNAKÇA	93
GÖRSEL KAYNAKLAR.....	97
EK I: FRANKENSTEIN OYUN METNİ	102
EK II: Oliver Hymans ile Röportaj	107
EK II: KRİSTOFFER HUBALL İLE RÖPORTAJ	119

GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1: Adrew Ure'nin ceset üzerinde elektrik deneyini gösteren gravür.....	5
Görsel 2: Romanının 1831 basımının iç kapak illüstrasyonu.....	27
Görsel 3: Romanın 1934 basımının 55. Sayfasındaki illüstrasyon.....	28
Görsel 4: Frankenstein ve canavarın karşılaşması.....	28
Görsel 5: Canavarın kendi yansımasıyla karşılaştığı an	29
Görsel 6: "Frankenstein Lordlar Yaratıyor" Karikatürü	30
Görsel 7: "Frankenstein Hikayesinin Yeni Bir illüstrasyonu"	31
Görsel 8: Birminghamlı Frankenstein (1866) ve İrlandalı Frankenstein (1882)	31
Görsel 9: Emekçi Frankenstein Canavarı (1913) ve Korkmuş Frankensteinlar (1921).....	32
Görsel 10: Frankenstein Comics bir ve üçüncü sayıların kapakları	33
Görsel 11: "Frankenstein" (1910) Film Afişi	34
Görsel 12: "Il Mostro di Frankenstein" (1921) Filminden Bir Kare	35
Görsel 13: "Frankenstein" (1931) Film Afişi	36
Görsel 14: Jack Pierce, Karloff'un İkonik Makyajını Uyguluyor	36
Görsel 15: "Frankenstein" (1931) Filminde Canavar Rolünde Karloff	37
Görsel 16: Frankenstein'in Gelini(1935) ve Frankenstein'in Oğlu(1939) Film Afişleri.....	38
Görsel 17: Frankenstein Kurt Adamla Tanışıyor (1943) Film Afişi.....	38
Görsel 18: Frankenstein'in Laneti (1957) Film Afişi ve Filminden Bir Kare	39
Görsel 19: Frankenstein'in İntikamı (1958) Filmi Afişi ve Filminden Bir Kare	40
Görsel 20: Frankenstein ve Cehennemden Gelen Canavar (1974) Filminden Bir Kare	40
Görsel 21: Mary Shelley'nin Frankenstein'ı (1994) Filminde Canavar	41
Görsel 22: Van Helsing (2004) Filminde Canavar'ın Görüntüsü.....	41
Görsel 23: Victor Frankenstein (2015) Filminde Canavar ve Victor	42
Görsel 24: 1823 Tarihli Oyun Afişi	43
Görsel 25: 1826 Tarihli Oyun Afişi	43
Görsel 26: Adam ya da Canavar (1826) Oyun Afişi.....	45
Görsel 27: Frankenstein ya da Örnek İnsan (1849) Oyun Tanıtımı	46
Görsel 28: Yaratık ve Dr. Frankenstein (1981)	48
Görsel 29: 2011 Tarihli Oyun Afişi	49
Görsel 30: Pinokyo (2017) National Theatre	52
Görsel 31: Bay Popper'in Penguenleri (2016)	52
Görsel 32: War Horse (2007) National Theatre	54
Görsel 33: Zazu Kuklası, The Lion King (1997)	54
Görsel 34: Life Size Me Performansında Peter Morton (2013).....	57
Görsel 35: Métamorphoses des Métamorphoses gösterisinde Ilka Schönbein	58
Görsel 36: Urashima Taro (2007) Gösterisinde Aya Nakamura	59
Görsel 37: Loco (2021), Natacha Belova	59
Görsel 38: Cho Cho San (1984) Handspan Tiyatrosu	60
Görsel 39: Eshet(2009) Etgar Theatre	60
Görsel 40: Basdart (2010) Duda Paiva Company	61
Görsel 41: Üç Günlük Dünyada Bir Muhsin Bey (2022) Flanör Kukla Tiyatrosu.....	61
Görsel 42: Çağrılmadan Gelen (2024) İstanbul Devlet Tiyatroları	62

Görsel 43: Şempanze (2019) oyunundan bir kare	64
Görsel 44: War Horse (2007) National Theatre	66
Görsel 45: Life of Pi (2022), Richard Parker Kuklası	67
Görsel 46: 101 Dalmaçyalı (2022) müzikalinde köpek kuklaları	67
Görsel 47: Hayvan Çiftliği (2022) oyunundan bir sahne.....	69
Görsel 48: Practic Creations'ın "Pulling the Strings" etkinliğinde kullanılan kuklalar	70
Görsel 49: Ruhların Kaçışı (2024) Haku Kuklası ve Komşum Totoro (2024) Totoro Kuklası	71
Görsel 50: Hamburg Devlet Operası (2014) Frankenstein Operası.....	75
Görsel 51: Güney Bohemya Tiyatrosu (2015)	75
Görsel 52: Black Eyed Theatre (2016)	76
Görsel 53: Little Angel Theatre, 2016	76
Görsel 54: Lifeline Theatre (2018).....	77
Görsel 55: .Manual Cinema (2018)	77
Görsel 56: Musiktheater im Revier (2019).....	78
Görsel 57: Blue Apple Theatre (2022).....	78
Görsel 58: Budapeşte Kukla Tiyatrosu (2022).....	79
Görsel 59: Silent Protagonist Theatre (2023)	79
Görsel 60: Stelarc ve "Koldaki Kulak", 2007.....	81
Görsel 61: "Stelarc'a Saygı" Performansı (2023)	81
Görsel 62: Unboxing pi(x)el, 2023	82
Görsel 63: Kağıt kukla ile yapılan çalışmalar	84
Görsel 64: Kuklanın şekillendirme aşamaları	85
Görsel 65: Kuklanın elastin kumaş kaplama ve diğer detayların eklenme aşamaları	86
Görsel 66: Monitörlerin kullanımı	87
Görsel 67: Oyundan kareler	90

TİYATRODA GERÇEK BOYUTLU KUKLA KULLANIMI: MARY SHELLEY'NİN "FRANKENSTEIN" ROMANI EKSENİNDE BİR KUKLA TASARIMI ÖNERİSİ

ÖZET

Bu eser metni, akademik literatürde tanımı net biçimde yapılmamış olan “gerçek boyutlu kukla” türünü biçimsel olarak tartışmayı ve sahne üzerindeki kullanımını uygulamalı bir örnek üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. İnsan ölçeğine uyumlu tasarlanan bu kuklalar; yalnızca insan formunda değil, hayvanları ve doğaüstü/fantastik karakterleri temsil etmeleri amacıyla da kullanılmaktadır. Bu bağlamda çalışma, gerçek boyutlu kuklaların fiziksel boyutları ile sahnedeki gerçeklikle kurdukları ilişkiyi, oyuncularla olan etkileşimleri ve görünür oynatıcıyla kurulan teatral yapıyı ele almaktadır.

Çalışmada uygulama örneği olarak Mary Shelley’nin “Frankenstein ya da Modern Prometheus (1818) adlı romanında yer alan Canavar karakteri seçilmiştir. Bu figür, hem fiziksel ölçülerinin net olarak tanımlanmış olması hem de yaratıcı/yaratılan (kuklacı/kukla) ikiliğini ve karşılaşmasını en çarpıcı şekilde anlatan eserlerden biri olması nedeniyle gerçek boyutlu kukla formu için benzersiz bir örnek olmuştur. Karakter insansı fakat aynı zamanda doğaüstü bir varlık olarak bu kukla türünün tanımlanması ve uygulanması açısından ideal bir model sunmuştur. Çalışma kapsamında, yaratığın parçalı yapısı, konuşma becerisi, dışlanmışlığı ve canavarlaşma süreci, kukla estetiğiyle yeniden ele alınarak yorumlanmıştır.

Uygulama aşamasında yalnızca kukla tasarımıyla sınırlı kalınmamış; aynı zamanda bir oyun metni yazılmış ve sahnelenmiştir. Kukla ile onu yöneten oyuncular arasında kurulan sahne içi ilişki, yaratıcı ve yaratılan arasında geçen çatışmayı, beden ve teknoloji üzerinden görselleştirmiştir. Çalışma, Frankenstein’ın yarattığı karakteri örneği üzerinden, gerçek boyutlu kuklaların çağdaş sahnelemede sahip olduğu anlatım potansiyelini ortaya koymakta; bu alanda yapılacak gelecekteki araştırmalar için bir başlangıç sunmaktadır.

Anahtar kelimeler: Gerçek Boyutlu Kukla, Kukla Tasarımı, Frankenstein, Tiyatro, Form

USING LIFE-SIZE PUPPETS IN THEATER: A PUPPET DESIGN PROPOSAL BASED ON MARY SHELLEY'S "FRANKENSTEIN" NOVEL

ABSTRACT

This thesis aims to formally discuss the concept of the “life-size puppet,” a term not yet clearly defined in academic literature, and to examine its use on stage through a practical example. Designed to match human scale, these puppets can represent not only human figures but also animals and supernatural/fantastical characters. In this context, the study explores the relationship between the puppet’s physical dimensions and stage realism, its interaction with live actors, and the theatrical structure shaped by visible puppeteers.

As a practical example, the character of the Creature from Mary Shelley’s “Frankenstein or The Modern Prometheus” (1818) has been chosen. This figure serves as a unique example for the life-size puppet form due to the novel’s clear description of the character’s physical dimensions and its vivid portrayal of the creator/creation (puppeteer/puppet) dynamic. As a humanoid yet supernatural being, the Creature offers an ideal model for defining and applying this type of puppet. Within the scope of the thesis, the fragmented body, speech ability, social exclusion, and process of monstrosity have been reinterpreted through puppet aesthetics and represented through both a puppet construction and a play design.

The practical stage did not only involve building the puppet, but also included the writing and staging of a play. The on-stage relationship between the puppet and its operators visually embodied the conflict between creator and creation through the lens of body and technology. Using the Frankenstein’s creature character as a central example, this study reveals the narrative potential of life-size puppets in contemporary staging and offers a foundation for future research in the field.

Keywords: Life-size Puppet, Puppet Design, Frankenstein, Theatre, Shape



1. GİRİŞ

"Tiyatroda Gerçek Boyutlu Kukla Kullanımı: Mary Shelley'nin Frankenstein Romanı Ekseninde Bir Kukla Tasarımı Önerisi" başlıklı bu eser metni, tiyatro sanatında yenilikçi bir ifade biçimi olan gerçek boyutlu (life-size) kuklaların olanaklarını inceleme ve bu olanakları Mary Shelley'in klasik eseri "Frankenstein ya da Modern Prometheus" romanı üzerinden değerlendirme fikri ile hazırlanmıştır. Çalışmanın amacı, tiyatro sahnesinde sıklıkla kullanılan ancak tanımı net bir şekilde yapılmamış olan "gerçek boyutlu kukla" türünün tanımını oluşturmaktır. Bu tanım, güncel tiyatro örnekleriyle desteklenerek teorik bir altyapı sunmayı ve uygulamalı bir model geliştirmeyi hedefler. Tanımı oluşturacak tüm özellikler, Victor Frankenstein ve yaratığının ele alındığı kukla tasarımı ve sahne uygulamasında deneyimlenmiştir.

Frankenstein'ın canavarı, tiyatro sahnesinde, hem gerçek oyuncular hem de kuklalar aracılığıyla, en fazla yorumlanan karakterlerden biridir. Romanda boyutunun kesin ölçülerinin verilmesi ve diğer görsel özelliklerinin yoruma açık olması bu karakteri, en belirgin özelliği boyut olan, gerçek boyutlu kuklalar için benzersiz bir örnek haline getirir. Ayrıca yaratılışı ve yaratıcısı Victor Frankenstein ile ilişkisi, kukla ve kuklacı arasındaki ilişkiye dair derin bir metafor sunmaktadır. Bu bağlamda, canavarın seçimi, hem teorik hem de pratik bir katkı sağlayarak gerçek boyutlu kukla kavramını anlamlandırmayı mümkün kılar.

Birinci bölümde, Mary Shelley ve Frankenstein romanı kısaca incelenmiş, literatür taraması sonucunda, romanın yazıldığı günden bugüne, farklı bakış açıları ile analiz edildiği görülmüştür. Bu incelemelerin bazıları, Victor Frankenstein'ın yaratım süreci ile Mary Shelley'nin romanı yaratma süreci arasındaki benzerliklere odaklanmıştır. Bu metinde de, bir kukla tasarımı örneği olarak sunulacak karakter Frankenstein'ın yaratığı olduğu için, bu çerçevede kurulan ilişkiler analiz edilmiş ve bu analizlerle özgün bir katkı sağlamak istenmiştir.

Frankenstein'ın Canavarı merkeze alınarak üç alt başlıkta kapsamlı bir eser ve karakter analizi yapılmış. Bu alt başlıklarda, yaratığın gelişme sürecine bağlı kalınarak, sırasıyla bedeninin oluşturulması, hareket etmesi ve dışlanması sonucu bir canavara dönüşmesi incelenmiştir.

İlk olarak, yaratığın bedeninin inşası, Romantik döneme özgü bileşik güzellik (beauté de synthèse) kavramı ile ilişkilendirilmiştir. Mary Shelley, romanında farklı metinler, şiirler ve mitlerden alıntılar yaparak seçilmiş parçaları bir araya getirirken; Victor Frankenstein da benzer şekilde, farklı beden parçalarını birleştirerek idealize edilmiş bir insan formu yaratmayı amaçlamıştır. Sonraki alt başlıkta, canlandırılan bedenin hareket kazanması ele alınmıştır. Romantik dönemde teknolojik gelişmelerle birlikte hareket, yalnızca canlılara özgü bir nitelik olmaktan çıkmış; otomatlar ve makineler de insan hareketlerini taklit etmeye başlamıştır. Bu bağlamda, yaratığın bağımsız hareketi ve canlandırılması analiz edilmiştir. Üçüncü alt başlıkta, konuşma yeteneğini kullanarak toplum tarafından kabul edilmeyi bekleyen yaratığın dışlanması ve yalnız bir öteki olması onu şiddete, canavarca eylemlerde bulunmaya yönelten sebepleri olarak ele alınmıştır. Bu alt başlıkla beraber, romanda isimsiz olan karakter için “Canavar” tanımı kullanılmıştır. Varoluşunun üç aşaması ile karakterin çok katmanlı yapısının ortaya koyması amaçlanmıştır.

İkinci bölümde, Frankenstein’ın edebi bir eser olmanın ötesine geçerek nasıl modern bir mite dönüştüğü incelenmiş; tarih boyunca illüstrasyonlarda, sinema ve tiyatro uyarlamalarında nasıl temsil edildiği detaylı bir şekilde ele alınmıştır. İlk olarak, illüstratif betimlemelerde yaratığın görsel kimliği analiz edilmiş; Theodor Von Holst’un 1831 tarihli illüstrasyonları gibi erken dönem örneklerden başlayarak, bu görsel kimliğin zaman içinde nasıl evirildiği açıklanmıştır. "Sinemada Frankenstein Uyarlamaları" başlığı altında, özellikle Universal Studios’un Boris Karloff’un canlandığı 1931 yapımı klasik Frankenstein filmi ile bu ikonik karakterin nasıl biçimlendiği ve daha sonraki yıllarda sinema dünyasında nasıl yeniden yorumlandığı değerlendirilmiştir. Tiyatro temsillerinde ise, hikâyenin farklı sahneleme tercihleri doğrultusunda nasıl yeniden şekillendiği kategorik örneklerle ele alınmıştır.

Üçüncü bölümde, gerçek boyutlu kukla türünün tanımı yapılmış, tiyatro sahnesindeki kullanımı, yakın türlerle karşılaştırmalı olarak, tarihsel gelişimleri ve teknik açısından incelenmiştir. Gerçek boyutlu kuklaların, gerçek oyuncularla, eşit bir dramatik öğe olarak nasıl kullanıldığı, “insan referanslı” örneklerle açıklanmıştır. Kuklanın tasarımı, sahne üzerindeki hareket kabiliyeti, temsil olanakları ve gerçek boyutlu kuklanın izleyici üzerindeki etkisi “hayvan, doğaüstü ve hibrit formlar” üzerinden ele alınmıştır.

Farklı kltr ve tiyatro geleneklerinden rnekler verilerek, gerek boyutlu kuklaların dramatik potansiyeli deęerlendirilmiř ve aędař tiyatrodaki rol detaylandırılmıřtır. "Frankenstein'in Yaratıęının Kukla Formunda Sahnelenmesi" alt bařlıęında, Frankenstein'in canavarını ve Geppetto'nun dnyanın en nl kukla karakteri Pinokyo'yu yaratım sreleri karřılařtırılmıř; her ikisinin de insansı bir varlık oluřturma srecinde izledięi yntemler ve yarattıkları varlıklarla kurdukları iliřkiler, yaratıcı/yaratık, kuklacı/kukla ikilięi erevesinde incelenmiřtir. Sonrasında yaratıęın sahnedeki temsili iin kullanılan teknikler ele alınarak, bu yaklařımın dramatik anlatıya katkıları analiz edilmiřtir. Ayrıca, aędař tiyatro gruplarının yaratıęı yeniden yorumlamak iin kuklayı nasıl bir anlatı aracı olarak kullandıęı deęerlendirilmiřtir.

Son blmde ise daha nceki blmler ıřıęında, gerek boyutlu kuklanın tasarım ve uygulama ařamaları aktarılmıřtır. Gerek boyutlu kuklaların en nemli zelliklerinden biri olan sahnede insan ile iliřkisini rnekleyebilmek iin kısa bir metin oluřturulma ve metnin sahneleme sreci de ayrı bir alt bařlıkta sunulmuřtur.

2. YARATIMIN İZİNDE SHELLEY, FRANKENSTEİN VE CANAVARI

*“Şimdi bir kez daha, ortaya çıkmasını, gelişip
serpilmesini söylüyorum korkunç evlatlarıma”*

(Shelley, 2023, s. 7)

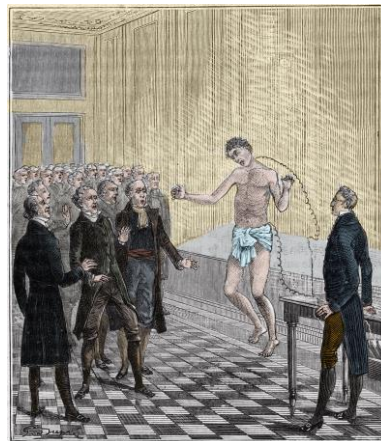
Frankenstein romanını incelemek ve yorumlayabilmek için genç yazarının hayatını ve yaşadığı ortamı iyi anlamak gerekmektedir. Yapılan incelemelerin çoğunda Shelley’nin kendi yaşantısının romandaki yansımaları ele alınmıştır. Mary Wollstonecraft Godwin, 1797 yılında William Godwin ve Mary Wollstonecraft’ın kızı olarak dünyaya gelmiş, 1816 yılında en büyük altı İngiliz romantik şairinden bir tanesi olan Percy Bysshe Shelley (1792-1822) ile evlenerek onun soyadını almıştır. Babası William Godwin, yapıtlarında geliştirdiği düşüncelere Anarşizm adını vermese de, Anarşizmin siyasal ve ekonomik kavramlarını ilk kez formüle eden, radikal siyasi görüşleriyle tanınan bir yazardır. Annesi Mary Wollstonecraft ise dönemin etkili bir kadın hakları savunucusudur ve feminist felsefenin kurucularından biri olarak görülmektedir. Babasının yayınevi tarafından, 1807 yılında basılan “Mounseer Nongtonpaw” isimli şiir, Mary’nin 11 yaşında yazdığı ilk eseridir. Henüz 19 yaşındayken yazmış olduğu, tarihteki ilk bilim- kurgu romanı sayılan, “Frankenstein ya da Modern Prometheus” romanı ilk baskısında gerek içeriğinin sıra dışı ve ürkütücü olması, gerekse yazarlığın o çağda kadınlar için uygun bir meslek olarak görülmediği gerekçesiyle isimsiz olarak basılmıştır. (Özdemir, 2004)

Mary Shelley romanın 1831 basımı için yazdığı giriş yazısında anlattığına göre Mary ve Percy Bysshe Shelley çifti, 1816 yılında Lord Byron ve Dr. Polidori ile Cenevre’de buluşmuşlardır. Byron gece birbirlerine Alman korku hikâyeleri anlatıp, aralarında bir öykü yarışması düzenlemelerini istemiş ve sonucunda farklı hikâyeler ortaya çıkmıştır. Lord Byron, sonrasında Mazeppa (1819) şiirinin sonuna basılacak olan bir hikâye, Polidori ise başının yerinde bir kurukafa bulunan lanetlenmiş bir kadının hikâyesini yazmıştır. Fakat daha sonra Polidori ilk modern vampir anlatısı olarak görülen “The Vampyre” (Vampir, 1819) eserini yazmış ve Cenevre’de o gece konuşulanların etkisiyle bu eseri yazdığını dile getirmiştir. Shelley’nin o gece “canavarın yaratılma anı” gördüğü kâbusunu anlattığı öyküsü ise tüm bu hikâyeler arasında tek tamamlanan ve romana dönüşen anlatı olarak tarihe geçmiştir.

Bir bilim insanı olan Victor'un ve deneysel bir süreç sonucu yarattığı varlığın hikayesinin anlatıldığı romanın giriş sayfasında, İngiliz edebiyatının önemli başyapıtlarından bir tanesi olan, Adem ile Havva'nın cennetten kovuluş hikayesinin detaylıca anlatıldığı, John Milton'un Paradise Lost (Kayıp Cennet, 1667) eserinden bir alıntının yer aldığı görülmektedir: "Senden istedim mi yaratıcım / Benim olduğum balçıktan / Beni insan kalıbına dök diye? / Yakardım mı sana / Karanlıktan çekip alman için beni?"

Roman her ne kadar Shelley'nin hayal gücünden ortaya çıkmış olsa da o dönemde bioelektrik üzerine yapılan deneyler ve Galvenizm'in romanın temel dayanaklarını oluşturduğunu söylemek mümkündür. (Danacı, 2011, s.53) Shelley'nin bu konuda etkilendiği isimler arasında Giovanni Aldini ve Luigi Galvani olduğu anlaşılmaktadır. 1780 yılında Galvani; elektrik akımı kullanarak ölü bir kurbağanın kaslarının; ani kasılmalarla hareket ettirilebileceği ile ilgili deneyler gerçekleştirmiş, 1792 yılında De Virbus Electricitatis In Motu Musculari Commentarus (Elektriğin Kas Hareketlerine Etkileri Üzerine Bir Yorum) adı ile basılan kitabında bu deneyin detaylarına ve resimli anlatımlara yer vermiştir. Giovanni Aldini amcası Luigi Galvani'nin deneylerini bir adım daha ileriye taşıyarak denek olarak öküz ve boğa başları kullanmıştır.

Dönemin bilim insanlarının birçoğu benzer deneyler gerçekleştirmiştir. Bu bilim insanları içerisinde öne çıkan isimlerden biri de Andrew Ure olmuştur. 1751 yılında İngiltere'de yürürlüğe giren "Murder Act" yasası ile ölü bedenler üzerinde araştırmacılar tarafından deney yapılmasının yolu açılmış, Ure de bu yasadan faydalanarak çeşitli cesetler ve beden parçaları üzerinde canlandırma deneyleri yapmıştır.



Görsel 1: Andrew Ure'nin ceset üzerinde elektrik deneyini gösteren gravür

Ure'nin deneylerinin ardından Aldini de, 1803 yılında Londra'daki Newgate Hapishanesi'nde idam edilen George Forster adlı mahkumun cesedi üzerinde elektro-uyarım tekniği ile halka açık gösterisini gerçekleştirdi. Newgate Calender adlı infaz bülteninde galvanik sürecin bedene uygulanmasıyla yaşananlar şöyle anlatılmıştır: "Sürecin ilk kez yüz bölgesine uygulanmasıyla, ölü suçlunun çenesi titremeye başladı, çevredeki kaslar korkunç bir şekilde büküldü ve gözlerinden biri gerçekten açıldı. Sürecin ilerleyen aşamalarında sağ el havaya kalktı ve yumruk haline geldi, bacaklar ve uyluklar hareket etmeye başladı." (Parent, 2004)

Romanın yazıldığı dönemde Fransız Devrimi'nin etkileri devam etmektedir ve Sanayi Devrimi işçi sınıfı üzerinde büyük baskı yaratmıştır. Mary Shelley, hızlı değişimlerin yıkıcı sonuçlarının yaşandığı böyle bir dönemde, romanında bilimin kontrolsüz gelişiminin zararlarına karşı uyarması sebebiyle, okuyucuya Aydınlanma karşıtı bir bakış sunmaktadır (Yavuz ve Geçikli, 2008, s.178). Ayrıca Frankenstein'ın canavarı burjuva sınıfının korkusu olarak nitelendirilmiş, sanayi devrimi sonucu doğal olmayan yollarla var edilmiş ve bir türe dönüşmüş olan işçi sınıfı ile özdeş görülmüştür. Canavar, 18. yüzyıl gotik edebiyatında olduğu gibi açıklanamayan doğaüstü bir oluşum değil, burjuva endişesinin - dönemin bilimsel gelişmeleri ışığında - insanoğlunun kendi benzerini yaratma teşebbüsüne yansımasıdır. (Moretti, 2005)

Ken Gelder, *The Horror Reader* (2000) adlı eserinde, canavarların var oldukları kültürün ürünü olduğunu ve bu nedenle o kültürün durumuna dair ipuçları sağlayabileceğini öne sürmüştür. Ancak, bazen canavarlar, kültürün iç yüzünü gizleyebilmekte veya kör noktalarını ortaya çıkarabilmektedir. Kültürel sınırların da genellikle canavarsı olduğunu vurgulamıştır. Bu sınırlar, sınıflandırmayı reddeden ve yapısal bütünlükten yoksun alanlardır. Mary Douglas'ın *Purity and Danger* (1966) adlı eserine atıfta bulunarak, "kirlenme" korkusunun, genellikle ayrı olan unsurların ortak bir alanı paylaşmaya başladığında ortaya çıktığını belirtmiştir. Canavarlar, genellikle tamamlanmamış veya grotesk görünen melezler olarak tanımlanmıştır. (Hussein, 2020, s.60)

Bu durum, Frankenstein'ın yaratığının bedensel bütünlüğünün çarpıtılmış doğasıyla örtüşmektedir. Canavar, insan ile insan olmayan arasındaki sınırları bulanıklaştırır ve bu da onun hem korkutucu hem de tehditkâr olmasına neden olur. Ayrıca, yaratık

kendisini dini bir bağlamda değerlendirirken Adem ile kıyaslama yapar, ancak dışlanmış bir Şeytan olarak tanımlar; "Senin yaratığın olduğumu unutma. Adem'in olmam gerekirken, düşkün melek oldum; hiç günahım yokken sevinçten mahrum ettin beni." (Shelley, 2023, s.107)

Bu benzetme, yaratığın varoluşunun bir "doğal hata" veya Tanrı'nın düzenine aykırı bir yaratım olarak algılandığını göstermektedir. Victor Frankenstein'in, yaratığına karşı Tanrı rolünü üstlenip sorumluluklarını yerine getirememesi, yaratığın toplumda yer bulamamasına ve canavar olarak algılanmasına neden olmuştur. (Hussein, 2020, s.58)

Frankenstein'in yaratığı, Mary Shelley'nin romanında bir "canavar" olarak betimlenmiştir çünkü onun varoluşu hem fiziksel hem de toplumsal normların ihlalini temsil etmektedir. Canavarın fiziksel görünümü, onun "doğal" olandan sapmış olduğunu vurgulamaktadır. Victor Frankenstein, yaratığını oluştururken "güzel" parçaları bir araya getirdiğini düşünse de, sonuç dehşet verici olmuştur:

Sarı cildi, alttaki kasların ve atardamarların işleyişini zor örtüyordu. Saçları parlak siyah ve uzun, dişleri inci beyazlığındaydı; fakat bu zengin görüntü, onun nemli, içinde bulunduğu kirli beyaz yuvalarıyla neredeyse aynı renkteki gözleriyle, buruş buruş yüzüyle, kapkara dudaklarıyla korkutucu bir karşıtlık içindeydi.(Shelley, 2023, s.59)

Bu grotesk beden yapısı, yaratığın insanlık dışı kabul edilmesine yol açmış ve Michel Foucault'nun "canavarlık" kavramı için ifade ettiği gibi, doğanın düzenini bozan bir varlık olarak algılanmıştır. Foucault'ya göre, bir canavarı doğru şekilde tanımlayan şey, "medeni, dini ya da ilahi yasa ihlali"dir ve bu durum onu "hukuki-doğal bir karmaşıklık" içinde konumlandırmıştır. Deformite, genellikle medeni veya kilise hukukunda yer bulan ve sakatlık olarak kabul edilen bir durumken, canavarlık yasayı zorlayan ve onu etkisiz hale getiren bir nitelik taşır. Foucault, bir varlığın ancak "hukuki bir çıkmaz olması, yasaya hem bir ihlal hem de bir engel teşkil etmesi, yasanın hem ötesine geçmesi hem de onun içerisinde bir kararsızlık yaratması" durumunda canavar olarak kabul edilebileceğini belirtmiştir. (Hussein, 2020, s.55)

Frankenstein'in yaratığına duyulan korku ve tiksinti, bedensel deformasyonun ve cerrahi müdahalenin yarattığı endişeyle de ilişkilidir. 19. yüzyıl, tıp ve cerrahi

alanındaki büyük ilerlemelere tanıklık eden bir dönem olmuştur. Ancak bu gelişmeler insan bedeninin sınırlarının zorlanmakla birlikte, hem etik hem de estetik korkuları tetiklemiştir. Roman, bu cerrahi korkuyu Victor Frankenstein'ın "insan bedenini bir araya getirme" çabasında somutlaştırmıştır. Yaratık, ameliyatı andıran bir süreçle, farklı beden parçalarının montajı sonucu oluşturulmuş olması, beden sınırlarını ihlal etmesi nedeniyle rahatsızlık yaratmaktadır. Bu korku, modern tıp pratiklerine duyulan şüphe ve korkularla da örtüşmektedir.(Hussein, 2020, s.87)

Cerrahi korku, aynı zamanda, beden bir "bütünlükten" kopararak parçalanabilir ve yeniden yapılandırılabilir bir nesneye indirgenmesinden doğmaktadır. Modern tıpta ilerlemelerle birlikte, insan bedeni bir bilimsel çalışma nesnesine dönüşmüş, ancak bu dönüşüm aynı zamanda bedensel tiksinti ve canavarlık imgelerini de beraberinde getirmiştir. Victor'un yaratığı üzerindeki çalışmaları, bir doktorun ameliyat masasında bir hasta üzerinde gerçekleştirdiği müdahaleyi anımsatır. Ancak burada sonuç, doğanın dengesini bozan, estetikten uzak ve korkutucu bir varlıktır: "Hiçbir ölümlü o çehrenin korkunçluğuna dayanamazdı. Tekrar can bulmuş bir mumya bile, o sefil kadar iğrenç olamazdı. Henüz tamamlanmamışken ona bakmıştım: O zaman da çirkindi ama kasları, eklemleri hareket kazanınca, Dante'nin bile hayal edemeyeceği bir şey haline gelmişti." (Shelley, 2023, s.60)

Yaratığın fiziksel varlığı, tıp ve bilimin beden üzerindeki müdahalelerinin sınırlarını sorgularken, aynı zamanda beden hem bir "yaratım" hem de bir "yıkım" alanı olabileceğini vurgulamaktadır. Victor'un "yaratıcılığı" bir başarı değil, cerrahi ve bilimsel müdahalelerin dehşet verici bir sonucu olarak değerlendirilmiştir. Yaratık, bedensel bütünlüğün bozulmasının ve bu bozulmanın getirdiği korkuların bir yansımasıdır.

Canavar kavramı, tarih boyunca toplumun norm dışı kabul ettiği bedenleri ve davranışları temsil etmiştir. Korku edebiyatındaki canavarlar, toplumun ekonomik, politik ve sosyal belirsizliklerinden kaynaklanan rahatsızlıkların metaforları olmuşlardır. Frankenstein'ın yaratığı, hem bedensel deformasyonu hem de yaratıcısı tarafından reddedilmesi nedeniyle, bir "öteki" olarak konumlandırılmıştır. Toplumun kabul edemediği "ötekiler" olarak görülen canavarlar, bastırılmak istenen korkuların ve gerçekliklerin simgeleridir. (Grixti, 1989)

Sonuç olarak, Frankenstein'ın yarattığı, fiziksel deformasyonu, toplumsal dışlanmışlığı ve varoluşsal sorgulamalarıyla bir canavar olarak tanımlanmaktadır. Hem Foucault'nun "doğal ve yasal ihlal" görüşü hem de Shelley'nin romanında yarattığın trajik varoluşu, onu bir canavar olarak kabul etmemizin temelini oluşturmuştur. Ancak bu canavarlık, yalnızca fiziksel bir bozukluk değil, aynı zamanda toplumsal ve ahlaki bir yansıma olarak varlık kazanmıştır.

2.1. Bedenin İnşası: Shelley ve Frankenstein'ın Bileşik Güzellik Arayışı

Romantik dönem öncesinde, sanatçıların ürettikleri eserleriyle ulaşmak istedikleri hedeflerden biri, iyi organize edilmiş, birleşik bir güzellik (*beauté de synthèse*) yaratmaktı. Bu kavram, yalnızca estetik bir uyumu değil, aynı zamanda kompozisyon içindeki tüm parçaların, kendi başlarına taşıdıkları anlam ve değerin ötesinde, bir bütün içinde anlam kazanmasını ifade eder. Fransızca "*beauté de synthèse*" terimi, tekil güzellik unsurlarının yalnızca yan yana getirilmesinden değil, onların düşünsel ve biçimsel olarak kaynaştırılmasından doğan daha yüksek düzeyde bir güzellik fikrini temsil eder. Bu yaklaşım, parçaların birbirine hizmet ettiği ve kompozisyonun tamamının, izleyicinin algısında daha üstün bir etki bıraktığı fikrine dayanır. Kompozisyonun her parçası önceden dikkatlice düşünülmekte ve genel kompozisyonun yararına yerleştirilmekteydi. Özenle seçilmiş güzel parçaların birleşiminden oluşturulacak olan bütünün de güzel olacağına inanılıyordu.

1772 yılında ressam Joshua Reynolds, kurucusu ve ilk başkanı olduğu, Kraliyet Sanat Akademisi'nde yaptığı konuşmada homojen bir kompozisyonun önemini vurgulamış, sanat eserindeki düzende "birlik ve uyum" ilişkisine (ilkesine) dikkat çekmiştir. Reynolds'a göre kompozisyondaki "bileşen parçalarının" "birbirine iyi uyması" eserin bütünselliğini korumanın temel gereksinimidir. Bir kompozisyonun homojenliği onun için o kadar önemlidir ki, biraz kötü icra edilmiş ve düzensizlikler içeren sanat eserlerinin, "birbirine iyi uymayan mükemmellikleri birleştiren" bir sanat eserinden daha dikkat çekici olacağını iddia edecek kadar ileri gitmiştir. Dahası, onun için bu o kadar ilkel bir dürtüdür ki, "özgün" olmaya, yeni bir şey yaratmaya çalışan sanatçılar bile, tüm tasarımın, tüm sanat eserinin homojenliği ilkesini izlemek zorundadır.

Ancak, kendilerinden önceki sanatçıların ünlü eserlerini taklit etme yoluyla özgün sanat eserleri yaratmayı hedefleyen, Shelley, Blake ve Fuseli gibi sanatçılar, Joshua

Reynolds'un ilkesini takip etmemişlerdir. Bunun yerine modern sanat eserleri ortaya koymak amacıyla, homojen ve birleşik bir kompozisyon yerine, çeşitli bileşenlerin bir araya getirilmesiyle oluşan heterojen bir kompozisyonun gerçekleştirilmesi yolunu tercih etmişlerdir.(Carvalho Garnacho, 2022, s.s.9-10)

Mary Shelley de “Frankenstein veya Modern Prometheus” romanı boyunca ünlü yazarlara ve ünlü metinlere gönderme yapmış ve romanını bir ödünç alıntılar topluluğu aracılığıyla yaratmıştır. Victor'un yaratığını yaratmak için eski vücut parçalarını kullanması gibi, Shelley de romanını şekillendirmek için ünlü şiirlerden seçkin çağdaşlarının eserlerine kadar çok çeşitli metinlere göndermelerde bulunmuştur. Bazen, bu göndermeler açıkça yapılmış, bahsedilen yazarlar veya sanat eserleri doğrudan romanın karakterleri tarafından alıntılanmıştır. Örneğin, Victor Dante’den birkaç kez bahseder veya gönderme yapar (Shelley, 2023, s.s.60,112), Cornelius Agrippa, Paracelsus ve Albertus Magnugnus’un eserlerini okumaktan hoşlandığını açıklar (Shelley, 2023: 38). Yaratığı ise Milton’ın “Kayıp Cennet”, Plutarkhos’un Paralel Hayatları” ve Johann Wolfgang von Goethe tarafından yazılmış ünlü bir mektup romanı olan “Genç Werter’in Acıları”nı edindiğinden bahseder (Shelley, 2023, s.137).

Bu örnekler dışında, referanslar bu kadar açık değildir fakat Shelley romanında çok sayıda kapalı göndermeler yaparak okuyucularının edebi ve kültürel bilgisine hitap etmiştir.

Shelley seçkin yazarlardan ve ünlü metinlerden öğeler ödünç almaktan ve gönderme yapmaktan daha ileri gitmiş, romanında şiir alıntılarını doğrudan aktarmış ve böylece iki edebi türü tek bir sanat eserinde harmanlamıştır. Samuel Taylor Coleridge' in “İhtiyar Denizci” (1798)(Shelley, 2023, s. 61), Percy Bysshe Shelley'nin “Mutability” (1816) (Shelley, 2023, s.105) ve William Wordsworth'ün “Tintern Manastırı” (1798) (Shelley, 2023, s.170) şiirlerinin pasajlarını eserine direkt nakletmiştir. Üç örneğin de gösterdiği gibi, Shelley şiir alıntılarını kendi metni arasına yerleştirmiş ve bunları anlatımında harmanlamıştır. Bu parçaları kullanırken, okuyucusuna alıntıların ödünç alınmış olduğunu bildirmek için, alıntıların sonuna notlar eklemiştir. Şiirler metne iyi entegre edilmiş ve onları çevreleyen anlatıya uymuştur, çünkü karakterlerin gerçekleşen olaylara ilişkin duygularına daha fazla derinlik kazandırma amacıyla

kullanılmışlardır. Dönemin popüler edebi metinlerine ve seçkin bilim insanlarına yapılan birkaç örtük göndermeye eklenen bu doğrudan alıntılar, Shelley'nin sanatsal türler arasındaki sınırları önemsemediğini, bunun yerine sanatı bir bütün olarak düşündüğünü de göstermektedir.

Benzer şekilde, Victor Frankenstein'ın yarattığı, yani sanat eseri de, bir birleşimin sonucudur. Farklı vücutlardan ve çeşitli yerlerden toplanmış vücut parçalarından yapılmıştır. Yaratığın kendisi romanda tam olarak tanımlanmamış fakat okuyucunun yaratığın bedeninin nasıl inşa edildiği ve nelerden oluştuğunu anlamasını sağlayan yaratılış süreci hakkında fazlaca ayrıntı verilmiştir. Victor, insan vücudunun yapısını, fizyoloji, anatomi bilimini inceleyerek ve vücudun doğal çürümesini ve bozulmasını gözlemleyerek başlar. (Shelley, 2023, s.52) Pratiğe geçmeden önce teoriyi edinmeye çalışan bir bilim insanı gibi, Victor da yaratımına başlamadan önce insan vücudunun işleyişini anlamakla gerçekten ilgilenmektedir. İnsan bedenine dair edinebileceği tüm bilgileri kavradıktan sonra, Frankenstein yaratma sürecine başlar ve bu girişimini şu sözlerle açıklar:

“Bir insanı yaratmaya bu duygularla başladım. [...] Bu kararın ardından geçen birkaç ayda, gerekli malzemeleri toplayıp ayarladım ve işe başladım. [...] Mezar evlerden kemikler topladım, insan bedeninin muazzam sırlarına, kâfir parmaklarla dokundum. [...] Malzemelerimin birçoğunu diseksiyon odasından ve mezbahadan elde etmiştim.” (Shelley, 2023, s.s.55-56)

Ayrıca, yaratığın kendisinin figürünü bir "konformasyon"(yapı) olarak tanımlar (Shelley, 2023, s.140). "Bir şeyin parçalarının düzenlenmesi ile oluşturulma biçimi" veya "parçaların düzenlenmesine bağlı bir form" olarak tanımlanabilen bu özel kelimenin kullanımı, vücut parçalarının özel düzenine işaret etmekte ve farklı unsurların bir araya getirilmesi yoluyla bir yaratılış kavramını vurgulamaktadır. Romanda bu unsurların özelliklerine dair kesin detaylar bulunmadığı gibi, bunların nasıl bir araya getirildiğine dair de ayrıntılar yoktur. Dolayısıyla okuyucu, Victor'un insanları oluşturan çeşitli vücut parçalarını seçtiğini ve bunları insan vücudu hakkındaki bilgisine dayanarak bir araya getirdiğini hayal etmektedir.

Mary Shelley romanında, bileşik bir güzelliğe ulaşma olasılığıyla ilgilenmiş, benzer şekilde kahramanı da, bu isteğini yansıtmıştır. Victor güzel bir yaratık, bir sanat eseri

üretmeye odaklanmış ve bu güzelliği, birleştirme yoluyla yaratmayı tercih etmiştir. Farklı parçaları güzellikleri nedeniyle seçmiş ve ortaya çıkaracağı canlının gerçekten hayranlık uyandıracığına inanmıştır. Ancak Victor, Canavar'ını yarattığı Kasım gecesini hatırladığında, yaratığın nasıl bu kadar deforme olabildiğine anlam veremez:

“Bu felaket karşısındaki hislerimi nasıl anlatayım, sonsuz meşakkat ve ihtimamla şekillendirmeye çalıştığım biçareyi nasıl tarif edeyim? Uzuvarı orantılıydı. Yüz hatlarını güzel olacak biçimde seçmiştim. Güzel! – Yüce Tanrım!” (Shelley, 2023, s.59)

“Güzel” kelimesinin iki kez tekrarlanması, Victor’un yaratıcı sürecinde güzelliğin önemini vurgulamaktadır. Yine de, farklı vücut parçalarının bu şekilde bir araya getirilmesinden ortaya çıkan şey, orantılı bir insan vücuduna benzemekten çok uzaktır. Aslında ortaya çıkan şeyin, deformasyonun veya canavarın tarifi yapılamamaktadır. Victor'un, ona hayat verdiği geceden sonra yarattığı şeyi ilk gördüğü anı anlatırken, tanımın yapılamadığı açık şekilde gözükmeaktadır:

“Bunu söylediğim esnada, karanlığın içinde, arkamdaki bir grup ağacın arkasından çıkıveren bir figürü fark ettim; birden bire taş kesilip dikkatle ona baktım. Yanılmış olamazdım. Bir şimşek çaktı ve bir anlığına figürü aydınlattı; devasa yapısından, insana yaraşmayacak denli çirkin, çarpık görünüşünden, bunun can verdiğim o sefil, pis iblis olduğunu anladım hemen.” (Shelley, 2023, s. 80)

Burada, Canavar’ı yaratmak için farklı vücut parçalarının bir araya getirilmesinin sonucunda, görünüşünde deformasyon olduğu açıkça belirtilmektedir. Devasa yapısının dışında kesin olarak tanımlanmamış ve yalnızca "figür", "nesne" veya "şekil" gibi ayrıntılı olmayan, belirsiz sözcüklerle tanımlanmıştır.

Joshua Reynolds, 1772’deki beşinci söylevinde, bileşik bir güzelliği meydana getirme isteğini kabul etmiş, fakat sanatçılara bileşik güzelliğin (beauté de synthèse) her bir araya getirme eylemi ile elde edilemeyeceğini de öğütlemiştir. Şöyle açıklamıştır:

“Bazı mükemmellikler birleştirilmeye değerdir ve birleşmeyle iyileştirilir, diğerleri uyumsuz bir yapıya sahiptir ve onları birleştirme girişimi, yalnızca uyumsuz ilkelerin daha sert bir şekilde öne çıkmasına neden olur. Zıt mükemmellikleri (örneğin, biçimsel) tek bir figürde birleştirme girişimi, asla

canavarca bir şeye dönüşmekten kurtulamaz.” (Carvalho Garnacho, 2022, s.s.47-48)

Reynolds sanat eserini, çeşitli unsurların birleşiminin işe yaradığı sanat eserleri ve montaj yoluyla yaratımın ucube bir şeye dönüştüğü eserler olarak ikiye ayırmıştır. Öncelikle çeşitlilik ve montaj yoluyla güzellik yaratma olasılığını kabul eder ve bu nedenle bileşik bir güzelliğin sunumuna karşı değildir, çünkü söylemleri boyunca güzelliğin çoğu zaman bileşik olduğunu fark ettiği anlaşılır. Ancak, sanat üzerine yaptığı çeşitli değerlendirmelerde “beauté de synthèse” fikrinin onu rahatsız ettiğini de vurgulamıştır, çünkü bu fikir sanatçılar tarafından seçilen unsurların uyumluluğuna bağlıdır ve bu nedenle her zaman işe yaramamaktadır. İşte yine bu sebeple, Reynolds bileşik bir güzelliğin temsilini savunmuş, ancak aynı zamanda sanatçılara uyumsuz birleşimlere karşı tavsiyelerde bulunmuştur. Çünkü bu birleşimler, onun da söylediği gibi, kolayca ucubeye dönüşebilir, yozlaşabilir. Bu bağlamda Shelley’nin eseri olan roman bileşik güzelliğin bir temsili olabilmişken, kahramanının eseri bir ucube olmuştur.

Birleştirme yoluyla yaratımdan ortaya çıkan Canavar, kesin terimlerle tanımlamayı zorlaştıracak kadar büyük bir deformedir. Victor, homojen ve bileşik bir varlık yerine, estetik olarak hatalı, çeşitli unsurlardan oluşan heterojen bir varlık yaratmıştır.

2.2. Hareket: Canlılığın Kanıtı

"Yaşıyor! Yaşıyor! Hareket Ediyor..."

(1931 yapımı Frankenstein filminden bir replik)

Romanın birçok uyarlaması, Frankenstein'ın böyle bir projeye neden ilgi duyduğuna dair önceki açıklamayı kaybederek yaratılış sahnesiyle başlamıştır. 1931 Universal Stüdyoları yapımı, Karloff’un ikonik yaratığa hayat verdiği Frankenstein filmindeki yaratım sahnesi, uyarlamalardaki bir geleneğin başlangıcını oluşturmuştur. Filmde, Frankenstein, kıvılcımları kullanarak ve çeşitli makineleri ateşleyerek canavarına hayat vermeye çalışmaktadır. Canavarın elinin hareket etmesi ile coşkuyla bağırmaya başlar, "Yaşıyor! Yaşıyor! Hareket Ediyor! Yaşıyor!... Şimdi Tanrı olmanın nasıl bir şey olduğunu biliyorum..". Bu filmde kullanılan Yaşıyor! (It’s Alive) sözcüğü uyarlamaların

en çarpıcı sahnesini tanımlamak için kullanılmıştır. İnsansı yaratığın kendi kontrolündeki ilk hareketi canlılığının kanıtı ve hikâyesinin başlangıcıdır.

İnsanı andıran ve ona öykünen nesnelere, batı kültürünün tarihi içerisinde, her dönemde karşılaşılmıştır. Pygmalion ile Galatea'nın öyküsünde karşılaştığımız gibi Yunan mitolojisinde canlanan heykellerin, Yahudi mistisizminde büyü'nün hayat verdiği golemelerin, Aydınlanma materyalizminin doğurduğu mekanik bebeklerin, Wolfgang von Kempelen'in Satranç Oynayan Türk'üyle (1769) tanınırlık kazanan otomatların, ortak özelliği, insan imgesinden hareket etmeleri ve insana öykünmeleridir. Her ne kadar insan özellikleri içerseler de, Aydınlanmacı Düşünce' nin insana bahsettiği en temel özellikten yoksundurlar. Özne statüsü ve kendi döneminin kahramanı olma arzusu - iradesi ya da gücü - bu saydığımız formlarda bulunmamaktadır. Bununla birlikte edebiyatta 18. yüzyıl düşüncesinin posthümanist görüşlerine Aydınlanma değil Romantizm kaynaklık etmiştir. Dönemin edebiyatında beden bulan otomatların, golemelerin, homunkülüslerin, androidlerin hikâyeleri hep aynı döngü içerisinde. Ya yaratıcıları tarafından özne statüsünden yoksun bırakılırlar ya da insanı iyileştirme çabasının başarısız birer ürünü olarak kötünün tarafında konumlandırılmışlardır. Her iki durumda da insanın kötücül benzeri olarak kalmaya mahkûm edilmişlerdir. (Moretti, 2005)

Aristoteles fiziği, hareketi canlı varlığın kendisine ya da kendisinin yarattığı dışsal bir etkiye bağlamıştır. Hareket etme kabiliyetini canlı varlıklara özgü bir özellik olarak açıklamış, cansız varlıkların ise yalnızca dışarıdan uygulanan bir kuvvet yoluyla harekete geçirilebileceğini öne sürmüştür. 17. yüzyılın yeni hareket yasası ise antik bakış açısından uzaklaşmış ve hareket yalnızca canlı'nın yani insanın yetisine dayalı bir edim olarak tanımlanmaktan çıkmıştır. Newton fiziğinin kanıtladığı üzere hareket matematiksel bir kavramdır. Kartezyen felsefenin ruh-beden ayrımı yaparken bedeni ikincil plana atan düalizmi de bu yeni bakışı onaylamıştır. Bu bakışa göre ruh maddeyle veya hareketle tanımlanamaz görülmüş, beden ise maddi varoluşuyla ve hareket kabiliyetiyle bir makineye ya da otomata benzetilmiştir. Hareket hem bedenin hem de makinenin ortak özelliğidir.

Aydınlanmacı dünya görüşüne göre özne, iç ve dış dünyası arasındaki ilişkiyi kavrama ve kendi nesnesini var etme yetisine sahip rasyonel bir varlık olarak değerlendirilmiştir. Öznenin bu özelliği karşısında, kendisi dışında kalan her şey birer nesne konumuna indirgenir. Özne yaratacağı nesneyi kendinden yola çıkarak ve kendisiyle ilişkili var edebileceği için, nesne özneye bağlı dış bir eklentiye, onun kusurlu ve eksik bir taklidine dönüşür. Bu düşünsel çerçevede incelendiğinde, gerçek ve yapay beden arasında ilişki kuran insan benzeri mekanik tasarımların ve insanı andıran nesnelerin inşasının, kopyalama ve taklide dayalı bir dürtünün ürünü olarak ortaya çıktıkları görülmüştür. Böyle bir dürtü, ancak taklit olanın orijinal ve gerçek olanla aynı seviyeye yerleştirilmesiyle tatmin edilebilir ve sonucunda bir kısır döngüyü beraberinde getirir. Taklit olanın orijinal ve gerçek olanla aynı seviyeye çıkartılması, orijinalin taklit ya da suret karşısındaki ayrıcalıklı değerini yitirmesine neden olur, dolayısıyla özne yani insanın sahip olduğu konuma zarar verir.

Romantik edebiyatında taklit fikri, insanın kendi Doppelgänger'ini yarattığı canlandırma senaryolarına ve yapay doğum anlatılarına dönüşmüştür. Bu anlatılar, hem insan bedeninin dışarıdan hareket ettirici bir güce tabi olmaksızın kendinden hareketli bir otomat olabileceğine ilişkin Kartezyen görüşten hem de taklit fikrinden beslenmişlerdir. Romantik anlatı insana benzer varoluşların inşasını materyalist Aydınlanmacı perspektifin öngöremediği, doğaüstü güçlerin yardımını alarak gerçekleştirilmiş, canavarlar, şeytan ve vampirler gibi insanın kötücül ötekisi olarak damgalamıştır. (Sunar, 2020)

Avrupa mitolojisinde Doppelgänger, hayaletten farklı bir kavramdır. Canlı insanın kendisine tıpatıp benzeyen görüntüsüdür. Kişinin kendisi ile aynı, etten kemikten fakat farklı bir hayata sahip benzeridir. Mary Shelley de bu fikir ve inançlara aşinaydı. Arkadaşına yazdığı bir mektupta, Percy'nin Doppelgängerı ile tanıştığını yazmıştı. Ayrıca neredeyse ölümcül düşük yapmasından bir hafta sonra, 23 Haziran'ın erken saatlerinde, Percy evin bir selde çöktüğüyle ilgili kehanet içeren bir kâbus görmüştü. (Bennett, 1980, s. 245)

Percy Shelley de Prometheus Unbound (1820) adlı tiyatro eserinin, I. perdesinde şu pasaja yer verir: "Babil toz olmadan önce, / Ölmüş çocuğum olan Büyücü Zerdüş, /

Bahçede yürürken kendi suretiyle karşılaştı. / O hayalet, insanların tekini gördü. /
Düşünen ve yaşayan her türlü biçimin gölgeleri / Ölüm onları birleştirene ve bir daha
ayırmayana kadar. (Shelley, 1968, s. 61)

Mary Shelley'nin Frankenstein'ı hem yazınsal gotiğin fantastik motiflerinden beslenir hem de Aydınlanma'nın devrimci hissini taşımaktadır. Frankenstein ya da Modern Prometheus'ta yapay insanı yaratma arzusundaki yetenekli bir bilim insanının öyküsü anlatılır. Ölümlü ilk varlık olan insanı yaratan, ona balçıkla biçim vererek can kazandıran Prometheus gibi modern mirasçısı Victor Frankenstein da yaratım sırrını kendine saklar. Ancak bununla yetinmez ve yaratısı üzerinde kontrol sağlama ayrıcalığını da elinde bulundurmak ister. Antik Prometheus tanrılara karşı gelerek ateşi çalmış ve kullanmaları için insanlara vermiştir. Efsanenin modern varyasyonunda Victor Frankenstein da benzer şekilde davranarak tanrısal kudreti yıkıp kendi otoritesini ilan etmeye niyetlenir. Böylece çalıntı cesetlere ait rastgele beden parçalarını bir araya getirir:

“Kasvetli bir Kasım gecesi emeklerimin neticesini gördüm. Neredeyse ıstıraba varan bir kaygı içinde, ayağımın dibinde yatan cansız şeye bir varlık kıvılcımı vermek amacıyla yaşam aygıtlarını etrafıma toplamıştım. Saat sabahın biri olmuştu. Yağmur camlarda kasvetle tıırdıyordu. Şamdanımın alevi sönmek üzereydi. Derken, yarı yarıya azalmış ışığın hafif parıltısında yaratığın donuk sarı gözünün açıldığını gördüm. Derin derin solumaya başladı, uzuvları bir kasılmayla hareket etti.” (Shelley, 2023, s. 59)

Yapay insanın yaratılış anının anlatıldığı bu tasvirin bilimsel bir yanı yoktur, konuya ilişkin teknik herhangi bir açıklama ortaya koymamış ya da herhangi bir deney paylaşmamıştır. Yalnızca bir can bulma, hayat kazanma anının yaratıcının bakış açısından aktarımıdır. Victor Frankenstein kurmalı bir makine ya da 18. yüzyıl bilim insanlarının yaptığı türden bir otomat yaratmamıştır. Araştırması simyacıların araştırma raporlarına, homunkulüs yetiştirmek isteyen Paracelsus'a, Gnostiklerin ve Kabalacıların Âdem'in yaratılışı hakkındaki ifade ve efsanelerine dayanır. (Sunar, 2020, s. 32)

Denklemleri hareket ilkesi üzerinden kurmak, yani bağımsız hareket edebilen şeyi canlı saymak, gerçek ve yapay insan arasındaki sınırı kaldırır. Bu sınırla birlikte canlı ile cansız, hayat ile ölüm, insan ile nesne arasındaki diğer tüm ayrımlar da ortadan kalkar. Frankenstein'ın yarattığı bağımsız hareket kabiliyetiyle, gerçek ve yapay insan arasındaki hayati sınırları yıkmak için canlandırılmıştır. Bağımsız hareket kabiliyeti, tanrısal edimi yinelemeye dayanan taklit fikriyle desteklemiştir. Böylece hareket, hem Tanrı'ya öykünen insanın bağımsız düşünsel hareketini hem de bu öykünme sonucu canlandırdığı yapay insanın fiziksel hareketliliğini betimler. Bu açıdan bakınca "bağımsız hareket" romanda başka bir anlam kazanır. Hem yaratıcısından, dolayısıyla da harekete geçirici güçten bağımsız, tek başına harekete geçebilmeyi hem de bu başına buyrukluktan duyulan korku ve sonuçlarını temsil eder.

2.3. Yalnızlık: Öteki Olmanın Psikolojisi

Frankenstein romanı ve farklı medyalardaki temsilleri, genellikle canavarımsı bedene odaklanır. O kadar ki popüler hayal gücünde "Frankenstein" ismi, talihsiz ve aşırıya kaçan genç bilim insanı Victor Frankenstein'dan çok onun - hiçbir zaman isim vermediği - ürpertici yaratısını akla getirir. Bu durum, Mary Shelley'nin orijinal eseriyle hem uyumlu hem de uyumsuzdur. Benzer şekilde yaratık için kullanılan "monster" (canavar) kelimesi de, etimolojik olarak sergilenen, gösterilen (lat. monstare) bir şeyi ifade etmesine karşın, gizlenmeye çalışılan canavarın görüntüsü ve yaratıcı ile yaratılan arasındaki iletişimsizliği tanımlamak için kullanılmıştır. (Baldick, 1990, s. 11)

Korku, çılgılık, canavar ve ölüm roman boyunca tekinsizlik hissinin beslenmektedir. Okuyucuların bazıları Canavar'la, bazıları ise Victor ile özdeşleşerek kötülüğün varlığını ve bu tekinsizliği daha güçlü bir şekilde hisseder. Victor ile Canavar, benzer arzular ve karanlık dürtüler etrafında birleşerek, birbirlerinin yansıması hâline gelmiştir.

Sigmund Freud, "Das Unheimliche" (1919) adlı makalesinde uncanny (tekinsiz) kavramını, bir zamanlar tanıdık olanın yabancılaşmasıyla ortaya çıkan rahatsız edici duygu olarak tanımlamıştır. Tekinsizlik, alışıldık olanın bozulduğu, güvenli sınırların tehdit altına girdiği anlarda ortaya çıkar. Mary Shelley'nin Frankenstein romanında bu duygu, yalnızlık, dışlanma ve bedensel farklılıklar üzerinden inşa edilmiştir.

Romanın temel meseleleri görme ve konuşma karşılığında birleşmiştir. Karmaşık anlatı yapısı, bu temaların derinliğini vurgular. Bir hikâyenin içinde başka hikâyelerin yer aldığı çok katmanlı bir anlatı yapısına sahiptir. En dış çerçevede, kâşif Robert Walton'un kız kardeşi Bayan Saville'e yazdığı mektuplar yer alır. Bu mektuplarda Walton, Frankenstein ile karşılaştığını anlatır. Bir sonraki çerçevede, Frankenstein, Walton'a kendi yaşam öyküsünü aktarır. En iç çerçevede ise, canavarın Frankenstein'a anlattığı hikayesi bulunur. Bu yapılar, anlatıyı dinleyiciler arasında bir aktarım sürecine dönüştürür; hikayeyi dinleyen ve tabii okuyucunun "tamamlama" sürecine katılımını sağlar.

Romanın ilk anlatıcısı Kaptan Robert Walton, yolculuğu sırasında hissettiği yalnızlığı kardeşine yazdığı mektuplarla ifade eder. Fiziksel olarak yalnız olmasa da, mürettebatla sosyal statü ve entelektüel düzey açısından ortaklık kuramadığı için kendini izole hissetmekte, düşünce dünyasını paylaşabileceği ve yanında huzur bulabileceği bir dostun özlemini çekmektedir. Romanın bu giriş bölümünde, yalnızlık ve ondan duyulan korku, ana temalar olarak işlenmeye başlamıştır.

Romanın anlatı yapısı, insan ilişkilerindeki güç dinamiklerini ve dilin iletişimdeki rolüne dair sorular sormamıza neden olur ve bu sorular romanın görsel bağlamında tam olarak anlam kazanır. En iç çerçevedeki hikayenin başlangıcı, görselin sorunlarını çarpıcı bir şekilde ortaya koyar.

Canavar, ormanda ilk kez yalnız kaldığında etrafını kuş cıvıltıları sarar, duygusallaşır ve bu nedenle çevresindeki canlılara zarar vermez. İlk başlarda "bebek zihni" ile hareket eden yaratığın davranışları, yaşadığı deneyimler nedeniyle değişir zamanla kötülük ve şiddetle özdeşleşir. Bu dönüşüm, tanıdık olanın, insana benzeyen ama insan kabul edilmeyen bir varlığın, zamanla yabancı ve tehdit edici hâle gelmesiyle tekinsizlik hissini besler. (Çalışkan, 2020, s. 27)

Roman boyunca Canavar, kökenini ve kim olduğunu anlamaya çalışır. Başta dünyaya terk edilmiş, yalnız ve kafası karışmış bir şekilde gelmiş olması travmatik bir deneyimdir. Hikâyesini "Çevreye bakındığıma kendim gibi hiç kimseyi görmemiştim, duymamıştım. O halde ben, herkesin kaçtığı ve reddettiği bir canavar, dünya yüzünde bir leke miydim?" (Shelley, 2023, s.129) sözleriyle anlatan Canavar'a okuyucu yeni bir bakış açısıyla yaklaşır. Hayatının ilk günlerinden itibaren tamamen yalnızdır; yiyecek

ve barınak gibi temel ihtiyaçları karşılayacak kimsesi olmamıştır. Canavar ne olduğunu bile tanımlayamaz ve bu durum onu daha da yoğun bir yalnızlık içine sürükler. İnsanlar, çevrelerindeki diğer bireyler sayesinde kimliklerini anlamlandırır fakat Canavar'ın kendisine benzeyen başka biri yoktur. Kimliğini tanımlayamayan Canavar çevresine sürekli zarar verir. Yalnız ve toplumdan izole olmak yaratıkta, bu durum sebebiyle gerçekleştirdiği yıkıcı davranışlar ise okuyucunun zihninde yine tekinsiz bir durum yaratır.

Victor Frankenstein tarafından, ölü beden parçaları ve kimyasallarla yaratılan Canavar, devasa bedeni ve grotesk görünümüyle doğuştan bir "öteki" olarak konumlandırılır. Edward Said'in "öteki" kavramı, Canavar'ın durumunu tanımlamamıza olanak verir. Said'e göre "öteki", kültürel ve politik olarak egemen yapının dışında bırakılan, tanınmayan ve bastırılan figürdür. Canavar, sadece fiziksel görünümü nedeniyle değil, insan ilişkilerinden dışlanması dolayısıyla da sisteme dahil edilmemiştir.

Victor, yaşanan tüm olumsuzluklara ve kendi nefretine rağmen, yarattığı varlığın bütünüyle kötü olmadığını ima eder; onun anlatımında yaratığın duyarlılığı ve iyiliksever yönleri belirgin şekilde görünür. Birkaç köylüye yardım eder ve bir kişiyi kurtarır, ancak köylüler tarafından saldırıya uğrar. Daha sonra De Lacey ailesinin kulübesine yakın bir barınak bulur ve burada insan davranışlarını gözlemlemeye başlar. İnsanların dil yoluyla duygularını ifade ettiklerini keşfeder. Dilin, insan deneyimlerini ve ilişkilerini şekillendiren bir araç olduğunu anlar: "Bu insanların deneyimlerini, duygularını birbirlerine anlamlı seslerle iletmek için bir yöntemleri olduğunu fark etmiştim. Söyledikleri kelimelerin bazen bu kelimeleri duyanların zihinlerinde ve çevrelerinde memnuniyet ya da acı, tebessüm ya da üzüntü uyandırdığını algılamıştım. Gerçekten ilahi bir bilimdi, bu bilimle tanışmayı şiddetle arzuladım."(Shelley, 2023, s.121)

Zamanla büyük bir çaba göstererek kelimelerin anlamlarını çözmeye başlar. İlk olarak, Agatha, Felix, baba gibi aile üyelerinin isimlerini ardından, daha soyut ifadeleri öğrenir. Dil öğrenimi, duyum, deneyim ve fikir çağrışımları yoluyla gerçekleşir. Bu süreç, onu Aydınlanma döneminin dilin kökenleri hakkındaki tartışmalarına yaklaştırır ve özellikle Rousseau'nun "Essai sur l'origine des langues" eserindeki görüşleriyle

örtüşür. Rousseau, dilin ihtiyaçtan değil, duygulardan kaynaklandığını savunmuştur. Canavar için de dil insan sevgisiyle, akrabalıkla ve ilişkilerle ilgili bir araçtır. Bu, Claude Lévi-Strauss'un akrabalık sembollerinin bir toplumun ilk "yazısı" olduğunu öne süren antropolojik bakışını doğrular gibidir.(Brook, 1995, s.86)

Dilsel işaretlerin keyfi olduğunu, bir işaretin referansı ile sezgisel bir bağlantısının bulunmadığını keşfeden Canavar bir dil bilimci bakışına sahiptir. "İyi", "değerli", "mutsuz" gibi bazı kelimelerin görünürde somut bir referansı olmaması, anlamın işaretlerin birbirleriyle ilişkisi üzerinden yaratıldığını gösterir. Sonuç olarak, Canavar dilin doğasının bir sistem olduğunu, anlamın işareten referansa basit bir yakınlıkla değil bağlam içinde işaretler arasındaki kurallı ilişkiler yoluyla ortaya çıktığını kavrar.

Dil, Canavar için yalnızca başkalarıyla ilişki kurmak için bir araç değil, aynı zamanda ilişkinin kendisi için bir modeldir. Kendisini dışlanmış hissettiği, varoluş ve olaylar zincirine dahil olmayı arzularken, dil bu zinciri kuran ve mümkün kılan bir yapı olarak ortaya çıkar. Rousseau'nun terimleriyle ifade edilecek olursa, dil bir "tamamlayıcıdır." Canavar, dil öğrenimini derinleştirdikçe topluma kabul edilme, ayrılık ve dışlanmışlığı aşma umudu artar. Dil, onun için hem böylesi bir umut hem de bir sınırdır. Canavar, dil yoluyla kendisini ifade edebileceğine inanır, ancak dış görünüşü, bu çabayı sürekli baltalar. İnsan diline hakim olmasına rağmen, fiziksel görünümü toplum tarafından kabul edilmesini engeller. Görsel bir ilişkinin her seferinde onun dışlanmasıyla sonuçlandığını fark eder. Tek olumlu tepkiyi kör olan ihtiyar De Lacey'den almıştır. Bu karşılaşma romanın görüntü ve dil, çirkin beden ve ikna edici sözler, arasındaki temel çatışmasını ortaya koyar.

Frankenstein'ı kendisini dinlemeye ikna eden Canavar romanın en içteki çerçevesini açar ve anlatısını başlatır. Roland Barthes'ın "anlatı sözleşmesi" olarak adlandırdığı bir ilişki kurar. Bu sözleşme dilin, bireylerarası ve kültürel düzen içerisindeki yerine dayanır. Dil, bireyin ötesine geçen bir yapı olarak önceden var olmuştur. Canavar'ın yalnızca dışlandığı ilişkilerin sebeplerini değil, aynı zamanda ilişki kurma ihtiyacını da açıklamasını sağlar. Hikayesini anlatan Canavar, yalnızca kendi sorunlarını dramatize etmekle kalmaz, aynı zamanda çözüm için bir model sunar. Bu model, karşılıklı konuşma yoluyla "ben" ve "sen" arasında bağ oluşturmaya dayanır.(Brook, 1995, s.160)

İlk sözlerinden itibaren Canavar, varoluşunun acısını ifade eden karşıtlıkları ve çelişkileri incelikli kullanan üstün bir retoriğe, görüntüsünün aksine etkileyici ve ikna edici konuşma yetisine sahip olduğunu kanıtlar:

"Senin yaratığın olduğumu unutma. Âdem' in olmam gerekirken, düşkün melek oldum; hiç günahım yokken sevinçten mahrum ettin beni. Her yerde eksiksiz bir mutluluk görüyorum; bir tek ben telafisi imkansız biçimde bu mutluluğun dışına itilmişim. İyilikseverdim, güzel huyluydum, acılar yüzünden bir ifrite döndüm. Beni mutlu edersen, yine erdemli olurum." (Shelley, 2023, s.107)

Kendi kendini eğitme sürecini anlatan Canavar etkileyici konuşmasını sağlayan kaynaklara da değinir. Üç temel metin; Milton'ın Kayıp Cennet'i, Plutarkhos'un Paralel Hayatlar'ı ve Goethe'nin Genç Werther'in Acıları, onun adalet ve düzen anlayışını şekillendirir. John Milton'un Kayıp Cennet eseri varoluşunu Şeytan figürüyle özdeşleştirmesine neden olur. Kendisinin Adem olması gerekirken daha çok Şeytan'a benzediğinden bahseder çünkü o da Tanrı tarafından kovulmuş, yalnızlığa mahkûm edilmiştir. Ne var ki Shelley'nin canavarı, Milton'un Şeytan'ından bile daha yalnızdır. Victor da onunla karşılaştığında ona sadece bağıırır(Çalışkan, 2020, s. 32):

"Şeytan ... bana yaklaşmaya nasıl cüret edersin? Senin gibi bir sefilden alacağım intikamdan korkmaz mısın? Çek git, aşağılık böcek! Yahut kal da, seni ayağımın altında ezip un ufak edeyim! Ah! Şu sefil varlığına son verince şeytanca öldürdüğün kurbanlar hayata döneydi keşke!" (Shelley, 2023, s.106)

Canavar'ın boyutu ve görünüşü, toplumsal kabullerin dışındadır ve bu durum onu insanlar için korkutucu kılar. Romanın başında okuyucular, Canavar'ı Victor Frankenstein'in anlatımıyla tanır. Victor'un gözünde, grotesk ve iğrençtir. "Sarı cildi, nemli gözleri, buruş buruş yüzü, kapkara dudakları" (Shelley, 2023, s.59), gibi özellikleri Victor'un Canavar'dan neden dehşetle kaçtığını açıklar. Canavar, Felix, Safie ve Agatha ile karşılaştığında, onlara sakın bir şekilde hitap etmesine rağmen hepsi korkudan dehşete düşer. Yaşlı adamla barışçıl bir şekilde konuştuklarını görmelerine rağmen diğer aile üyeleri hemen kaçma ya da saldırma refleksi gösterir. Canavar'ın büyüklüğü ve doğaüstü gücü, başkalarına zarar verebilme potansiyelini ortaya çıkartır. Bu süreç, dilin insanlar arasındaki bağları güçlendirdiğini fakat tüm çabasına

rağmen Canavar'ın bu bağların dışında tutulmaya devam ettiğini gözler önüne serer ve onun yalnızlığını daha belirgin hale getirir.

Canavar'ın reddedilme anı, dil ve toplumsal kabul arasındaki bağlantıyı daha da karmaşık hale getirir. Onun için dil, yalnızca iletişim aracı değil, aynı zamanda insan ilişkilerinin temel taşıdır. Ancak bu araç, toplum tarafından dışlanmışlığını aşması için yeterli olmaz. Yaratık, yalnızca nazik olmakla kalmaz, aynı zamanda entelektüel bir merak da sahiptir. Dil öğrenmekten, okumaktan heyecan duyan biridir. Kendisi iyi niyetli olsa da görüntüsü anlaşılmasını engeller. Bir insanla karşılaştığında, karşısındaki kişi korkar, saldırır veya bayılır. Kendi yaratıcısının dahi benzer tepkiler vermesi insan türünün tamamına karşı da nefret ve kıskançlık duymasına neden olur. Özellikle, onu koruyucuları olarak düşünen Lacey ailesinin kendisini gördüklerinde verdikleri korku dolu tepki sonucu derinden incinir. Görünüşünün sorumlusu olan Victor Frankenstein'dan intikam almak istemektedir, ancak bazen onun tüm insanlığın temsil ettiğini kanısındadır. Bu sebeple Victor'a onun ailesini öldüreceğini söylerken ona "İnsan!" şeklinde seslenir (Shelley, 2023, s.184) Bu ifade kendisini insandan ayrı bir yerde konumlandığının da göstergesidir.

Roman boyunca, Canavar önce küçük William'ı, ardından Henry Clerval'ı ve son olarak Elizabeth'i öldürür. Bu karakterler son derece nazik ve savunmasız olarak tasvir edildiği için cinayetler fazlaca acımasız gözükmektedir. Canavar, işlediği ilk cinayetlerin ardından Frankenstein'ın kardeşi William'ı öldürmüş ve aile hizmetçisi Justine Moritz, kötü niyetli bir şekilde yerleştirilen deliller nedeniyle suçlanarak idam edilmiştir. Bu trajik olayların ardından Frankenstein, Alpler'de teselli aramaya başlar. Fakat gezintisi, buz üzerinden sıçrayarak ona doğru gelen insanüstü bir şeklin görüntüsüyle bozulur.

Canavar, hem doğaya hem de doğaüstüne aitmiş gibi görünür ve bu nedenle normal ölçülerin ve sınıflandırmaların yakınında fakat dışındadır. Görünen dünyayı anlamlandırmak için başvurduğumuz 'görme' eyleminin anlamını tartışmaya açar. Frankenstein, canavarın ortaya çıkışına ilk tepki olarak, ondan gitmesini ister. Canavar ısrarla kendini ifade etmeye çalıştığında, Frankenstein yaratıldığı güne lanet eder ve şöyle haykırır; "Çek git! Tiksindirici şeklini görmekten kurtulayım." (Shelley, 2023, s.109)

Dışlanmanın sebep olduğu bu yalnızlıktan kurtulmak için Victor'dan ona bir eş yaratmasını ister; "Suçlarım, bana dayatılan iğrenç bir yalnızlığın çocukları. Bir eşitimle beraber olduğumda, kaçınılmaz olarak erdemlerim ortaya çıkacak. Duyarlı bir varlığın sevgisini hissedince, şimdi dışında bırakıldığım varoluş zincirinin ve olayların parçası haline geleceğim." (Shelley, 2023, s.160) Victor başlangıçta tereddütle yaklaşırsa da, Canavar talebinin ardındaki gerekçeleri etkileyici bir şekilde dile getirdiğinde Victor onun yalnızlığını anlar ve geçici bir süre için bu talebi yerine getirmeyi kabul eder. Ancak yaratım süreci ilerledikçe yeni bir canavarın daha büyük bir tehdit oluşturabileceği korkusuna kapılıp eş yaratma fikrinden vazgeçer ve başladığı işi yok eder.

Bu olay, Canavar için bir dönüm noktasıdır. Daha önce hayal ettiği toplumsal bağ ve kabul görme umudu tamamen yıkılmıştır. Victor'a duyduğu öfke, intikam arzusunu körükler:

"İyi duygularım vardı. Karşılığında nefret ve küçümseme gördüm. Ey insan! Nefret içinde olabilirsin ama dikkatli ol! Saatlerin korku ve pişmanlık içinde geçecek ... Tüm duygularımı yok etsen de, intikam duygum kalacak." (Shelley, 2023, s.184)

Canavar, Victor'un hayatını sistematik bir şekilde yok etmeye karar verir ve düşün gecesini yeni evlendiği karısını öldürür. Bu eylemler, yalnızca intikam değil, aynı zamanda Canavar'ın kendi varoluşuna anlam verme çabasının bir parçasıdır.

Romanın sonuna doğru, Canavar ve Victor arasındaki kovalamaca Arktik'e kadar uzanır. Victor, Canavar'ı yok etmekte kararlı olsa da, bu amacına ulaşmadan hayatını kaybeder. Canavar, yaratıcısının ölümünün ardından derin bir üzüntü duyar ve kendi varlığını sonlandırmaya karar verir. Bu karar, Canavar'ın içsel çatışmalarının, varoluşunun ve toplumdan dışlanmışlığının zirveye ulaştığı noktadır.

"Varlık dizimi tamamlamak ve yapılması gerekeni bitirmek için ne senin ne de başka bir adamın ölmesi gerekiyor; sadece benim ölmem lazım..."(Shelley, 2023, s.244)

Canavar'ın acısı, dış görünüşünün ötesinde, iletişim ve bağ kurma çabalarının başarısız olmasından kaynaklanmaktadır. Dışlanmanın sürekliliği yabancılaşma, çaresizlik hissine ve bununla birlikte depresif bir ruh haline neden olmuş, onu doğru olmayan şeyler yapmaya itmiştir. Canavarlaşan bu figürün özdeşlik kurulabilir hikâyesi, yalnızca

gotik bir anlatı değil aynı zamanda tekinsizliğin psikolojik, kültürel ve toplumsal düzeyde nasıl inşa edildiğini gösteren güçlü bir esere dönüşmüştür.

3. MODERN BİR MİT OLARAK FRANKENSTEIN VE KÜLTÜREL MİRASI

Mary Shelley'nin Frankenstein romanı farklı antik mitlere göndermeler içermektedir. Romanın tam adı olan "Frankenstein: Modern Prometheus", Victor Frankenstein'ı Antik Yunan mitolojisindeki Prometheus figürüyle özdeşleştirir. Prometheus, insanlara ateşi vererek uygarlığın temelini atmış, ancak bu eylemi nedeniyle tanrılar tarafından cezalandırılmıştır. Benzer şekilde, Victor da doğa yasalarını çiğnemiş, cansız bedenlere hayat verme gücünü elde etmiş ve Prometheus'un hikayesinde olduğu gibi bu "ateş", yani bilimin sınırlarını zorlaması, onun trajik yıkımını hazırlamıştır. Yaratığına hayat verdikten sonra yaşadığı pişmanlık ve korku, Prometheus'un zincirlenerek cezalandırılmasına benzer bir kaderi temsil eder. Victor'un sözleri de bu cezalandırılmayı hissettiğini gösterir "Bir yaratık yaratmıştım; ama güzel rüya yok olup gitmişti ve kalbimi nefret, korku ve hayal kırıklığı doldurmuştu." (Shelley, 1818)

Romanda bir diğer önemli mitolojik bağ, Hristiyan-Yahudi yaratılış hikayesiyle kurulur. Canavar, Adem ile kendisini mukayese eder ve Victor Frankenstein'ı Tanrı yerine koyarak varoluşunun anlamını sorgular. Fakat bu sorgulama sonucunda hikayedeki Adem'le değil Şeytan'la kendisi arasında benzerlik kurar.

Frankenstein miti, Prometheus efsanesi ve Yaradılış hikâyesiyle sıkça karşılaştırılsa da, bu anlatılardan önemli bir farkla ayrılır: Tanrısal bir varlık yerine insani bir yaratıcı merkezdedir. Frankenstein, Tanrı'nın rolünü üstlenmeye çalışması, hikayesinde herhangi bir ilahi yargının veya ahlaki düzenin bulunmaması, bilimsel ilerlemenin etik sınırlarını sorgulayan bir çerçeve sunması bu modern anlatının din dışı doğasını ortaya koyar.

Frankenstein'ın ölümsüzleşen hikayesi, Roland Barthes'in mit kavramıyla açıklanabilir. Barthes'e göre bir mit, tarihsel bir olayın "doğallaştırılması"dır. Frankenstein'ın yaratığı, ilerlemenin kontrol edilemez ve yıkıcı sonuçlarını temsil eden bir figürdür. Bu temsil, dramatik uyarlamalardan politik karikatürlere kadar farklı bağlamlarda kullanılarak ideolojik bir anlam kazanmıştır. Artık Frankenstein yalnızca

bilimsel ilerlemenin tehlikelerine dair bir uyarı değil, aynı zamanda toplumsal ve politik kaygıların bir yansımasına dönüşmüştür. (Tiehen, 2012, s. 52)

Frankenstein modern bir hikâye olmasına rağmen, eserin temelindeki karakterler ve temalar, geleneksel mitler gibi halkın hayal gücünü derinden etkilemiş ve yalnızca bir roman olmaktan çıkıp modern bir mit haline gelmesini sağlamıştır. Modern mitlerin temel özelliği olan toplumsal kaygıları ve ideolojileri yansıtırma yetisi, Frankenstein'ın çeşitli uyarlamalarında açıkça görülmektedir. Eser, değişen zamanlarda farklı anlamlar kazanarak kültürel ve tarihsel süreçlerde yeniden yorumlanmıştır.

Uyarlamalar, Frankenstein mitinin geniş bir kültürel yelpazede kabul gördüğünü göstermektedir. 1820'lerden itibaren sahneye taşınan dramatizasyonlar, eserin din dışı ve bilimsel doğasını değiştirerek ahlaki ve dini unsurlarla yeniden şekillendirmiştir. Özellikle 1930'larda Universal Studios'un film uyarlamaları, yarattığı ikonik bir imgeye dönüştürmüş ve bu görsel, popüler kültürde kalıcı bir yer edinmiştir. Modern korku anlatılarında da Frankenstein, toplumun normlarına karşı tehdit oluşturan bir unsur olarak gösterilmiş, ancak sonunda "normal düzen" yeniden sağlanmıştır.

Frankenstein miti, değişen toplumsal korkular ve bilimsel gelişmelerle birlikte evrilmeye devam etmiş, 20. yüzyılın ortalarında, II. Dünya Savaşı'nda bilimsel ilerlemenin doğurduğu yıkım, Frankenstein'ın hikayesine yeni bir boyut kazandırmıştır. Bu dönemde yaratık, bir atom bombası ya da kontrolsüz teknolojik ilerlemenin simgesi olarak yorumlanmıştır. Aynı zamanda, bazı prodüksiyonlar insanlığın ilerleme potansiyeline dair umutlu bir bakış açısı sunmuş ve yaratığın olumlu anlamda yeniden değerlendirilmesine yol açmıştır.

Sonuç olarak, Frankenstein'ın hikayesinin uyarlanabilir yapısı ve toplumsal kaygılarla etkileşim kurma yeteneği onu modern bir mit haline getirmiş, onu zamansız kılmıştır. Hem bilimsel ilerlemenin sınırlarını hem de insan doğasının ahlaki çelişkilerini yansıtan Frankenstein, günümüzde de güncelliğini koruyan güçlü bir kültürel metafordur.

3.1. İllüstratif Betimlemede Frankenstein Yorumları

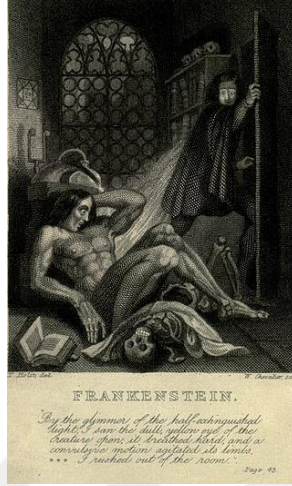
“Frankenstein ya da Modern Prometheus” romanının isimsiz olarak basılmasından 13 yıl sonra, Mary Shelley’nin isminin yazar olarak da eklendiği 1831 tarihli yeniden basımından itibaren birçok baskıda, hikayeyi görsel anlamda desteklemek amacıyla illüstrasyonlar, farklı tekniklerde görselleştirmeler kullanılmıştır. Yıllar içerisinde Canavar’ın ikonlaşmasının da etkisiyle bu karakter üzerine farklı sanatçılarca farklı eserler üretilmiştir.

Canavarı ilk resimleyen sanatçı Alman Romantik döneminde çizdiği illüstrasyonlarla tanınan 19. yüzyıl İngiliz ressamı olan Theodor Von Holst olmuştur. Von Holst, “Frankenstein ya da Modern Prometheus” romanının 1831 yılındaki yeniden basımının ön sayfasında yer alan, çelik gravür tekniğini kullanarak hazırladığı Victor Frankenstein ve canavarı illüstrasyonu ile Shelley’nin romanını yorumlayan ilk sanatçı olarak tarihe geçmiştir.

Romanın ilk kırılma noktası olarak nitelendirilebilecek olan canavarın uyanış sahnesinin resmedildiği eserde; ceset parçalarından yapboz şeklinde oluşturulan bedenin korkutucu olmaktan uzak, oluşturulan formun aslında bir canavardan çok insana benzediği, uzun siyah ve dalgalı saçlarını eliyle tuttuğu ve de vücudunun oldukça kaslı olduğu görülmektedir. Farklı cesetlerden artan iskelet parçalarının üzerine doğru uzanmış canavarın doğum sahnesinin tasviri olan bu görselde canavar çıplak olarak çizilmiştir. Victor Frankenstein’ın yarattığı ucubenin görüntüsünden ötürü dehşete kapıldığı ve korku dolu bir ifadeyle odadan çıkmaya çalıştığı an betimlenmiştir. Sayfa her ne kadar sadece karakterlerin bir anını anlatıyor gibi algılsa da resmin detaylarına bakıldığında kitaplar, kitaplık ve pencere gibi mekana dair detaylar göze çarpmaktadır. İllüstrasyonun arka tarafında yer alan vitraylı ve büyük tonozlu pencere Victor Frankenstein’ın yaşadığı yerin romanda bahsedildiği gibi gotik bir yapı olduğunu gösterir. Alt kısımda canavarın sonrasında hayat hikâyesini ve yaratıcısının kim olduğunu buradan okuyarak keşfedeceği Victor Frankenstein’ın yazdığı günlük yer almaktadır.

İllüstrasyonun alt ortasında bulunana “Frankenstein” yazısı doğrudan Victor Frankenstein’a ve kitabın ismine gönderme yapsa da, canavar figürünün hemen altına denk gelmektedir. Başlığın altında 1831 basımlı kitabın 43. sayfasından “...yarı yarıya

azalmış ışığın hafif parıltısında, yarattığın donuk sarı gözünün açıldığını gördüm. Derin derin solumaya başladı, uzuvları bir kasılmayla hareket etti. ...odadan dışarı fırladım.” alıntısı yer almaktadır. (Erşanlı, 2019, s.s. 33-34)



Görsel 2: Romanının 1831 basımının iç kapak illüstrasyonu

Romanın en önemli anlarından biri olan canlanma sahnesinin tasviri, kendisinden sonra gelecek olan; özellikle tiyatro afiş ve reklamlarında sıklıkla kullanılan illüstrasyonlara, gerek tekniği gerekse karakterlerin öne çıkarılan özellikleri bakımından öncülük etmiştir.

Roman 1934 tarihinde New York'ta Harrison Smith and Robert Haas Yayınevi tarafından yeniden basılmıştır. Bu basım için romanı, sanatçı Lynd Ward resimlemiştir. Kitapta yer alan çizimlerin okuyucuya Canavara karşı hem nefret hem de acıma duygularını hissettirmesin sanatçının ünlenmesinde etkili olmuştur. Lynd Ward'un çizimleri ile Frankenstein hikayesi ilk defa bir seri çizime dönüşmüştür. Frankenstein (1934) kitabının İngilizce orijinal basımının 55. sayfasında şu bölüm resmedilmiştir: “...Aydın soluk sarı ışığı panjurların arasından sızarken, o rezile baktım; yarattığım sefil canavara. Yatağın perdesini kaldırdım: Gözlerini, bunlara göz denirse, bana dikmişti. Ağzını açtı, birtakım anlaşılmaz sesler çıkarırken, yanakları bir sırtışıla buruştu...(Shelley, 2023, s.60).” Lynd Ward'ın ahşap gravür tekniği ile gerçekleştirdiği çizimlerde Alman dışavurumcu akımında sıklıkla rastlanan modernist çizgiler göze çarpmaktadır. Çizimde dikkat çeken ayrıntılardan bir tanesi kuşkusuz açıdır. Resmedilen sahnede hikayeye sadık olacak biçimde canavarın perdelerin arasından doktora baktığını görülmektedir. Canavarın özellikle bacak ve karın kaslarındaki

belirginlik ve ellerinin çok büyük çizilmesi dikkat çeken ayrıntılar arasındadır. (Erşanlı, 2019, s.s. 35-36)



Görsel 3: Romanın 1934 basımının 55. Sayfasındaki illüstrasyon

Başka bir çizimde ise Frankenstein ve Canavar'ın karşılaştıkları bir sahnenin resmedilmiştir:

“...Ötelerden, olağanüstü bir süratle bana doğru ilerleyen bir insan figürü gördüm. Benim temkinle arasından geçtiğim buz yarıklarının üzerinden atlayıveriyordu; yaklaştıkça boyu da insan boyundan uzun görünmeye başladı. Kaygılandım, gözlerim dumanlandı, üzerime bitkinlik çöktü... Hiddet ve korkuyla titreyerek, yaklaşmasını beklemeye, ardından onunla ölümcül bir dövüşe girişmeye karar verdim” (Shelley, 2023,s: 106)

Sözü edilen karşılaşma sahnesinin tasvirinde; çizimin açısı, eğik bir düzlemde her iki karakteri de kadraj içerisine alması ve ışığı kullanımı bakımından sinematografik bir betimleme yapıldığı söylemek mümkündür. Özellikle gökyüzünde ve yerde bulunan Alman dışavurumcu akımından esinlenilmiş gotik ışık ve gölge detayları, Lynd Ward çizimlerini çağdaşlarından farklı ve özgün değerlendirilmesini sağlamıştır.



Görsel 4: Frankenstein ve canavarın karşılaşması

Canavarın sudaki yansıması üzerine düşüncelerini kendi ağzından; “...berrak bir su birikintisinde kendime bakınca, nasıl dehşete düşüyordum! İlk defa yansıyanın kendim olduğuna inanamayıp, irkilerek geri çekilmiştim. Benim gerçek bir canavar olduğuma aklım tamamen yattığı vakit, içimde derin bir umutsuzluk, mahcubiyet hissi uyanmıştı...” (Shelley, 2023, s.123) şeklinde anlattığı bölümün betimlemesinde Lynd Ward, Yunan mitolojisinden Narkissos’a gönderme yapmış, canavarın kendi yansımasını su yüzeyinde gördüğünde oluşan dehşet ifadesi de net bir şekilde göstermiştir. Bu bağlamda mitolojik bir karakter olan Narkissos ve canavar arasında metinler arası bir bağ kurulmuştur.



Görsel 5: Canavarın kendi yansımasıyla karşılaştığı an

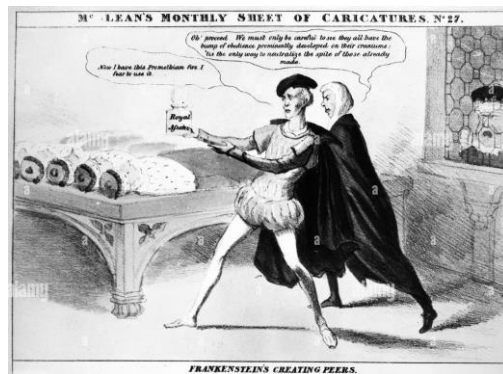
19. yüzyılda Burjuva toplumunun, yeni doğan işçi sınıfını kendisine karşısına bir güç olarak görmesi ve devrim yapma ihtimaline yönelik duyduğu politik endişelerin yansıtıldığı karikatürlerde Frankenstein ve canavarı sembolleştirilerek kullanılmıştır. Özellikle kontrol edilemeyen güç ve kişiler, “Frankenstein” sözcüğü, dolayısıyla da canavar metaforu aracılığıyla tasvir edilmiştir.

Bu dönemde Canavar metaforu, Reform Yasa Tasarısı'nın geçişini, işçi huzursuzluğunu ve İrlanda Sorunu' nu sert bir şekilde eleştirmek için çokça kullanılan popüler bir siyasi karikatür figürü olmuştur. Frankenstein'ın gelişen mitolojisinde, nüfusun çoğu sosyal ve siyasi kesiminin ilerleme korkuları, bastırılması gereken, korkunç ve durdurulamaz olan yaratık ile eş tutulmuştur. Garip bir şekilde, erken dönem siyasi karikatürler Frankenstein ile Canavar birbirine karıştırmış, birçok resimde Canavar, Frankenstein olarak yeniden adlandırılmıştır. Bugün de, Karloff'unkine benzer bir yaratık resmi görüp ona “Frankenstein” dememek zordur. İngiliz edebiyatı profesörü ve yazar George Levine, Frankenstein ve Canavar arasındaki sıkça vurgulanan “ikilik” üzerine;

"Canavar ve Frankenstein'in aynı varlığın iki yönü olduğu kabulü o kadar yaygınlaştı ki yazarlar, bunu tartışmak yerine varsayıyorlar" demiştir. Levine ayrıca, "Frankenstein'in bilime olan saplantısı canavarın yıkıma olan saplantısında yankılanıyor" diyerek karışıklığın hikayenin "bölünmüş benlik" temasını tekrarladığını eklemiştir. Yaratık ve Frankenstein'in eşleşmesinin bir kısmı ortak hırslarından kaynaklansa da, karakterlerin benzer şekilde bunaltıcı izolasyon ve yalnızlık duygularını paylaştığını da belirtmek gerekir.(Tiehen, 2014, s. 74)

Sanatçı Robert Seymour tarafından çizilen, 1 Mart 1832 tarihinde Londra'da McLean's Monthly Sheet of Caricatures (McLean'in Aylık Karikatür Gazetesi) adlı dergisinin 27. sayısında yayınlanan Frankenstein Creating Peers (Frankenstein Lordlar Yaratıyor) adlı karikatür, Frankenstein'ın hikayesinin politik bağlamda ele alındığı ve toplumsal bir mizah unsuru olarak kullanıldığı ilk karikatürdür. Karikatür dönemin İngiliz siyasal atmosferinde Birleşik Krallık'ın başında olan IV. William'ın, 1832 tarihinde kabul ettiği Reform Yasası'nı hicvetmek amacıyla çizilmiştir.

Dönemin Başbakanı Charles Grey'in, Kral IV. William'dan seçim sistemini değiştirecek olan reforma karşı çıkan çoğunluğun üstesinden gelebilmek için yeni lordlar atanmasını istemiştir. Çizimde elinde iksir şişesi olan kişinin bunu kullanarak - kraliyetin de onayını almış şekilde - arkada duran lord cesetlerini canlandıracağı anlatılmaktadır. Karikatürde; iki erkek, arkada sedye benzeri bir yataкта duran cesetler, pencereden bakan canavarımsı bir figür görülmektedir. 4 Haziran 1832 yılında burjuvazinin çeşitli siyasi haklara sahip olarak ülkenin yönetiminde aristokrasiye ortak olması anlamına gelen Reform Yasası, Frankenstein'ın canavarı figürü ile ilişkilendirilmiştir.(Erşanlı, 2019, s. 40)



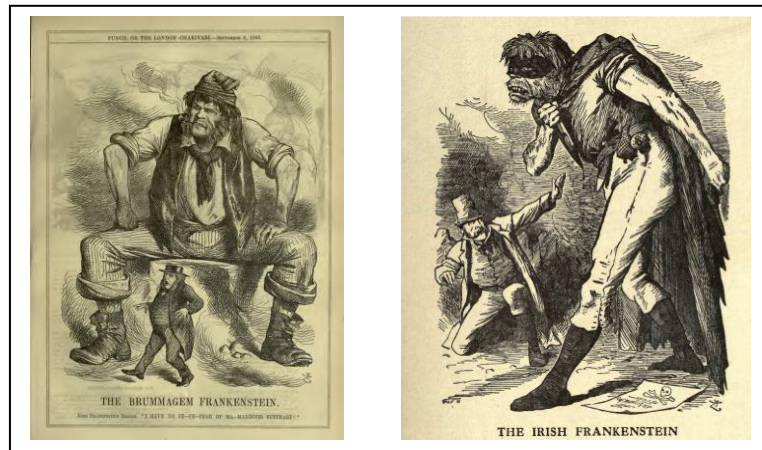
Görsel 6: "Frankenstein Lordlar Yaratıyor" Karikatürü

30 Haziran 1843 tarihinde Londra’da Thomas McLean tarafından yayınlanan ve John Doyle tarafından çizilen “A New Illustration of the Story of Frankenstein” (Frankenstein Hikayesinin Yeni Bir İllüstrasyonu) isimli karikatürde uçurumun kenarında duran bir politikacı ve elinde “repeal”, “seperation” ve “anarchy” kelimelerinin yazdığı bir piskopos asası tutan canavar figürü yer almaktadır. Politikacının neredeyse bir buçuk katı büyüklükte çizilen canavar, “Yeterince uzun süredir senin kölenim, şimdi sen benim olacaksın. Devam et!” demektedir.

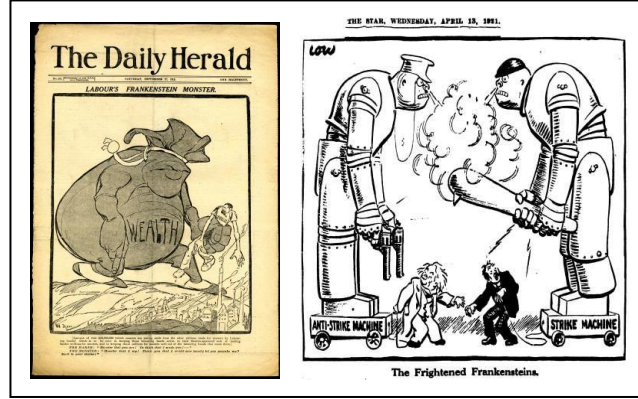


Görsel 7: “Frankenstein Hikayesinin Yeni Bir İllüstrasyonu”

Karikatürlerde Frankenstein romanına doğrudan bir gönderme yapılmamakla birlikte, çok boyutlu okumalarda karşılaşılabilecek siyasal eleştirel imgelerin yorumlanması; kölelik, oy hakları, savaşlar, reform yasası, işçi hakları gibi farklı kavramların, toplulukların ve olayların hicvedilmesi amacıyla, yaratığın görselleştirmelerin ögesi olarak kullanılmasına neden olmuştur.

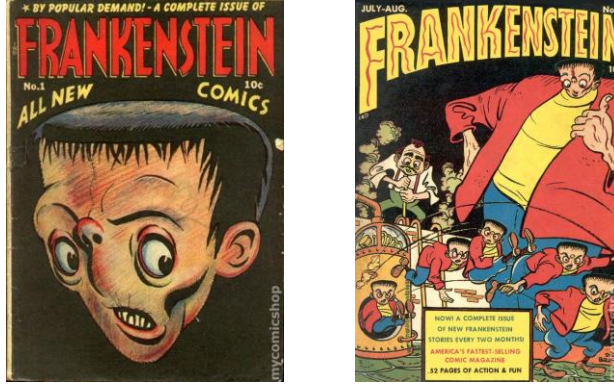


Görsel 8: Birminghamlı Frankenstein (1866) ve İrlandalı Frankenstein (1882)



Görsel 9: Emekçi Frankenstein Canavarı (1913) ve Korkmuş Frankensteinler (1921)

Canavar karakteri çocuk kitapları ve çizgi romanlarda da beğenilen bir figür olarak yerini almıştır. Frankenstein, Amerikan çizgi romanlarındaki ilk korku hikayelerindendir. 1940 - 1954 yılları arasında yayınlanan Frankenstein Comics isimli çizgi roman serisinin ardından günümüze kadar aynı temayı işleyen yüzlerce sayı ve eser basılmıştır. Mary Shelley'nin romanındaki intikamcı bir katil olan canavarın ve James Whale'in 1931 yapımı Frankenstein filminde temsil edilen dehşetin yumuşatılması 1940'ların başında çizgi romanlarla başlamıştır. II. Dünya Savaşı sırasında sinema sansürcüleri ulusal moral için kötü olduğunu düşündükleri korkutucu öğeler içeren filmleri yasaklamışlardır. Çizgi romanlar ise sansürcülerin dikkatinden kaçmış ve halkın "korku iştahını" tatmin etmiştir. Çizgi roman sanatçısı Dick Briefer, 1945'te Frankenstein canavarına gözlerinin hizasının üzerinde düğme şeklinde bir burun çizerek ilk kez korkutucu olmaktan çok komik bir görünüş kazandırmış, biçimsel deformasyonu iğrenme hissi yaratmadan betimlemiştir. Canavarın düz kafası ve devasa gövdesi, ceket giymesi gibi özellikleri, aktör Boris Karloff'un 1931 yapımı Frankenstein filmindeki görüntüsüne benzer şekildedir. Fakat filmdeki siyah ceket ve pantolon yerine çocuk dostu renkler tercih edilmiş; mavi pantolon, parlak sarı bir üst ve üzerine kocaman kırmızı bir ceket giymiş şekilde çizilmiştir. Çizgi romandaki Frankenstein figürü, Mary Shelly'nin hayal ettiği korkutucu karakter ile çocuklara neşe ve cesaret veren hayali arkadaşı arasındaki farkı belirsizleştirmiştir. (McKee, 2019, s. 58)



Görsel 10: Frankenstein Comics bir ve üçüncü sayıların kapakları

Karloff tarzı yaratığın yaratılması, kahvaltılık gevreklerden aksiyon figürlerine kadar birçok üründe Frankenstein imajının ticarileştirilmesinin de önünü açmıştır. Günümüzde tasarlanan ve satılan milyonlarca Frankenstein'ın canavarı temalı amblem, logo, poster, kıyafet, rozet, bardak altlığı, anahtarlık, mouse pad, telefon kılıfı, oyuncak, kırtasiye malzemesi vb. ürünlerde çoğunlukla Boris Karloff'un canlandırdığı klasikleşmiş tasvirin varyasyonları kullanılmaktadır. Kimi zaman çeşitli sembollerle (yeşil renk, dikiş, düz bir kafa, siyah saç vs.) kimi zaman ise doğrudan kullanılan bu tasvirler; kuşkusuz 1818 yılında Shelley tarafından anlatılan hikayedeki canavardan oldukça farklılaşmıştır.

Frankenstein karakterinin illüstrasyonlardaki görsel temsilleri, onun zaman içinde popüler kültürün güçlü bir simgesine dönüştüğünü açıkça ortaya koymaktadır. Bu imgeler, yalnızca romanın edebi içeriğini değil, aynı zamanda üretildikleri dönemin korkularını, ahlaki değerlerini ve estetik anlayışlarını da yansıtır. Canavarın kimi zaman tehditkâr, kimi zaman hüznü ya da karikatürize bir figür olarak resmedilmesi, onun sabit bir kimliğe değil, sürekli yeniden üretilen bir sembolik değere sahip olduğunu göstermektedir.

3.2. Sinemada Frankenstein Uyarlamaları

1800'lü yılların başında yazılan gotik edebiyat eserleri, başta tiyatro ve sinema olmak üzere pek çok sanat dalında tekrar üretilmiştir. Kendini Tanrı yerine koyup mezarlıklardan topladığı ceset parçalarını birleştirerek meydana getirdiği yapay bir insana yaşam veren Victor Frankenstein'ın tüyler ürpertici öyküsünün anlatıldığı romanın tiyatroya uyarlanmalarının ardından, güçlü karakterleri ve hikaye akışının sinemaya da uyarlanabilir olması sayesinde yıllar içerisinde birçok sinema filmi ve

televizyon dizisinde Frankenstein temasının işlenmesini sağlamıştır. Bu filmlerin bazılarında Shelley'nin romanına sadık kalınmış, bazılarında ise hikaye yeniden oluşturularak sadece canavar karakteri kullanılmıştır.

Mary Shelley'nin romanının ilk sinema uyarlaması; Edison Stüdyoları'nca yapımcılığı gerçekleştirilen Frankenstein (1910) filmi J. Searle Dawley tarafından yönetilmiştir. Üç günde çekilen, 12 dakikalık filmde; Doktor Victor Frankenstein rolünde Augustus Philips, canavar rolünde Charles Ogle ve doktorun nişanlısı Elizabeth Lavenza Frankenstein rolünde ise Mary Fuller yer almıştır. Frankenstein (1910) filminde diğer Frankenstein temalı filmlerin aksine canavarın yaratılma sürecinde elektrikten değil, dönemin emperyalist politikalarına bağlı olarak savaş ve silah materyallerinde yaygın olarak kullanılmış olan, çeşitli iksir ve kimyasallardan faydalanılmıştır. Filmdeki canavar karakterinin kambur bir sırtı, büyük gövdesi ve elleri, iri ayakları, dalgalı, uzun ve karışık saçları, eğri ağzı ve büyük gözleri vardır. Bu özellikleriyle Shelley'nin romanındaki tasvire benzetilmek istendiği söylenebilir. (Erşanlı, 2019, s. 136)



Görsel 11: "Frankenstein" (1910) Film Afişi

Romanının, sessiz film olarak ikinci sinema uyarlaması 1915 yılında yönetmen Joseph W. Smiley tarafından çekilen 70 dakikalık "Life Without Soul" (Ruhsuz Hayat) filmidir. Film cansız bir adama, doktor tarafından ruh verilmesi ve bedenin tekrar yaratılması hikayesi üzerine kurulmuştur. Film bundan sonra çekilecek tüm Frankenstein temalı filmlerden ayıran en büyük ayrıntı, tüm yaşananların aslında yazar Mary Shelley'nin rüyası olduğunun anlatıldığı finalidir. Ancak filmin günümüze kalmış bir kopyası bulunmamaktadır ve kayıp filmler arasında yerini almıştır.

Üçüncü Frankenstein uyarlaması 1921 tarihinde İtalyan yönetmen Eugenio Testa tarafından çekilen “Il Mostro di Frankenstein” (Frankenstein’in Canavarı) filmidir. Filmden geriye kalan siyah beyaz fotoğrafta görülebileceği üzere; oldukça iri vücutlu, kel ve siyah kıyafetler giyen, canavardan çok iri bir insan görünümüne sahip karakter, İtalyan aktör Umberto Guarracino tarafından canlandırılmıştır.



Görsel 12: “Il Mostro di Frankenstein” (1921) Filmden Bir Kare

Frankenstein miti, James Whale'in yönettiği 1930'lardaki Universal Studio filmlerinde en korkutucu şeklini almıştır. Peggy Webling'in 1927 tarihli “Frankenstein: An Adventure in the Macabre” (Korkunç Bir Macera) oyunundan uyarlanan ilk filmde Webling'in kaba ve gelişmemiş yaratık yorumu korunmuştur. Karloff'un garip görünümünden ve yapmacık yürüyüşünden, yıldırım çarpmalarından, Dr. Frankenstein'in “Yaşıyor!” diye haykırdığı çılgın çılgılığına kadar, 1931 yapımı Frankenstein filmi halkın hayal gücünde silinmez bir iz bırakmıştır. Bu karar Canavarı insan altı ve akıl yürütülemeyen bir karaktere dönüştürmüştür. Zombi benzeri yaratılış, o zamanlar yükselen faşist ideolojinin tehlikelerinin bir önsezisi olarak ta yorumlanabilir. (Tiehen, 2014, s. 76)

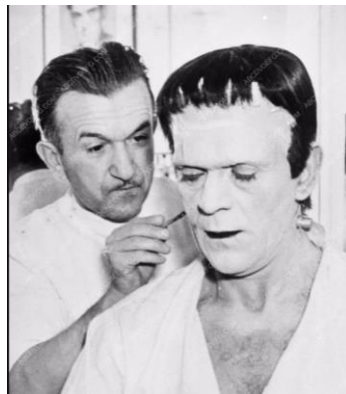
1931 yapımı film korku sineması tarihinde bir dönüm noktası olmuştur. 1957 yılında İngiliz Hammer Şirketi'nin Frankenstein temalı yeni bir film çekmesine kadarki süreçte Universal Stüdyoları bu tema ile toplam 8 film çekilmiştir. Bu filmler sırasıyla şunlardır: Frankenstein (1931), Bride of Frankenstein (Frankenstein'in Gelini, 1935), Son of Frankenstein (Frankenstein'in Oğlu, 1939), The Ghost of Frankenstein (Frankenstein'in Hayaleti, 1942), Frankenstein Meets the Wolf Man (Frankenstein Kurt Adam'la Tanışıyor, 1943), House of Frankenstein (Frankenstein'in Evi, 1944),

House of Dracula (Drakula'nın Evi, 1945) ve Abbott and Costello Meet Frankenstein (İki Açıkgoz Frankenstein'a Karşı, 1948). (Erşanlı, 2019: 139-140)



Görsel 13: "Frankenstein" (1931) Film Afışı

Filmin başarısına makyaj sanatçısı Jack P. Pierce'in de önemli katkısı olmuştur. Pierce, Frankenstein (1931) için Karloff'un köşeli başlı ve kalın enseli klasik görünümünü tasarlamıştır. Canavarın yüzünün tasarlanması sürecinde bazı dikkat çeken detaylar mevcuttur. Öncelikle canavar yapay ve anatomik gerçeklikten uzak tasvir edilmek istenmiş ve Boris Karloff'un kafasının üzerine yerleştirilmiş bir parça ile normalden çok daha uzun ve üst kısmı tamamen düz bir baş tasarlanmıştır. Baş kısmının tasarlanması sürecinde bir diğer dikkat çeken detay da sonradan eklenen ve oldukça düzgün olan saç kısmıdır. Elektrik kullanarak hayat verilen cansız bir bedenin boyun kısmına iletkenliği sağlamak amacıyla eklenen vidalar da yıllar içerisinde canavarın adeta sembolü haline dönüşmüş ve hemen hemen tüm Canavar yorumlarında kullanılmıştır. Böylelikle günümüzde bilinen, hafızalarda yer alan, canavar ilk kez Frankenstein (1931) filmi ile karşımıza çıkmıştır.



Görsel 14: Jack Pierce, Karloff'un İkonik Makyajını Uyguluyor

Bu iri canavarın boyutlarının betimlemesini Shelley kendi kitabında şu şekilde yapmıştır: “Parçaların ufaklığı hızımın önünde büyük engel oluşturduğu için, başlangıçtaki niyetimin tersine, bu varlığı devasa ebatta, yaklaşık iki buçuk metre boyunda ve bununla orantılı şekilde geniş yapmaya karar verdim” (Shelley, 2023:s.55)

Frankenstein’ın canavarının film süresince başta aşağı simsiyah bir kıyafeti vardır. Siyah bir t-shirt, kolları kısa gelen siyah bir ceket ve siyah pantolondan oluşan bu kıyafetin altında oldukça yüksek tabanlı, hantal siyah botlar vardır. Ceketin kollarının kısalığı, kuşkusuz canavarın kollarının daha uzun görünmesine sebep olmaktadır. Görüntüye ek olarak canavarın tırnaklarının da siyah boya ile boyandığı filmde karşılaşılan bir başka detaydır.



Görsel 15: “Frankenstein” (1931) Filminde Canavar Rolünde Karloff

Makyaj sanatçısı Jack P. Pierce, Frankenstein (1931) filminde olduğu gibi “Bride of Frankenstein” (Frankenstein’ın Gelini, 1935) filminde de bir dizi farklı ve yenilikçi makyaj uygulaması yapmış, bir yangının sonrasını tanımlamak için ilk canavar tasarımına yaralar ekleyerek ve saçlarını kısaltmış, film ilerledikçe yaraların iyileştiğini göstermek için canavarın makyajını değiştirmiştir. Film afişinde ilk filmde farklı olarak canavarın yeşil renkte betimlendiği görülmektedir. Bu renk aynı zamanda sonraki yıllarda canavar ile özdeşleşmiş ve benimsenmiştir. Romanda sarı olarak tasvir edilen canavar, dünyevi olma özelliğinden uzaklaştırmak ve gerçeküstü bir varlık olduğunun altını çizmek amacıyla tiyatro ve film afişlerinde yer yer mavi, sarı ve yeşil olarak renklendirilmiştir.

Frankenstein serisinin üçüncü filmi olan ve Rowland V. Lee tarafından yönetilen Son of Frankenstein (Frankenstein'ın Oğlu, 1939) filmi, aynı zamanda Boris Karloff'un canavarı canlandığı son filmidir. Filmin afişinde canavar hem kırmızı-sarı hem de yeşil renkte çizilmiştir.



Görsel 16: Frankenstein'ın Gelini(1935) ve Frankenstein'ın Oğlu(1939) Film Afişleri

1943-1948 yılları arasında, II. Dünya Savaşı'nın tüm yıkıcı etkisinin sürdüğü dönemde; Universal Stüdyoları Canavarın yanında, bir dizi korku karakterini filmlere dahil ettikleri çeşitlemelerle seriyi değersizleştirmiştir. Yalnızca kazanç sağlamak amacıyla 1930'lu yılların klasikleşmiş yapımlarıyla boy ölçüşemeyecek ve hiçbir zaman onların başarısına ulaşamayacak filmler çekmiş ve bu filmlerde sunulan Canavar, Mary Shelley'nin romanının ekseninden tamamen çıkarak farklı karakterler ile yolu kesişen yeni hikayelerin bir parçası haline dönüşmüştür.



Görsel 17: Frankenstein Kurt Adamla Tanışıyor (1943) Film Afişi

1957 yılında genel hatlarıyla Shelley'nin romanına dayanan ve Terence Fisher tarafından çekilen "The Curse of Frankenstein" (Frankenstein'in Laneti) filmi, ilk renkli İngiliz korku filmidir. Telif hakları sorunları yüzünden Hammer şirketi tarafından çekilen filmlerde canavar farklı bir görüntü ile izleyici karşısına çıkmıştır. Christopher Lee tarafından canlandırılan karakter, afişte de görülebileceği üzere, , klasikleşen ve ikonlaşan karaktere neredeyse hiç benzememektedir.



Görsel 18: Frankenstein'in Laneti (1957) Film Afişi ve Filmde Bir Kare

Afişte resmedilmiş canavar yorumunun aynısı filmde de yer almıştır. Yeni tasarlanan bu canavarın en dikkat çeken özellikleri; gözlerindeki renk farkı, kafa yapısının bir insanı andırması ve çok fazla yara izi olan deforme bir cilde sahip olmasıdır. Derin ve belirgin dikiş izleri de dikkat çekmektedir. Kıyafetleri ise yine siyah ancak çok daha düzgün, bedenine uygun ve temiz olarak tasarlanmıştır.

"The Curse of Frankenstein" (Frankenstein'in Laneti, 1957) filminin başarısının ardından bir sonraki yıl yönetmen Terence Fisher, "The Revenge of Frankenstein" (Frankenstein'in İntikamı, 1958) filmini çekmiştir. Frankenstein'in canavarının Hammer şirketince çekilen filmlerde tamamen form değiştirmesinin bir başka örneği olan filmde; Micheal Gwynn tarafından canlandırılan canavar; kahverengi ceketi, beyaz gömleği ile büsbütün farklı bir kostüm içerisinde. Yüzündeki bozulmalar dikkat çekici olsa da, filmin konusu gereği sıfırdan yaratılmamış bir canavar olmasının da etkisi ile bir yaratıktan çok bazı uzuvları deforme olmuş bir insan görüntüsündedir.



Görsel 19: Frankenstein'in İntikamı (1958) Filmi Afışı ve Filmden Bir Kare

1974 tarihli “Frankenstein and the Monster from Hell” (Frankenstein ve Cehennemden Gelen Canavar) filmi, Terence Fisher tarafından Hammer Şirketi için çekilen altıncı filmidir (Görüntü: 381). Doktor Frankenstein’in bir akıl hastası üzerine yaptığı yeniden canlandırma deneyi hikayesini anlatan filmde canavar ilk defa başka bir formda tasarlanmıştır. Canavar bu filmde insandan çok maymuna benzer bir şekilde, vücudunun neredeyse tamamı kıllarla kaplı ve kafasında derin bir beyin ameliyatı iziyle görülmektedir. (Erşanlı, 2019, s. 158)



Görsel 20: Frankenstein ve Cehennemden Gelen Canavar (1974) Filmden Bir Kare

1994 tarihli ABD-İngiltere ortak yapımı gotik korku filmi olan “Mary Shelley’s Frankenstein” (Mary Shelley’nin Frankenstein), sözü edilen tarihe kadar romana en sadık kalınarak senaryolaştırılmış film olma özelliğini taşımaktadır. Kenneth Branagh tarafından çekilen filmde Frankenstein’in canavarı rolünü Robert De Niro canlandırmıştır. Canavarın yüzünde birçok farklı dikiş izi olduğu dikkat çekmekle birlikte kendisinden önce çekilen uyarlamalara kıyasla daha fazla insan-canavar arası bir çizgide tasarlandığı görülmektedir. (Görsel 23) Ayrıca canavarın dışarıda dolaşırken saklanmak amacıyla başını da örtebilen kapüşonlu bir pelerin giydiği dikkat çekmektedir. Bu kıyafet romana da gönderme yapacak şekilde yaratığın ucube

görüntüsünden dolayı saklanma, kaçma ve kamufle olma eğilimlerine işaret etmektedir.



Görsel 21: Mary Shelley'nin Frankenstein'ı (1994) Filminde Canavar

Stephan Sommers tarafından 2004 yılında çekilen Van Helsing filmi ise bir vampir avcısının hikayesini anlatmaktadır. Film asıl olarak Frankenstein hikayesini anlatmamakla birlikte, Canavar vampir avcısına karşı duran karakterlerden biri olarak görülmektedir. Shuler Hensley tarafından canlandırılan canavarın hantal ve iri görüntüsü, düz kafa yapısı klasikleşen canavar görüntüsü ile eşleşse de, kullandığı silahların modernliği, çelik omuzluğu ve ayakkabıları, teninin gri renkte olması canavarı farklılaştıran detaylardır.



Görsel 22: Van Helsing (2004) Filminde Canavar'ın Görüntüsü

Shelley'nin Frankenstein romanının günümüze kadar gelen uyarlamaları içindeki son film, Paul McGuigan tarafından 2015 yılında çekilen "Victor Frankenstein" filmidir. Tüm derisi deforme olmuş ve her yerinde derin dikiş izleri bulunan Canavar o zamana kadar sinema uyarlamaları arasındaki en vahşi görünümünden bir tanesine sahiptir.



Görsel 23: Victor Frankenstein (2015) Filminde Canavar ve Victor

Sinema tarihinde Frankenstein uyarlamaları, sadece doğrudan hikâyeyi anlatan filmlerle sınırlı kalmamış, aynı zamanda farklı temalar ve karakterler üzerinden de defalarca yorumlanmıştır. I, Robot (2004), Ex Machina (2014), Ghost in the Shell (1995), ve Poor Things (2023) gibi eserler, insan yaratımının sınırlarını ve post-humanist varoluşu tartışırken sıklıkla Frankenstein anlatısına atıfta bulunmuştur. Bu yapımların eleştiri ve analizlerinde Frankenstein'in hikayesi neredeyse kaçınılmaz bir referans noktasıdır. Ayrıca, Guillermo del Toro'nun Pinokyo (2022) uyarlamasının ardından 2025'te çıkacak Frankenstein filmi, büyük bir merakla beklenmektedir.

3.3. Tiyatroda Frankenstein Temsilleri

Frankenstein sinema perdesinden önce, tiyatro sahnesinde de popüler bir tema olarak işlenmiştir. 1826'da, Shelley'nin romanının İngiltere ve Fransa'da sahnelenen on beşten fazla farklı sahne uyarlaması bulunmaktaydı. Shelley'nin anonim olarak romanını yayınlamasından beş yıl sonra Richard Brinsley Peake'in uyarlaması "Presumption or the Fate of Frankenstein" (Varsayım ya da Frankenstein'in Korkusu), 28 Temmuz 1823'te İngiliz Opera Binası'nda sahnelenmiş ve romanın tarihteki ilk dramatizasyonu olma özelliğini kazanmıştır. Oyun, toplamda 37 defa oynanmıştır. Başrolde yer alan Thomas Potter Cooke, canavarı canlandıran ilk aktör olarak tarihe geçmiş, farklı uyarlamalarda Canavar rolünde 350'den fazla sahneye çıkmıştır. Bu roldeki başarısı ikonlaşacak bir görüntünün de ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Afişlerdeki görüntüsü bir Antik Yunan karakterini andırır şekildedir. Üzerinde tunik benzeri bir kostüm bulunmaktadır.

Mary Shelley yirmi altıncı doğum gününden kısa bir süre önce oyunlardan birini izlemiş ve sonrasında bir arkadaşına yazdığı mektupta, yarattığı canlandıran Thomas Peter Cooke'un performansını beğendiğini ancak oyunun iyi yönetilmediğini belirtmiştir. Shelley'nin tiyatro sahnesinde yer almaya başlayan diğer yapımlara katılıp katılmadığı bilinmemektedir.



Görsel 24: 1823 Tarihli Oyun Afişi

10 Haziran 1826 tarihinde Paris'te bulunan Theatre de la Porte Saint-Martin'de sergilenen "Le Monstre et le Magicien" (Canavar ve Büyücü) oyununun afişinde kullanılan çizim, Frankenstein ve Canavar'ın ilk renkli görseli olma özelliğini de taşımaktadır. Aynı zamanda bu eser ile canavar hikayesi ilk defa İngiltere dışında bir ülkede tiyatro eserine dönüşmüştür. Esere dair dikkat çeken bir diğer önemli nokta ise canavarın yeniden Thomas Potter Cooke tarafından canlandırılmış olmasıdır.



Görsel 25: 1826 Tarihli Oyun Afişi

İlk melodramlar, özellikle Dr. Frankenstein ve Canavar karakterizasyonunda, Shelley'nin tartışmalı romanından hemen uzaklaşmışlardı. Son iki yüz yıldır yazarlar ve edebiyat teorisyenleri Shelley'nin romanını analiz etmişlerdir. Shelley'nin

hikayesine yöneltlen ahlaki eleştirilere yanıt olarak, Richard Brinsley Peake ve romanı 1820'lerde uyarlayan diğer oyun yazarları hikayedeki ahlak eksikliğini düzeltmişlerdir. Peake'nin uyarlamasında Canavar sessiz olarak yorumlanmıştır. Yapım, hikayeye ahlaki bir yaklaşım sağlamakla kalmamış, aynı zamanda canavarı susturma konusundaki popüler geleneği de başlatmıştır. Shelley olay örgüsünün kontrolünü ve özellikle de yaratığın etkileyici konuşmasının sembolik kapsamını kaybetmiş, uyarlamalar sessiz bir canavar sunmaya devam etmiştir.

Frankenstein romanı ilk yayınlandığında birçok kişi tarafından din karşıtlığıyla eleştirilmiştir. Peake'in sahne uyarlaması da başlangıçta benzer bir kınama almış, Londra'da küçük bir topluluk, izlememiş olmalarına rağmen, Peake'in oyununun sözde ahlaksızlığı üzerine odaklanan bir protesto düzenlemişlerdir. Bazı eleştirmenler hikayenin ahlaksızlığını konu etse de, Frankenstein'ın dramatizasyonunu izlemeye yönelik popüler ilgi azalmadığı gibi "Presumption or the Fate of Frankenstein"ı bir hit haline getirmiştir. İlk gösteriminde muhtemelen 55.000'den fazla Londralı tarafından izlenerek romanı hiç okumamış birçok insanı Frankenstein hikayesiyle tanıştırmıştır.

Benzer yorumlarda yaratığın eylemleri ve motivasyonları hakkında herhangi bir gerekçe sunulmamış veya göz ardı edilmiştir. Canavarın konuşma yeteneğinden mahrum bırakılması, Shelley'nin karakterinin karmaşık kişiliğini ortadan kaldırmış ve geride, sürekli olarak Frankenstein'ı kovalayan, genellikle bir veya iki kadını kaçıran ve kulübeleri ateşe veren, insansı tavrını tamamen yitirmiş bir korku figürü bırakmıştır. Artık yeterince gelişmemiş bir varlık olan bu karakter, romanda da yer alan ışıık ve hava durumuna hassasiyeti, elini ateşte yakma, şaşkınlık ve zevk ifade etme, kör adam De Lacey'nin arp çalmasıyla yatışması gibi basit duyuusal tepkilere sahiptir. Bu tepkiler, Canavarın savunmasızlığını gösterme fırsatları sağlamıştır. Yine de, konuşma yeteneği olmadan, Canavarın artan öfkesi ve şiddeti anlaşılabilir olmaktan çok endişe verici olmuştur. Canavarı susturmak, karakteri duygusuz hale getirmiş, kötülüklerinin kınanmasını kolaylaştırmıştır.

Erken dönem uyarlamalarında, Frankenstein da romandaki kadar katmanlı gelişmiş bir karakter olarak sunulmamış ve duygusal olarak işlenmesine izin vermeyecek kadar çok aksiyon sahnesine yer verilmiştir. Dr. Frankenstein'ın alçakgönüllü laboratuvar asistanı Fritz karakteri Presumption oyunun ahlaki tonuna katkıda bulunmuştur. Fritz

benzeri bir karakter, sonraki iki yüz yıl boyunca dramatisasyonlarda görünmeye devam etmiştir. Peake'in oyununda Frits, Frankenstein'in çalışmalarını gözlemlemekte ve onun hakkında "Elbette Bay Frankenstein nazik bir adam... ama uzun kuyruklu, boynuzlu ve toynaklı, adı açıklanmayacak biriyle sohbet ettiğini düşünüyorum." demektedir. Benzer İncil ve Faust referansları, 1820'lerdeki dramatisasyonlarda ve The Living Theatre, Gialanella ve Dear'ın sonraki uyarlamalarında tekrar kullanılmıştır. Fritz karakterinin eklenmesi ve Frankenstein'in bu şekilde kınanması, onun deneyini Shelley'nin romanındaki gizli ve seküler tondan uzaklaştırır. (Tiehen, 2012, s.s.22-23)

1820'lerdeki uyarlamalarda Canavar ve Frankenstein arasındaki ilişki genellikle sahne dışında gizlenmiş, sadece değişen renkli ışıklarla tasvir edilen bir yaratılış sahnesiyle başlamıştır. Yaratılış anı sahnede ilk kez Milner'ın 1826 uyarlamasında gösterilmemiştir. Shelley'nin romanında ve sonrasındaki sahnelemelerde, Frankenstein'in başarısından duyduğu sevinç kısa sürmektedir. Erken dönem uyarlamalarda başkahraman olan Frankenstein, anında hissettiği içgüdüsel iğrenme ile izleyiciye insan kahramanın duygularıyla kabaca ve belirli yönlerden paralellik kurmayı, nasıl tepki vermesi gerektiğini göstermiş, izleyiciyi Canavar'dan kaçarken ve sevdiklerini onun gazabından kurtarıırken, onunla empati kurulmasını engellemeyi amaçlamıştır.

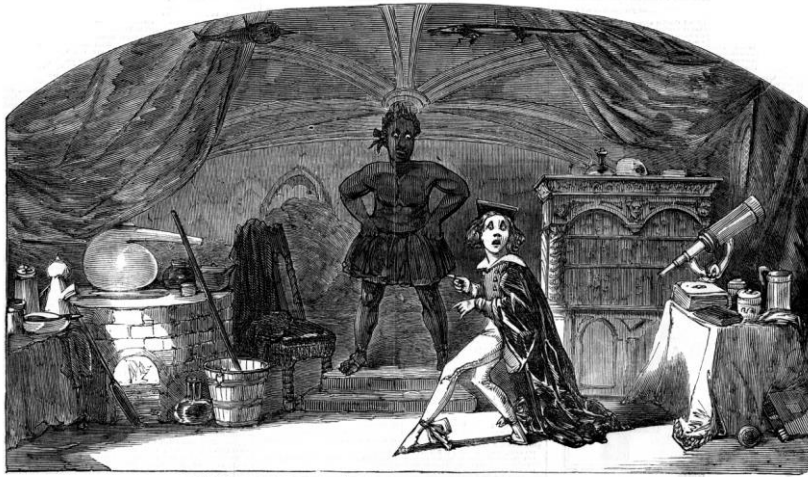


Görsel 26: Adam ya da Canavar (1826) Oyun Afişi

Presumption'da hem Canavar hem de Frankenstein bir çığ felaketinde yok olur, "The Man or the Monster" (1826) (Adam ya da Canavar), Frankenstein'ı bıçakladıktan sonra volkanik bir kraterden atlayarak ölür. Canavar ve Frankenstein'ın ölümü nadiren Shelley'nin tasarımı yansıtır ve bunun yerine bazen olağanüstü tuhaf bir

şekilde, bir veya her iki karakterin de öldüğü garip bir karışım haline gelmiştir. (Tiehen, 2012, s. 23)

Döneminin popüler gösterileri olan burleskler ve parodiler de, Frankenstein'a olan ilgiyi arttırmışlardır. Frankenstein parodileri melodramların tarzını taklit etme ve onlarla alay etme eğilimindeyken, burleskler genellikle Frankenstein hikayesinin malzemesine daha genel bir mizahi yaklaşım sergilemişlerdir. 1823 gibi erken bir tarihte Londra'da, katalepsi durumundaki bir icra memuruna hayat veren tıp öğrencisini konu alan "Frank-in-Steam" ve dokuz ölü kalfanın vücut parçalarından bir adam yaratan terzi hakkındaki "Frankenstitch" oyunları sahnelenmiştir. Frank-in-Steam'de genç yaratıcı karakteri, "Ne yaptım? Ölü bir bedeni ayağa kaldırarak canlandırmak yerine, beni tutuklayacak bir icra memurunu canlandırdım." diyerek Dr. Frankenstein'ın tipik olarak deneyimlediği suçluluk duygusuyla alay etmektedir. 1849'da Richard ve Barnabas Brough burlesque-extravaganza türünde bir oyun olan "Frankenstein or The Model Man"i (Frankenstein ya da Örnek İnsan) yazmıştır. Broughs'un oyununda en dikkat çeken şey konuşan Canavar tasviridir. Oyundaki diğer karakterler için daha önceki uyarlamalardaki tasvirleri kullanırken karakter listesinde yaratık "The What Is It" olarak belirtilmiştir. (Tiehen, 2012, s. 24)



Görsel 27: Frankenstein ya da Örnek İnsan (1849) Oyun Tanıtımı

Shelly'nin romanındaki yaratığına benzerlik gösteren Canavar, önceki yapımlarda olmayan bir zihinsel farkındalık göstermiştir. Ayrıca, kendisinden sonraki yapımlarda tekrarlanacak olan kim veya ne olduğuyla ilgili derin belirsizlik hissini de taşımaktadır. Mizahın bir kısmı, Canavarın konuşma ve düşünme hızında yatmaktadır ve bu hız,

oyun boyunca kullanılan akıllıca dizelerle daha da artar. Canavar entelektüel uyanışından sonra şarkı söylemeye başlar ve dizeler söyler: "Ben bir beyefendiyim, ben tam bir beyefendiyim..." Oyunun sonunda "kıvrılmış saçları ve bıyıklarıyla mutlu kentli gibi özenle giyinmiş" görünür. Frankenstein yeni temizlenmiş yaratımına, "Kollarıma gel, vahşi genç serseri, seninle gurur duyduğumu söylemekten çekinmiyorum." diye yanıt verir. Canavar ve Frankenstein kucaklaşır ve çoğu Frankenstein uyarlamasında görülenden daha mutlu bir son bırakır.

Frankenstein'ın yakın dönemdeki avangart uyarlamaları hikayeye farklı bir özgünlükle yaklaşmıştır. Örneğin, The Living Theater'ın 1966 tarihli Frankenstein'ı tiyatronun çığır açan yapımlarından biri haline gelmiştir. 1960'ların ortalarında yeniden yükselen umutlu idealizme bir yanıt olarak "Frankenstein mitini" kullanmışlardır. Üç Perde olan oyun ritüeller, Antik Yunan mitleri, Yahudi-Hristiyan dini anlatıları, çağdaş medeniyet efsaneleri ve hapisane anarşisine kadar birçok fikir ve ortamda gezinmektedir. Bir noktada Frankenstein, "İnsan acısını nasıl sonlandırabiliriz?" diye sormaktadır. Yaratık/Canavar, bir karakter değil, insanlık tarafından şekillendirilen ve görsel olarak bir grup insan ve bir başın ana hatları tarafından temsil edilen bir fikir topluluğu olarak sahnelenmiştir. The Living Theater'ın oyunu hayat verme yeteneğinin dünyayı daha iyi bir yer haline getirebileceğine inanan Frankenstein'ı konu edinmekle birlikte diğer uyarlamalardan şaşırtıcı derecede farklılaşmıştır. (Tiehen, 2012, s. 32)

The Living Theatre'ın Frankenstein'ında anlatılandan daha karanlık ve anarşist temalar Clive Barker'ın uyarlamasında karşımıza çıkmaktadır. Korku türünde en üretken film yönetmenlerinden ve yazarlarından biri olan Barker, "Frankenstein in Love or The Life of Death"i (Âşık Frankenstein ya da Ölümün Hayatı) yazmıştır. İlk olarak 1982'de Londra'daki The Cockpit Theatre'da sahnelenen olağanüstü yenilikçi oyun, Shelley'nin romanından esinlenmiştir ve Barker oyunun izleyiciyi rahatsız etmek ve korkutmak için tasarlandığını ancak oyundaki tüm hile ve efektlerin dışında asıl gücünün nihayetinde bir hikaye olarak etkinliğinde yattığını belirtmiştir. Oyun, şok edici tasvirler ve kanlı olaylar içerir, ancak hikayenin kendi mizahı içerisinde gülünç anları yaşatmayı başarmıştır. Bu oyunun geçtiği dünya Post-Frankenstein olarak sunulmuştur. Artık yaşlı bir adam olan Frankenstein, ilk canavarını yarattıktan sonra durmamış, bunun yerine yeni yaratıkları bir araya getirmiş ve onlara işkence etmiştir.

El Coco adlı yaratık Frankenstein için şöyle der: "Oğullar her zaman babalarına benzer, benzerlik ne kadar derine gömülü olursa olsun. Onu bir kez daha görmek, miras alacağım acıları bilmek ve sonra onu öldürmek istedim." El Coco'nun canavarlığı Frankenstein'ın yanında sönük kalmıştır. Frankenstein adamlarına "Onu insanlıktan çıkarın, onu yok edin" diyerek, yaratığın bedeninden et parçalarının kopartılmasını emreder. Yine de El Coco hayatta kalır ve kendini tekrar bir araya getirir ve her zaman yaptığı gibi yaratık Frankenstein'ı takip eder ve yaratıcısının karşısına çıkarak şöyle der: "Ben hala buradayım. Bir erkek gibi görünmüyor muyum? Bu halde, bir erkek gibi görünerek, her doğal oğulun hakkını talep ediyorum: babasını öldürmek". İzleyiciden alt hikayeleri, yeni eklenen karakterleri ve bir gerilla devrimi arka planını takip etmesi istenmiş fakat hikayenin temeli aynı kalıcı Canavar - Frankenstein ve onların garip, çözümsüz ilişkisinden oluşturulmuştur.

Barker'ın oyunu Shelley'nin orijinal olay örgüsünden uzaklaşsa da, sonraki oyun yazarları ve film yapımcıları uyarlamalarında ona sadık kalarak romanın hikayesine geri dönmüşlerdir. Victor Gialanella'nın 1981 Broadway oyunu "Yaratık ve Dr. Frankenstein" geleneksel karakterizasyonları ve romandan birçok yönü korumuştur.



Görsel 28: Yaratık ve Dr. Frankenstein (1981)

Gialanella'nın oyununda Victor, kibirle dolu, deneyinin peşinde koşarken sevdiklerinden giderek daha fazla uzaklaşan ve suçluluk ve korkuyla dolu genç bir adam olarak yeniden ortaya çıkmıştır. Yaşam yaratma açlığıyla dikkati dağılmış bir şekilde laboratuvarında; "İnsanlığın yeni bir çağının eşliğindeyiz. Bizi yaratıcıları olarak kutsayacak yeni bir türün şafağı" diyerek haykırır. Makine sesleri ve şimşek çakmaları sahneyi doldurmuştur. Fakat yaratılan şey bir başarısızlık gibi görünmektedir. Yaratık laboratuvarında yalnız bırakılır ve daha sonra derin ve korkunç bir çılgılık atarak dimdik

oturur, doğumunun şiddeti hafiflerken derin nefesler alır. Daha sonra yaratık dünyaya doğru yola çıkar ve Shelley'nin yaratığına benzer şekilde insanlığın dehşeti ve nefretiyle karşılaşır. Gialanella, yaratığın De Lacey ile derin bir ilişki geliştirmesine, ondan nasıl konuşulacağını ve okunacağını öğrenmesine izin vermiştir. Canavar bir kez daha farkındalığı gelişmiş, anlaşılır ve düşüncelidir. Frankenstein ile aralarındaki konuşmalar Shelley'nin romanına benzer karmaşık bir ilişkiyi tasvir etmektedir. Yaratık, Frankenstein'dan cevaplar, yardım ve arkadaşlık talep eder ancak Frankenstein beceriksiz ve isteksizdir. Gialanella, Yaratığı laboratuvara kadar kovalayan Victor ile oyununu çözüme kavuşturmuştur. Yaratık, genç adamı sırtını kırarak öldürür, laboratuvarı ateşe vererek Frankenstein'ın bedenine, "Elveda... Senin öldüğün gibi ben de öleceğim... Ama sonsuza dek yalnız bir şekilde birbirimize bağlı olacağız." diye seslenir.(Tiehen, 2012, s. 34-35)

Frankenstein'ın hikayesi, tıpkı Canavar'ın kendisi gibi, kendi başına bir yaşam kazanmıştır. Mary Shelley, 1831 tarihli metnine yazdığı bir önsözde "Ve şimdi bir kez daha, çirkin yavrumu dışarı gönderip başarılı olmasını diliyorum" ifadelerini kullanmıştır. Bu ifade, hikaye halkın hayal gücünü sahne uyarlamalarıyla ele geçirmesinden yıllar sonra yazılmıştır. 2011 yapımına verilen ilgi ve övgü, karakterlerin bizi hâlâ büyüleyebilme gücüne sahip olduğunun kanıtıdır.

2011 yapımı Danny Boyle'un yönettiği National Theatre yapımı oyun hem yenilikçi bir uyarlama olmasıyla hem de romana uygunluğuyla öne çıkmaktadır. Akademi Ödülü kazanarak sinemadaki başarısını pekiştiren Boyle'un sahneye dönüşü büyük bir ilgi ve basın yankısı yaratmıştır.



Görsel 29: 2011 Tarihli Oyun Afifi

Seyirciler onun sinematik duyarlılıklarını tiyatro yorumuna nasıl dahil edeceğini merak etmişlerdir. Boyle, Frankenstein'nın edebi yönüyle ilgilenmiş ve oyunun görsel tarzının Canavar'ın hikayesini desteklemesini, ancak bu hikayeyi gölgede bırakmamasını istemiştir. Yine de yapım, ses ve görsel efektleri fazlaca kullanarak eleştirmenleri etkilemeyi başarmıştır.

Danny Boyle, oyuncularını Jonny Lee Miller ve Benedict Cumberbatch'i, Canavar ve Frankenstein rollerini dönüşümlü olarak oynamaları için yönlendirmiş; sahne uyarlamasının, roman ve baskın sinema uyarlamalarından bağımsız bir kimlik kazanmasını sağlamayı amaçlamıştır. Canavar konuşan, düşünen, seven, arzuyla öldüren vb. özellikleriyle daha önce benzeri görülmemiş bir şekilde bir kez daha, tam anlamıyla yeniden yaratılmıştır. Dear'ın metni ve Boyle'un Canavar ile Frankenstein'ın iç içe geçmiş ikiliğiyle oynama konusundaki kendine özgü yöntemi, yeniden sahnelenen Frankenstein'a büyük başarı kazandırmıştır.

Frankenstein'ın hikayesi her yıl farklı yorumlamalarla sahne, perde ve ekranlarda yeniden canlanmaktadır. Frankenstein'ın yazıldığı tarihten bugüne tüm uyarlamaları; 1820'lerdeki melodramlardan, birçok komedi ve parodiye, 1930 ve 1950'lerdeki filmlerden, yirminci yüzyılın ikinci yarısında yenilikçi veya geleneksel teatral yorumlara kadar, sonsuz olasılıklar sunabildiğini göstermektedir. Çok az başka hikaye Frankenstein kadar farklı hayata sahip olmuştur.

4. ÇAĞDAŞ TİYATRODA BİR ANLATIM ARACI OLARAK GERÇEK BOYUTLU KUKLA

Gerçek boyutlu kukla tanımı (life-size puppet) temsil ettiği karakterin veya canlının doğal ya da önceden tanımlanmış boyutlarına uygun olarak tasarlanan, sahnede – oynatıcı veya oyuncu – gerçek bir insan figürü ile karşılaştırıldığında boyutları algılanabilen kuklaları kapsamaktadır. Bu bölümde gerçek boyutlu kukla tanımı örnekler üzerinden açıklanacaktır.

Gerçek boyutlu (life-size) Cambridge Sözlüğü'nde; temsil ettiği kişi veya şeyle aynı boyutta olan model veya sanat eseri şeklinde tanımlanmıştır.

Yapılan literatür taramasında gerçek boyutlu kukla tanımının kukla sınıflandırmaları yapan çalışmalarda bulunmadığı görülmüştür. Araştırmalarda kukla türleri, teknik özelliklerine göre parmak kuklası, el kuklası, ipli kukla, çubuklu kukla, gölge kuklası, su

kuklası vb. başlılarda karşımıza çıkmaktadır. İstisnai olarak “dev kukla türü” oynatma biçimine, üretim tekniğine vb. bakılmaksızın boyutu itibari ile farklı bir tür olarak tanımlanmıştır. Gerçek boyutlu kuklalar ise kimi zaman dev kukla başlığı altında kimi zaman ise bunraku tarzı kukla başlığı altında incelenmiştir. Bu türler ile karşılaştırdığımızda gerçek boyutlu kukla tanımının benzerlikler içermekle birlikte ayrı bir tür olarak değerlendirilmesi gerektiği görülmektedir.

Boyutları sebebiyle yakın bir tür olan dev kuklalar (giant puppets); farklı yazılı kaynaklarda boyutları göz önünde bulundurularak; 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 boyutundan değil, aynı zamanda ortalama bir insanın boyutundan da büyük ise dev olarak adlandırılabilir. Zira insanlar; gerek izleyici gerekse üretici konumunda olsun, varlıkları kendi fiziksel ölçekleri üzerinden anlamlandırma eğilimindedir. Bu bağlamda, büyüklük ve küçüklük gibi ölçütler, insan merkezli algı düzleminde şekillenir; sahnedeki her varlık, insan ölçeği üzerinden anlam kazanır. Böcek, çiçek ya da hayvan biçimli kuklalar, bu biçimlerin orijinal boyutundan büyük olarak imal edildiğinde de “dev” olarak nitelendirilebilirler. Ancak “dev kukla” olarak tanımlanabilmesi için insan boyutundan da büyük olmalıdırlar. (Ersan, 2019, s. 532)

Gerek gerçek boyutlu gerekse dev kukla türünde oynatıcı ve/veya oyuncu ile bahsi edilen nitelikteki böylesi formların aynı sahnede etkileşimde olmaları, insan ve kukla boyutlarının birbirine oranlarının teatral anlatıma dâhil olmasını sağlamıştır. Bu durumu açıkça kullanan önemli yapımlardan birisi kukla yönetmenliğini Toby Olie’nin yaptığı National Theatre’ın 2017 yılı yapımı Pinokyo’dur.

Carlo Collodi’nin ünlü çocuk hikayesinde adı Pinokyo olan ahşap kuklanın insanların dünyasında başına gelenler anlatılır. Ancak sahne uyarlamasında ironik bir anlatım tercih edilerek; Pinokyo bir oyuncu tarafından canlandırılırken, insan karakterlerin tümü beş metrelik dev kuklalarla temsil edilmiştir. Bu sayede izleyicinin Pinokyo ile empatisi en güçlü noktaya taşınmış, insan dünyasının eziciliği ve korkutuculuğu boyutlardaki farklılık sayesinde daha da hissedilir olmuştur.



Görsel 30: Pinokyo (2017) National Theatre

Dev kukla türünde kuklanın temsil ettiği varlığın tanımlı formundan ve insandan büyük olması, gerçek boyutlu kuklaların ise insan ölçeğine oranının doğada veya önceki bir anlatıda tanımlanmış ölçülerine sadık kalınması gerekmektedir. Örneğin Nick Barnes'ın kukla tasarımlarını üstlendiği Bay Popper'ın Penguenleri müzikalinde dört oyuncu/oyuncu ve penguen kuklaları yer almaktadır. Penguen kuklaları bir oyuncunun birden fazlasını kontrol edebileceği kadar küçük fakat doğal boyutlarındadır. Bu açıdan birer gerçek boyutlu kukladırlar. Laurel Graeber 2016'da The New York Times'ta kuklalar hakkında "Çocuklar kuşların canlı olmasını isteyebilirler, ancak Nick Barnes'ın yarattığı, Lucy Grattan ve Toby Manley gibi aktörlerin hayat verdiği, gerçek boyutlu kuklalar canlı kuşlardan çok daha iyi olabilir." yazmıştır.



Görsel 31: Bay Popper'ın Penguenleri (2016)

Gerçek boyutlu kukla (life-size puppet) tanımının, 2007 yılında Michael Morpurgo'nun romanından uyarlanan ve Londra'daki Ulusal Tiyatro tarafından sipariş edilen Handspring Puppet Company'e Olivier, Evening Standard ve Critics' Circle

Ödüllerini kazandırmış Savaş Atı (War Horse) oyunu ile yaygın olarak kullanılmaya başlamıştır. Handspring Puppet Company kitabının editörü Jane Taylor gerçek boyutlu kukla biçiminin tanımı hakkındaki belirsizliğe şöyle değinmiştir:

“Güney Afrika'nın Handspring Kukla Topluluğu, son yirmi yıldır yerel ve uluslararası tiyatro sahnelerinde övgü topluyor. Ancak geçtiğimiz yıl, Londra'daki Ulusal Tiyatro tarafından sipariş edilen ve 2008'de Laurence Olivier Ödülü kazanan War Horse'un muazzam başarısı sayesinde topluluk, küresel çapta yeni bir ilgi odağı haline geldi. War Horse'un birçok güçlü yönü arasında yer alan gerçek boyutlu at kuklaları, gösterinin harikası olarak kabul edildi ve Handspring'e Dekor Tasarımı dalında bir ödül kazandırdı. Ancak ödülün kendisi, kuklacılığın statüsü konusundaki belirsizliği gözler önüne seriyor. War Horse'ta performans için tasarlanmış, kamış ve ağaçtan yapılmış bu varlıklar, ne tamamen oyuncu ne de sadece setin bir parçası olarak tanımlanabilir. Aynı zamanda kostüm de değiller. Bu durum, özellikle tiyatro alanında kategorilerin zorluğunu ortaya koyuyor.” (Taylor, 2009, s. 11)

Bu yapımın büyük başarısı, Handspring'in kukla sanatındaki onlarca yıllık deneylerine getirdikleri yeniliklere ve bunların Güney Afrika tiyatrosuna katkılarına dikkat çekmiştir. Handspring'in ayrıntılı, gerçek boyutlu kuklalarıyla sahnelenen yapımda, kuklalar insan-hayvan-kukla ve teknolojinin etkileşimiyle canlanıyor, kendi yaşamlarını kazanıyor gibi görünmektedir. Oyunun kendisi duygusal olarak yoğun bir etkiye sahip olsa da, izleyiciler daha çok kukla sanatının gücünü övmüşlerdir. Oyunun başkarakterleri de olan atlar, hafif konstrüksiyona sahip, mekanizmaları sayesinde gerçekçi hareketleri olan, üç oynatıcı tarafından kontrol edilen gerçek boyutlu kuklalardır. (Starbuck, 2013, s.385)

Disney yapımı Broadway müzikali Aslan Kral (The Lion King), 1997 yılında sahnelendiğinde kuklalarıyla büyük ilgi görmüş ve bu kuklalar için zaman zaman “gerçek benzeri” (life-like) tanımı kullanılmıştır. Ancak “gerçek boyutlu” (life-size) ifadesi bu yapım hakkındaki yazılarda nadiren yer almıştır. Bu durum, kuklaların insan oyuncularla doğrudan kıyaslanabileceği bir sahnelemeye sahip olmamasıyla ilişkilendirilebilir. Oyuncuların insan formuna değil canlandırdıkları aslan, sırtlan gibi hayvan karakterlerin ölçülerine referans verdiği düşünülmüş olabilir. Buna karşılık,

Savaş Atı (War Horse) yapımında kuklaların yalnızca gerçekçi hareketleri değil, oyuncularla sahnede kurduğu etkileyici ve inandırıcı ilişki ön plana çıkmış bu nedenle “gerçek boyutlu” nitelemesi ilk kez bu yapımla öne çıkmıştır.



Görsel 32: War Horse (2007) National Theatre

Julie Taymor ve Michael Curry'nin kukla tasarımını birlikte yaptığı Aslan Kral'da çubuk kuklalar, gölge kuklaları ve tam boy kuklalar dahil olmak üzere 232'den fazla kukla yer almaktadır. Kuşlar, böcekler, balıklar vb. 25 hayvan türü canlandırılmıştır. Taymor'ın "çift etkinlik" olarak adlandırdığı, karakterlerin kuklalar, kostümler ve maskelerle temsil edilirken, aktörün/oyuncunun seyirciler tarafından görülebildiği sahneleme biçimi hayvanların ifadesini güçlendirmiştir. Aktörler kuklalarla bir bütün olarak hareket etmekte; zürafaları oynayan aktörler uzun bacaklar üzerinde yürümek, Mufasa ve Scar'ı oynayan oyuncular, kaldırılıp indirilebilen mekanik başlıklar takmakta, Timon, Pumbaa, Zazu ve sırtlanlar gibi karakterler, aktörler tarafından gerçek boyutlu kuklalar veya kostümler içinde canlandırılmaktadır. (Rabinowitz, 2023)



Görsel 33: Zazu Kuklası, The Lion King (1997)

Özellikle Zazu ve Timon karakterleri gerçek boyutlu kuklalar olması yanında bunraku tarzı kuklalar olarak tanımlanmıştır. (Disney, 2025)

Kuklanın dramatik rolünü yerine getirmesini sağlayan tüm güç, nefes ve ruh kuklacı/oyuncudan gelmektedir. Kukla oyunlarında kuklanın canlı olduğu illüzyonu yaratılır ve bu sebeple onu harekete geçiren kuklacı gizlenmek zorundadır. Özellikle batılı kukla geleneğinde kuklacının kendini gizlemesi bir kural gibi uygulanmıştır. Asya geleneğinde ise Nang Sbek Thom (Kamboçya), Wayang Kulit (Endonezya) ve Bunraku (Japonya) gibi kukla oyunu türlerinde kuklacı kukla ile birlikte sahnede görülmektedir. Kamboçya'daki üç gölge oyunu tekniğinden biri olan Nang Sbek Thom örneğinde; oyuncular gölge figürlerinin yanında görünür halde birlikte dirler. Mim, şarkı, dans ve anlatının birlikte kullanımı da oyunu oluşturmaktadır.(Ersan, 2018, s. 241)

Bunraku; Japonya' da doğmuş ve gelenekselleşmiş bir kukla tiyatrosu türüdür. Bu teatral formda, yüksekliği yaklaşık bir buçuk metre boyunda olan ve tüm insan vücudunu gösteren büyük kuklalar, kuklacılar tarafından seyircilerin gözü önünde oynatılır. Kuklalar kısa çubuklar ve iplerle kontrol edilir. Ana karakterler üç kuklacı tarafından canlandırılır. Baş kuklacı, çoğunlukla gözlerin ve ağzın eklemlendiği başın yanı sıra sağ kolu, siyah giyinmiş ve yüzleri siyah bezle kaplı iki asistan, kuklanın sol kolunu ve alt uzuvlarını kontrol eder. Üç kuklacı mükemmel bir senkronizasyon içinde çalışmalıdır.

Bazı sahnelerde yirminin üzerinde oyuncunun aynı anda sahnede yer aldığı, dezukai diye bilinen bu eşsiz oynatım tekniği, Japonya'da üç yüzyıl boyunca geliştirilmiştir. Sanatın erken dönemlerinde oyuncular el kuklası oyununda olduğu gibi bir perdenin arkasına gizlenmişler, 1734'ten itibaren görünür oyunculu kukla tekniği denenmiş ve yakaladığı başarı sayesinde günümüze kadar Bunraku manipölasyonunun doğru biçimi olarak benimsenmiştir. Oyuncuların varlığı seyirci için bir engel oluşturmamış, kuklalar oynamaya başladığında oyuncular fonda belirsiz gölgeler haline gelirken, kuklalar gerçek insanlara dönüşmüşelerdir. (Tilakasiri J., 2008, s.42)

Batılılar geleneksel bir kukla türü olan Bunraku'yu keşfettikten sonra, Avrupa'daki çağdaş kuklacılığın evriminde önemli bir rol oynamıştır. Batılılar tarafından Bunraku'nun keşfi yirminci yüzyılın ilk yarısında romancıların ve gezginlerin yazıları aracılığıyla gerçekleşmiştir. 1920'lerde Japonya'da Fransız büyükelçisiyken

Bunraku'yu keşfeden oyun yazarı Paul Claudel bu türe hayran kalmıştır. 1926'da yayınladığı “L'Oiseau Noir dans le Soleil Levant” adlı Japonya anılarını topladığı kitabında Bunraku hakkında yazdıkları batılı tiyatrocular üzerinde güçlü bir etkiye neden olmuştur. Bu tarihten sonra; oynatıcıların görünür olduğu, çoklu oynatıcılı kukla tekniği için “bunraku tarzı” kukla tanımı kullanılmaya başlanmıştır. Bugün de Britanya'da, kuklaya doğrudan dokunarak veya kısa çubuklarla gerçekleştirilen büyük boyutlu kuklaların herhangi bir görünür manipölasyonuna genellikle Bunraku tarzı kuklacılık denir, ancak bu terminoloji konusunda Britanya kukla topluluğu arasında resmi bir fikir birliği yoktur. (Piris, 2011, s. 46)

Geleneksel Asya Kukla Tiyatrosunda oynatıcı görünür olsa da oyun kişilerini canlandıran yalnızca kuklalardır; dolayısıyla oynatıcı aksiyona bir oyun kişisi olarak katılmaz. Aynı şekilde kuklalar da insan oyuncuların oyunlarında yer almamışlardır. 18. yüzyılın sonunda Londra'daki Little Theatre'de hem oyuncu hem kukla tiyatrosu yapan Samuel Foote, “The Handsome Housemaid or Piety in Patterns” adlı oyunda oyuncu tiyatrosu içinde geçek boyutlu bir kukla kullanmıştır. Böylece ilk defa kukla kendi kişiliği olan, insan oyuncularla eşit, ayrı bir oyuncu olarak sahneye çıkmıştır. Ancak bu kullanım hemen benimsenmemiş iki yüzyıl sonra yaygınlaşmıştır.

Artık günümüz kukla tiyatrosunda oynatıcının sahne üzerinde görünür olma endişesi ortadan kalkmış hatta oynatıcı kuklanın yanında aktif bir oyun kişisi olarak yer alabilmiştir. (Ersan, 2018, s. 243)

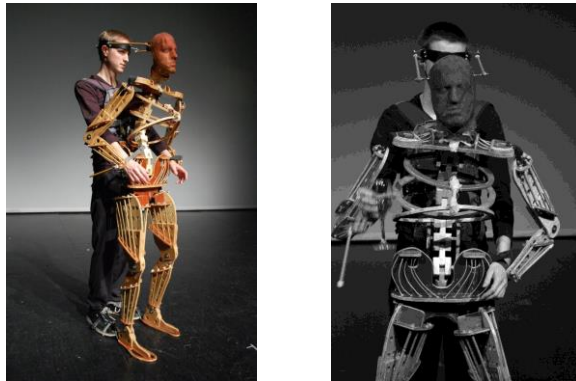
Gerçek boyutlu kuklalar, yalnızca fiziksel ölçüleriyle değil, sahnede yarattıkları varlık hissi ve oyuncularla kurdukları ilişki biçimiyle de tiyatro anlatısına güçlü bir katkı sunar. Boyutlarıyla tanımlanmaları bakımından dev kukla türüyle görünür oynatıcılarla kurdukları etkileşim açısından bunraku ile yakınlık taşırlar. İnsan formundaki kuklalar empati ve özdeşlik aracılığıyla izleyiciyle doğrudan bir bağ kurarken, hayvan ve doğaüstü varlıkları temsil eden kuklalar gerçekliğin sınırlarını genişletir, sahne üzerindeki temsil olanaklarını zenginleştirir. Bu yönleriyle gerçek boyutlu kuklalar, hem biçimsel hem de anlam düzeyinde çağdaş tiyatrodan özgün ve esnek bir ifade aracı olarak kullanılmaktadır.

4.1. Kukla ve Oyuncu Etkileşimi: İnsan Referanslı Formlar

Gerçek insan biçimli ve görünür oynatıcılı kuklalar çoğunlukla gerçek boyutlu kuklalardır. Geleneksel bunraku yalnızca 2/3 oranında insan tasvirleri kullanılırken, çağdaş bunraku tarzı kukla eğitimlerinde, genellikle, kâğıttan yapılmış bir gerçek boyutlu insan figürü kullanılır. (Animate Puppet co., 2025) Bu tür kuklalarda insan bedeninin tamamı veya bazı parçaları kullanılabilir, kuklanın bedeni oynatıcının bedeni ile tamamlanabilir. Bu gösterilerde kukla – kuklacı, canlı – cansız, konakçı – parazit vb. kavramları tartışmakta, sınırları araştırılmaktadır.

Tam bedenli, görünür oynatıcılı bir gerçek boyutlu kukla örneği; Peter John-Morton tarafından 2013 yılında Kent Üniversitesi'nde master tezi olarak sunulmuştur. "Life-size Me" adlı projede Peter; yüzünün modelini eklediği, kendi ölçülerinde gerçek boyutlu bir kuklasına, yetişkin bir kelebeğin ömrü olan iki hafta boyunca bağlı kalarak süreç içerisinde üç farklı gösterimde sunum yapmıştır. Bu süreçte insan ve nesne arasında oluşacak güçlü bir bağ sayesinde kukla Peter'a fiziksel ve zihinsel olarak bağlı bir parazit haline gelecektir. Peter performansını şöyle açıklar:

"Fiziksel sınırlarımızı aşmak için nesneleri manipüle ediyoruz. Bize sıcaklık verebilirler, sesimizi kıtalar arasında duyurmamıza ve uzayın kıyısına seyahat etmemize olanak sağlayabilirler. Maddi dünya yaşam deneyimimizi şekillendirir, ilişkiler kurar ve fiziksel olarak karşılığında hiçbir şey sunamayacak nesnelere sevgi besleriz. Varlığımız, ancak başkalarıyla kurduğumuz ilişkiler ve onların aracılığıyla anlam kazanır. Yaptığım nesne bu dünyaya nasıl uyum sağlıyor? Bunu öğrenmek için iki hafta boyunca hem nesne üzerinden hem de nesne için yaşıyorum." (Morton, 2025)



Görsel 34: Life Size Me Performansında Peter Morton (2013)

Kukla ile kuklacı arasındaki ilişkinin en üst düzeyi, kuklanın insan bedenine sahip olmasıyla somutlaşır. Bu sahip olma, insanın tamamen yok edilmesi anlamına gelmez. Sahnede kuklacı ve kukla tarafından oluşturulmuş iki karakteri tanımlamak hala mümkündür. Albrecht Roser'in eski bir öğrencisi olan Ilka Schönbein, muhtemelen kuklalarıyla bu tür ilişkiyi en uç noktaya taşıyan sanatçıdır. Métamorphoses des Métamorphoses veya Chair de ma Chair gibi gösterilerinde, kâğıt hamurundan beden kalıplarını kullanarak, kendi bedeninin parçalarını emen canavarı yaratıklar yaratmıştır. Schönbein, bu özel formu nasıl geliştirdiğini şöyle açıklıyor: “Albrecht Roser bana ipli kuklacılık eğitimi verdi. ... Ellerimin arasında hiçbir ip tutmadım. Kuklanın beni ele geçirmesine izin verdim, ellerimi, sonra bacaklarımı, yüzümü, kalçalarımı, karnımı ve ruhumu. ... Mesafeye dayanamadım ve bazen yakınlığı dayanılmaz hale geliyor.” Tiyatro Tarihi Topluluğu araştırmacılarından Brigitte Prost, Ilka Schönbein'in çalışmasının kukla aracılığıyla kendi bedenini uzatma girişimi olmadığını, aksine ‘kendi ikizlerinin uzantısı haline gelenin icracının bedeni olduğunu söylemiştir. (Piris, 2011: 51)



Görsel 35: Métamorphoses des Métamorphoses gösterisinde Ilka Schönbein

2007’de Aya Nakamura, Ilka Schönbein ile Institut International de la Marionnette (IIM)' de gerçekleştirdiği bir atölye çalışmasında, kendi vücut ve yüz kalıplarından üretilmiş gerçek boyutlu kukla ve maskeler ile Londra'daki alternatif performans sahnesi Shunt Lounge'da, en eski Japon efsanelerinden biri olan, Urashima Taro’nun hikayesini sahnelemiştir. Hikayede Urashima Taro öldükten sonra yarı insan yarı balıkçı ağı bir ruha dönüşmüştür. Böyle bir fiziksel özelliğe sahip olan karakter haricinde oyundaki diğer karakterler de tam beden değil yalnızca gerekli vücut parçaları ile sahnede yer almıştır. (Piris, 2011: 192-194)



Görsel 36: *Urashima Taro* (2007) Gösterisinde Aya Nakamura

Natacha Belova'nın 2021 yılında sahnelemeye başladığı, Nikolay Gogol'un *Bir Delinin Günlüğü* adlı eserinden uyarladığı *Loco* (Çılgın) oyununda, iki oynatıcı kuklanın bedenini kendi kollarıyla tamamlayarak canlandırmaktadır. Belova, bu çoklu ve beden uzantısı gibi çalışan oynatım biçimini, hem kendi projelerinde hem de tasarımını üstlendiği yapımlarda sıklıkla kullanmakta ve bu tekniğe yönelik eğitimler vermektedir.



Görsel 37: *Loco* (2021), Natacha Belova

Kuklanın bedeninin oynatıcının bedeni ile tamamlandığı bu tekniğe örnek olarak; 1984 tarihli Handspan Tiyatrosu'nun (Avusturalya) sahnelediği "*Cho Cho San*", 2010 Duda Paiva Company'nin (Hollanda) "*Basdart*", 2009 Etgar Theatre'ın (İsrail) "*Eshet*", 2022 Flanör Kukla'nın (Türkiye) "*Üç Günlük Dünyada Bir Muhsin Bey*" ve 2024 İstanbul Devlet Tiyatroları yapımı Maurice Maeterlinck'in "*Çağrılmadan Gelen*" oyunları gösterilebilir.

Handspan Tiyatrosu'nun 1984 yılında sahnelediği *Cho Cho San*, Japonya ile Batı arasındaki kültürel çatışmayı ve bireysel trajediyi, kukla ve oyuncu performanslarını bir araya getirerek sahneye taşıyan çarpıcı bir yapımdır. Daniel Keene'in yazdığı ve Geoff Hooke'un yönettiği bu modern opera, Puccini'nin *Madame Butterfly* eserinden esinlenmiştir. Oyunda, başkarakter *Cho Cho San* hem bir oyuncu hem de onun alter egosu olan bir kukla tarafından canlandırılmış; bu çift katmanlı temsil, karakterin içsel dünyasını ve yaşadığı duygusal çatışmaları derinleştirmiştir. Ken Evans'ın tasarladığı

beyaz ağırlıklı sahne düzeni, kuklacıların görünür olmasıyla birlikte, teatral illüzyonu kırarak izleyiciyi sahneleme sürecine dahil etmiştir. Michele Spooner tarafından tasarlanan kuklalar, özellikle yüz ifadesi olmayan bebek kuklası ve Butterfly'ın parçalanma sahnesi, izleyiciyi etkilemiştir.



Görsel 38: Cho Cho San (1984) Handspan Tiyatrosu

Etgar Theatre'ın 2009 yılında sahnelediği Eshet adlı yapım, kukla ve fiziksel tiyatronun sınırlarını zorlayan, deneysel bir performans olarak dikkat çeker. İsrail merkezli bu topluluk, oyunda gerçek boyutlu kuklaları kullanarak, oyuncu ve kukla arasındaki etkileşimi ön plana çıkarmıştır. Kuklaların tasarımı, oyuncuların bedenleriyle bütünleşecek şekilde yapılmış, oyuncular kuklaların belirli bölümlerini kendi bedenleriyle tamamlayarak sahnede insanla kukla arasında güçlü, organik bir bağ kurmuşlardır.



Görsel 39: Eshet(2009) Etgar Theatre

Duda Paiva Company'nin 2010 yapımı Bastard! adlı oyunu, dans, kukla ve fiziksel tiyatroyu harmanlayarak sahne üzerinde insan ve nesne arasındaki sınırları bulanıklaştıran etkileyici bir performanstır. Duda Paiva'nın tek kişilik gösterisinde, sanatçı sahnede yalnızca kendisi ve süngerden yapılmış, neredeyse insan boyutundaki kuklalarla var olur. Bu kuklalar, Paiva'nın bedeninin uzantısı gibi hareket eder; oyuncunun bacakları, kolları ve gövdesiyle bütünleşerek sahnede canlı bir varlık hissi

uyandırır. Oyunun sahne tasarımı, bir çöp yığını üzerine kuruludur ve bu ortamda Paiva, grotesk ve absürt karakterlerle karşılaşır: yaşlı bir balerin, biçimsiz bir yaşlı adam ve yarım bir at başı gibi. Bu karakterler, hem komik hem de hüzünlü anlarla sanatçıya eşlik etmişlerdir.



Görsel 40: *Basdart* (2010) Duda Paiva Company

Flanör Kukla Tiyatrosu'nun "Üç Günlük Dünyada Bir Muhsin Bey" adlı yapımı, beden kuklası tekniğiyle sahnelenen sözsüz ve interaktif bir performanstır. Cansu Akdeniz'in tasarlayıp canlandığı Muhsin Bey karakteri, alt bedeni ve bir eli oynatıcının bedeniyle tamamlanan, başı ise diğer elle yönlendirilen bir kukla olarak sahnede hayat bulur. Bu fiziksel birliktelik, kukla ile oynatıcı arasında güçlü bir bağ kurar. Oyunda, Muhsin Bey'in koltuğunda canlanarak çevresindeki nesnelerle, insanlarla ve duygularla kurduğu sessiz etkileşimler, izleyicide kahkaha ve şaşkınlık arasında duygular uyandırır. Gabriel Meidinger'in canlı müzik performansı ise bu deneyimi işitsel olarak zenginleştirir. Geleneksel değerleri temsil eden Muhsin Bey'in, yakasındaki çiçeği yaşatacak birini arayışı, modern dünyaya uyum sağlamakta zorlanan bireyin evrensel hikâyesini simgeler.



Görsel 41: *Üç Günlük Dünyada Bir Muhsin Bey* (2022) Flanör Kukla Tiyatrosu

İstanbul Devlet Tiyatroları, 2024 sezonunda Maurice Maeterlinck'in "Çağrılmadan Gelen" adlı oyununu Lale Ertiş Gençtürk rejisiyle sahneye koymuştur. Yönetmenin en dikkat çekici buluşu, simgecilik anlayışına uygun biçimde aile bireylerinin sahnede gerçek boyutlu kuklalar aracılığıyla temsil edilmesidir. Oyuncuların boyunlarına astıkları askılarda taşıdıkları kuklaların belden aşağısı ve elleri oynatıcıların bedenleriyle tamamlanacak şekilde tasarlanmıştır. Oyunun merkezinde yer alan "görünüşün ardındaki varlığa ulaşma" teması, kuklaların ifadesiz ama etkileyici yüzleriyle daha da vurgulanmıştır. Endişe, korku ve sevinç gibi duyguların sözlerle aktarılırken yüz ifadelerinin sabit kalması, izleyicide yabancılaşma etki yaratmıştır.



Görsel 42: Çağrılmadan Gelen (2024) İstanbul Devlet Tiyatroları

İnsan formunda gerçek boyutlu kuklalar, hem görünür oynatıcılı olmaları nedeniyle oynatıcılarıyla hem de karşılıklı etkileşimleri olan oyuncularla eşit fakat gerçek bir oyuncuya göre daha derin anlam ve duygu katmanları yaratmaya elverişli olma özellikleri sebebiyle çağdaş tiyatro sahnesinde sık tercih edilmeye başlamıştır. Fakat insan formunda kuklaların gerçekçi olması tekinsiz bir alan yaratabilmektedir. Little Angel Theatre'da yaptığım görüşmede yönetmen ve kuklacı Oliver Hymans'ın bu konuyla ilgili sözleri şunları dile getirmiştir:

"Masahiro Mori adında bir Japon robot mühendisi...Teorisi, insan benzeri bir robot üretme sürecinde, başlangıçta daha fazla bağ kurduğumuzu, ancak insan benzerliği belirli bir noktaya geldiğinde bu bağlantının bir anda kaybolup, derin bir rahatsızlık yarattığını söyler. Teorinin özü, bir robot insan gibiye empati duymaya başlarız, ama insanın belirli bir noktaya çok yakın hale geldiğinde robot aniden ürkütücü görünür."

Burada Masahiro Mori'nin tekinsizlik vadisi (uncanny valley) teorisi uygulayıcılar için bir yol gösterici olabilir. Bu bağlamda, kuklanın görsel gerçekliği ile izleyicide

yaratacağı duygusal etki arasındaki denge, özellikle insan veya hayvan biçimli kuklaların tasarımında büyük önem taşır. Doğaüstü ya da açıkça stilize edilmiş figürlerde tekinsizlik etkisi daha az risk oluştururken, insana ya da tanıdık hayvanlara benzeyen kuklalarda bu sınır hızla aşılabılır. Bu nedenle, tasarımcının hem biçimsel gerçekçiliği hem de duygusal bağ kurma potansiyelini göz önünde bulundurarak ölçülü ve bilinçli bir tercih yapması gerekir. Aksi takdirde, kukla empati yerine tedirginlik yaratan bir öğeye dönüşebilir.

4.2. Kuklanın Temsil Gücü: Hayvan, Doğaüstü ve Hibrit Formlar

Hayvan tasviri, teatral anlatımda ve görsel sanatlarda, insan dışı canlıların biçimsel, işlevsel ve duygusal yönleriyle yeniden kurgulanarak temsil edilmesidir. Gerçek boyutlu kuklada bu tasvirler, çoğunlukla doğadaki örneklerinden boyutlarına aşına olduğumuz hayvanların sahne üzerinde gerçekçilik ve insanla etkileşim yaratacak biçimde sunulmasına dayanır. Bu bağlamda, önceden belirlenmiş ölçülere göre üretilen her tür karakter, gerçek boyutlu bir temsil olarak değerlendirilebilir; ancak bu yaklaşım en yaygın biçimde insan formu dışında kalan figürler, özellikle de hayvanlar için kullanılmaktadır. Kukla tiyatrosunda ya da performatif sahnelemelerde, hayvan figürlerinin bu şekilde yeniden üretilmesi, hem izleyicinin doğayla kurduğu bağın sahneye taşınmasını sağlar hem de hikâyenin simgesel dilini güçlendirmeye yaramaktadır.

Nick Lehane'nin 2019 yapımı Şempanze oyununda başrolde gerçek boyutlu bir şempanze kuklası bulunmaktadır. Sirk sanatları üzerine yazıları olan araştırmacı Rosie Kelly 2020'de oyun hakkında şunları söylemiştir:

"Eğer nesne bir hayvanı temsil edecek şekilde canlandırılabilir ve eğlenceli olabiliyorsa; bizi güldürüp, ağlatabiliyor ve bize bunu hissettirebiliyorsa, o zaman sirkte gerçek hayvanlara neden ihtiyaç olsun? İnsanlardan insan olmayan "öteki" ile özdeşleşmeleri isteniyor. Nick Lehane'nin Şempanzesi, tiyatroda bir saat, biyomedikal tesiste bir gün ve şempanzenin zihninde bir ömür sunar. Sözsüz oyun, insan evinde yetiştirilen ancak yaşla birlikte biyomedikal deneylere terk edilen, yaygın bir olay olan bir şempanzenin deneyimini araştırır. Şempanzenin gerçek ölçülerinde olması, inanılabilirliği arttırdığı için özdeşleşmeyi destekler. (Foley K., 2023, s.7)

Hayvan kuklalarının kullanımıyla yalnızca sahne estetik bir arayışla beraber etik duyarlılığın da nasıl geliştirilebileceği araştırılmaktadır. Gerçek hayvanları kullanmadan onların varlıklarını sahneye taşıyabilmek, hem izleyiciyle duygusal bağ kurmayı mümkün kılar hem de temsil edilen canlının hikâyesine saygılı bir mesafeden bakmamızı sağlamaktadır. Böylece kukla, hayvan figürlerinin sahnede anlatım gücünü kontrol edilebilir bir şekilde arttırırken, aynı zamanda tiyatronun yaratıcı olanaklarını ahlaki sorumluluğu çerçevesinde kullanma olanağı vermektedir.



Görsel 43: Şempanze (2019) oyunundan bir kare

Gerçek boyutlu hayvan kuklaları içerisinde en önemli örneklerden biri, daha önce de bahsi geçen, Handspring Kukla Topluluğu tarafından tasarlanmış Ulusal Tiyatro yapımı Savaş Atı (War Horse) kuklalarıdır. Handspring'in kurucularından Basil Jones tiyatro sahnesinde hayvan kuklaları kullanımı ile ilgili; "Daha önce hayvanları teatral bağlamda hayvanlar olarak hiç düşünmemiştik. Bence biz (Savaş Atı'nda) teatral dilde hayvanların yokluğuna değiniyoruz. Önerdiğimiz şey, hayvanların hayvanlar olarak — antropomorfik hayvanlar olarak değil — tiyatro varlıkları olarak ilginç olduğudur. Ve çağdaş tiyatroya harika bir katkı sağlayabilirler" demiştir. (Ryzin, 2018) War Horse'daki kuklalarla ilgili zorluk, binici sorusunda yatmaktadır. Kuklanın at benzeri görünümünü bozmadan yapısal olarak sağlam olmasını sağlayacak doğru malzemeleri bulmaları gerekmiştir. Kuklanın ayrıca, oynatıcıların sahnede hem kuklanın hem de binicinin ağırlığını taşıyabilecek ve tam olarak gerçekçi hareketleri koruyabilecek

kadar hafif olması gerekiyordu. Bunu gerçekleştirmek amacıyla Basil Jones ve Adrian Kohler, tasarımcı ve yapımcı ekipleriyle birlikte atın dış gövde formunu şekillendirmek için bükülmüş bambu kullanımını tercih etmişlerdir. Bu seçim, yapıya fazladan yük bindirmeksizin sağlamlık kazandırırken, malzemenin organik niteliğini de muhafaza etti. Kuklanın vücudunun geri kalanı, vücudunun çataları arasına gerilmiş yarı şeffaf bir kumaşla dolduruldu. Birbirinin önünde duran iki oyuncu, kuklanın iç alüminyum çerçevesinin yükünü paylaşmalarına izin veren koşum sırt çantalarına sahiptirler. Tasarımın yapısı gereği, at hareketsizken toynakları yerdedir ancak kuklanın ağırlığını desteklememektedir. Bu çözümleme sayesinde atın, arka ayakları üzerinde dikilmesi de dahil olmak üzere, akıcı ve gerçekçi hareket olanağı sağlanmıştır. Üçüncü oyuncu ise, atın gövdesinin dışında, başının yanında durur. Dizginler atın başına tutturulmuştur fakat oyuncu dizginleri değil kuklanın başındaki tellere bağlı çeşitli kaldıraçlara sahip uzun bir sopa kullanarak boyun, baş, gözlerin hareketini kontrol etmektedir. İlk bakışta diğer ikisine göre daha belirgin konumdaki üçüncü oyuncu, görsel olarak at bakıcısı rolünü üstlenerek, gereksiz bir görünüm yaratmamıştır. Oyuncuların bu akıllıca görsel maskeleyişleri kostüm seçimlerine de yansımıştır. Üçü de oyundaki arka plan renklerinde gömlekler, pantolonlar, pantolon askıları, eski deri çizimler ve düz kasketlerden oluşan kostümler giymişlerdir. Bu durum onların hikayenin arka planına neredeyse kusursuz bir şekilde karışmalarına yardımcı olmuştur ve tamamen siyah giymekten daha etkili bir şekilde onları gizlemiştir. (Meldrum, 2023)

War Horse, yapımda görev alan oyuncuların birçoğunu sonrasında bireysel kuklacılık kariyerlerine devam etmesi, izleyicilerin bazılarını da kukla alanında çalışması için cesaretlendirmiştir. Little Angel Theatre'dan yönetmen Oliver Hymans ile yaptığım görüşmede kendi başlangıç hikayesinden şöyle söz etmiştir: "Sanırım kuklacılıkla tanıştığım dönemde, büyükannem beni National Theatre'da War Horse gösterisine götürdü. Orada gerçek boyutlu kuklalar vardı ve o kuklalar, kuklacılık sektörünün son 10-15 yılda muazzam bir canlanma yaşamasının sebebi oldu. Ayrıca, son 15 yıldır işime devam etme nedeni de bu."



Görsel 44: War Horse (2007) National Theatre

Nick Barnes ve Finn Caldwell'in tasarladığı 2022 Olivier ödüllü, West End gösterisi Pi'nin Hayatı (Life of Pi) performansında da benzer biçimde çoklu oynatıcılı gerçek boyutlu kuklalar yer alırken bazı kuklalar ise tek oynatıcılıdır. Nick Barnes oyunun kuklalarını kısaca şu şekilde açıklamıştır:

"Kuklaları yapmak için Plastrozote kullandık. Kaplan Richard Parker; hava şartlarından etkilenmiş, yıpranmış ahşap gibi görünecek bir dokuda yapılmıştır, ancak izleyiciler sürekli olarak kaplanın formunu görecektir. İskeletler alüminyumdan üretildiği için oldukça hafiftir; ayrıca eklemlerde, hareket sonrası uzvu başlangıç noktasına döndüren ve direnç sağlayan elastikler bulunur. Kuklalar ise katmanlı kontrplak ve alüminyum laminat kullanılarak yapılmıştır; hem dayanıklı hem de hafif olmaları gerekmektedir. Orangutan, kaburga kafesini oluşturan esnek plastik çubuklarla geleneksel bir Japon Bunraku kuklasına daha çok benzer. Karmaşık yapısı nedeniyle güç ve desteğe ihtiyaç duyar ve üç kişi tarafından oynatılır. Sırtlanın içinde onu çalıştırmak için iki kişi varken, zürafanın sadece bir operatöre ihtiyacı vardır. Zürafanın çalıştırılması daha çok nesne kuklacılığına benzerken, Richard Parker (Kaplan) ve orangutan üç kişi tarafından oynatılır ve gösterideki en karmaşık kukladır." (Ferguson, Life of Pi on Stage, 2022)

Gösterinin baş rolündeki kukla Kaplan Richard Parker hakkında Finn Caldwell şunları söylemiştir: "Kuklaların kullanılacağı bir gösteriye bakmaya başladığımızda Nick ve ben kuklanın gösteride ne yapması gerektiğini ve en önemlisi anlatıya nasıl katkıda bulunacağını belirleriz. Bu yüzden kukla duygusu güçlü bir karakter olmalı." Richard

Parker için, Finn ve Nick'in tasarım sürecinin en zor kısmı kuklanın bir kaplanın karakterini aktarması için yapması gereken tüm farklı hareketleri belirlemeleri olmuştur. Bunlar zıplama, yüzme, teknenin içinde var olma, keçiye saldırma, tırmanma vb. hareketlerdir. Richard Parker'ın korkutucu olması da gerekmiştir. Batılı performanslarda kuklalar genellikle korkutucu olmazken hem Pi hemde izleyici için bu kuklanın bir kaplanın gücünü, ağırlığını ve kuvvetini aktarabilmesi istenmiştir. (Ferguson, Life of Pi on Stage, 2022)

Savaş Atı ve Pi'nin Hayatı'nda kuklalar temsil ettikleri hayvanın tüm uzuvları ile sahneye çıkmaktadır. İnsan formunda kuklalarda olduğu gibi bazı hayvan figürlü kuklalarda da hareket, oynatıcının vücut parçalarıyla tamamlanarak sahnede bütünsel bir form elde edilmiştir.



Görsel 45: Life of Pi (2022), Richard Parker Kuklası

2022 yılında Regent's Park Açık Hava Tiyatrosu'nda sahnelenen ve tasarımlarını Toby Olie'nin yaptığı 101 Dalmaçyalı müzikalinin gerçek boyutlu kuklaları da benzer özelliklere sahiptir.



Görsel 46: 101 Dalmaçyalı (2022) müzikalinde köpek kuklaları

Yeni bir kukla tasarlarlarken her zaman estetik kararlar alınması gerekli olsa da izleyicinin algısı açısından öncelikli olan kuklanın hareketleri ve jestleridir. Toby Olie, kuklaların sahnedeki görünürlüğünü ön plana çıkartan türden bir performans dili geliştirmeyi amaçlamıştır. Kuklanın ön kısmı köpeğin fiziksel yapısıyla biçimlendirilirken, arka kısmı ise kuyruk taşıyan oynatıcıların doğrudan bacakları kullanılarak tamamlanır. Bu fikir sadece oynatıcıların sayısını azaltmakla kalmamış (bazen dört ayaklı hayvanların üç kuklacısı olmakta: biri başında, diğerleri her bacak çiftinde) aynı zamanda köpeklerin 'gerçek' arka bacaklara sahip olmasıyla daha doğal bir hareket hissi de vermiştir.

Özellikle yavru kuklaların tasarımında, seyircinin gözünün 'boşlukları doldurması' fikri belirgindir. Gösteri boyunca yavrular genellikle büyük bir kitle veya grup halinde, ya Dominic ve Danielle'in dairesinde koşarken ya da Hell Hall'daki bir kafese tıkmış halde görülmektedir. Toplu oynatıcılar tarafından birbirine mesafeli tutulan (ve giyilen) birden fazla baş, kuyruk ve pençelerle, seyirci oynatılan kukla öğelerinin arasında yavruların bedenlerini hayal etmeye teşvik edilmiştir. Bu, topluluk hareket ettikçe ve birbirleri arasında dolaştıkça çok daha büyük bir köpek grubu izlenimi vermiştir. (Senior, 2022)

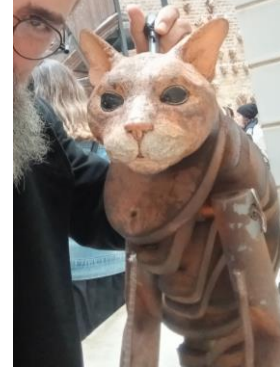
Kukla tasarımları yine Toby Olie'ye ait olan George Orwell'in ünlü romanından uyarlanmış 2022 yapımı "Hayvan Çiftliği" de; hem oynatıcılar hem de birbirleriyle orantılı biçimde tasarlanmış, birebir boyutlarda ve farklı ölçülere sahip hayvan kuklaları bir arada kullanılmıştır. Şu ana kadar söz konusu gerçek boyutlu hayvan temalı kuklalara ait kullanım özelliklerinin tamamı tek bir oyunda kullanılmıştır. Toby Olie Hayvan Çiftliği yapımındaki kuklalar hakkında şu görüşleri dile getirmiştir:

“Çiftçi dışındaki her karakter bir hayvandır. Devasa yük atından minik güvercinlere kadar 30'dan fazla gerçek boyutlu kuklamız var, bu yüzden sadece 14 operatörle bu kadar çok kuklada maksimum eklem oynatıcılığını nasıl elde edeceğimiz bir sorun. Yük atı Boxer'ın üç operatörü var, ancak attan ineğe dönüştürdüğümüz Clover'ın sadece iki operatörü olabilir. Tüm hayvan karakterler de konuşuyor, bu da bir zorluk, ancak bunun işe yaraması için gerçekten ilginç bir yol bulduk: Hikayeyi her hayvanın fizikselliğini kullanarak anlatıyoruz, ancak daha sonra eylemleri sizin için tercüme ediliyormuş gibi diyaloglarını duyuyorsunuz. Ayrıca gösteri sırasında perspektifi değiştiriyoruz, böylece minyatür kukla ölçeğinde yüksek performanslı aksiyon anlarını ve gerçek boyutlu kuklalarla samimi, içsel anları görüyorsunuz. Hayvanların yapımı sekiz buçuk ay sürdü - şimdiye kadar üstlendiğimiz en uzun kukla yapımı.” (Theatres Online, 2022)



Görsel 47: Hayvan Çiftliği (2022) oyundan bir sahne

27 Nisan 2024'te katıldığım Victoria and Albert Müzesinde gerçekleşen Practic Creations'ın kukla sunumunda gerçek boyutlu hayvan kuklalarıyla çalışma fırsatı yakalamıştım. Bu atölyedeki kuklalar sahnede değil sinema ve televizyon alanında CGI (Bilgisayar Tabanlı Görüntü) efektleri için birer aracı olarak kullanılmaktaydı. Kuklalar hem motion capture (hareket yakalama) gerçekçi hareketler yapabilen hem de gerçek oyuncu ile ilişkisi nedeniyle gerçek boyutlu olmak mecburiyetindeydi. Gerçek hayvanlar yerine bu referans kuklaların kullanım amacı sahnedeki gerçek boyutlu hayvan kuklaları ile birebir aynıydı.



Görsel 48: Practic Creations'ın "Pulling the Strings" etkinliğinde kullanılan kuklalar

Practic Creations'dan oyuncu ve kuklacı Kristoffer Huball ile yaptığım görüşmede, hayvan kuklaları hakkında yaptığı çalışmayı şöyle özetlemişti:

"Eğer hayvanlardan bahsediyorsak, hayvanların ritmik bileşenlerine bakıyorsunuz. Yakın zamanda hayvan kuklalarıyla ilgili sekiz aylık bir projeyi tamamladım ama bu projeyle ilgili konuşamam çünkü gizlilik anlaşması imzaladım. Ancak bu projede, hayvanları hayvanat bahçelerinde inceleyerek onların nüanslarını bulmaya çalıştım. Ayrıca, iskelet yapıları üzerine çalıştım ve her hayvanın yapabileceği çeşitli alışkanlık hareketlerini topladım. Tasarım açısından yanıtlamak zor ama performans açısından yaptığım her şey Lecoque pedagojisine dayanıyor. Bu pedagojide oyun, alanın farkındalığı, mekan dinamikleri, ritim, karşı-ritim, izleyiciye cömertlik ve sabit nokta gibi unsurlar var."

İnsan ve hayvan figürlerinin yanı sıra, kurmaca ya da fantezi dünyasına ait karakterler de gerçek boyutlu kuklalar olarak sahneye uyarlanabilmektedir. Bu tür kuklaların ortak özelliği, genellikle daha önce bir film, animasyon ya da benzeri yapımda görsel olarak tanımlanmış olmalarıdır. Sahne uyarlamasındaki kukla karakterin daha önceki yapımdaki ölçülerinin insan boyutuna oranının sahnedeki oynatıcı veya oyuncu insanlarla da aynı olması gerekmektedir.

Sahnede olan iki önemli oyunun kuklaları bu sınıflandırmaya örnek olabilir. Bunlardan biri Royal Shakespeare Company yapımı "Komşum Totoro" (2024) diğeri ise Toby Olie'nin kuklalarını tasarladığı West End gösterisi "Ruhların Kaçışı"dır (2024). İki oyun da Hayao Miyazaki'nin aynı adı taşıyan animasyon filmlerinden uyarlanmıştır.

Bart Woinski 2022’de Screenrant sitesinde yayınladığı yazıda oyun hakkında şu değerlendirmede bulunmuştur:

“Ruhların Kaçışı’nda Miyazaki, Tokyo'daki çeşitli yapılardan esinlenerek, on yaşındaki Chihiro'nun bir cadı tarafından domuzlara dönüştürülen ebeveynlerini kurtarmak için bir ruh dünyasına girdiği büyüleyici hikayeyi yarattı. Haku adlı bir ruh, filmle özdeşleşen yaratık No-Face ile birlikte maceralara katılır. Animasyon yakın zamanda 20. yıl dönümünü kutladı ve daha önce duyurulan canlı aksiyon sahne uyarlamasının galası da tam zamanında yetişti. Prömiyerden yayınlanan yeni görüntüler, oyuncu kadrosunu filminden fırlamış gibi karmaşık setler arasında ve Haku (ejderha formunda) ve cadı Yubaba gibi daha fantastik karakterlerden bazılarını tasvir eden gerçek boyutlu kuklaların yanında performans sergilerken gösteriyor.” (Bart, 2022)

Aynı makalede kuklalardan hem gerçek boyutlu hem de dev kuklalar olarak bahsetmesi, insana oranla büyük olan fantastik karakterlerin her iki türe ait tanımlanabileceğini göstermektedir.



Görsel 49: Ruhların Kaçışı (2024) Haku Kuklası ve Komşum Totoro (2024) Totoro Kuklası

Hayao Miyazaki'nin çok sevilen 1988 yapımı animesi “Komşum Totoro” 1950'lerin Japonya'sındaki, Tokyo şehrinde kirsala taşınan Satsuki ve Mei adlı genç kız kardeşlerin maceralarını konu almaktadır. Oraya vardıklarında ruhlarla ve müthiş yaratıklarla karşılaşır ve iki tüylü yaratık, Totoro olarak bilinen dev tüylü bir yaratık ve gönüllü yolcuları toplayıp sonra gökyüzüne doğru uçan devasa bir kedi otobüsü, hayal güçlerini ele geçirir. Sahnede hem gerçek boyutlu hayvan kuklaları hem de Totoro'nun gerçek boyutlu kuklası birlikte kullanılmıştır. (Bamigboye, 2022)

Doğaüstü ya da fantastik karakterlerin kukla aracılığıyla sahnelenmesi, sahne gerçekliğini aşan bu varlıkları izleyici için inandırıcı kılmanın en etkili yollarından biridir. Ölçekleri daha önceki kaynaklarda (film, roman, çizgi roman vb.) net biçimde tanımlanmış bu karakterlerin gerçek boyutlu kukla formunda yeniden canlandırılması, onların insanla kurduğu ilişkiyi sahne üzerinde görünür hâle getirir. Kuklaların gerçek oyuncularla temas hâlinde kullanılması, tiyatronun törensel ve mistik kökenini yaşatmaktadır.

4.3. Kuklanın Anatomisi: Frankenstein’in Yaratığının Kukla Formunda Sahnelenmesi

Kişinin kendi yarattığı bir varlık tarafından yok edilme tehdidi ile karşı karşıya kalmasını konu alan eser, yaratılış efsanesi, var oluş, Tanrı olma arzusu gibi geniş kavramları da tartışarak günümüzde yalnızca bir korku romanı olmaktan çok bir mite dönüşmüştür. Frankenstein ve yarattığı canavar arasındaki çelişkili ilişki temelinde gelişen hikayede, Frankenstein’in yarattığı canlıyı öldürmek istediği, ondan korktuğu ve iğrendiği görülmektedir. Canavar, Adem gibi yaratılmış ama Şeytan gibi dışlanmış bir varlıktır. Böylece Shelley, yaratıcı ile yaratılan arasındaki derin çatışmayı irdeler. (Erşanlı, 2019, s. 16)

Bu tür bir çatışma, dünyanın en tanınmış kukla karakteri, İtalyan yazar Carlo Collodi’nin çocuk romanına adını veren Pinokyo’nun hikayesinde de karşımıza çıkmaktadır. Yaratıcısı Geppetto usta ve Frankenstein, Canavar ile Pinokyo arasındaki benzerlikler birçok çalışmaya konu olmuş, özellikle posthumanizm çalışmalarının arketipleri olarak ele alınmışlardır.

Tıpkı Geppetto’nun kendisine “güzel bir tahta kukla” yapmak için bir odun parçası araması gibi Victor Frankenstein da “malzemelerini başarıyla toplamak ve düzenlemekle” için aylar geçirir. Victor, bir odada – ya da daha doğru bir ifadeyle, bir hücrede – kir ve pislik içindeki yaratım atölyesini gizler. Diseksiyon odaları ve mezbahalardan gerekli malzemelerin çoğunu temin eder. Benzer şekilde Geppetto da, gerekli aletleri toparlayarak kuklasını biçimlendirmek üzere hazırlık yapar. Üretimini, içerisinde yalnızca buhar kazanı ve duvarında şöminesi olan mütevazı bir zemin kat odada gerçekleştirir. Biri döneminde “doğa filozofu” olarak adlandırılan bir bilim insanının, diğeri ise bir zanaatkârın atölyesidir. Her ikisi de kendi alanında insan

yapımı bir varlık yaratma hedefiyle çalışan zanaatkârlardır. Hem Victor hem de Geppetto’ nun yaratım süreçleri arasındaki paralellikler oldukça fazladır ve her ikisinde Tanrı’yı oynamaktadır. (Ilievska, 2020)

Victor, yaratığı tamamladığı an, onun bakışı ve ardından gelen seslerle irkilir:

"Yaratığın donuk sarı gözünün açıldığını gördüm; ağır nefes aldı ve uzuvlarını sarsan konvulsif hareketler ortaya çıktı... O sefil yaratığı, yarattığım zavallı canavarı gördüm. Yatağın perdesini kaldırdı; ve eğer bunlara göz denebilirse, gözleri bana sabitlenmişti. Çeneleri açıldı ve bazı anlaşılmas sesler çıkardı, ardından yanaklarını kırıltıran bir sırtış belirdi." (Shelley, 2023, s.35)

Geppetto da Pinokyo’nun bakışlarına ve alaycı davranışlarına benzer şekilde tepki verir. Gözler tamamlandığında, hareket ettiğini ve doğrudan ona baktığını fark eden Geppetto şaşırır, bu bakışlardan hiç hoşlanmaz ve kızgın bir halde tahta gözlere neden kendisine baktıklarını sorar. Ağzı henüz tamamlamadan, onu alaya almışçasına gülmeye başlar. Geppetto, sinirlenerek “Gülmeyi bırak!” diye bağırır ancak bu, duvara konuşmak gibidir.

Hem Pinokyo hem de Frankenstein’in yaratığı, yaratıcılarına benzer şekilde bakar, konuşur ve onlara gülerek ya da sırtışla karşılık verir. Ardından, ikisi de kendi kaderlerini belirlemek üzere kaçır. Ancak, bu sırtış ve konuşma tehdit olarak algılanır.

Gerek Frankenstein’ ın yaratığı gerekse Pinokyo, insancıl olmayan, bencil amaçlarla tasarlanmamış fakat yaratıcılarından bağımsız birer varlıktır. Victor başlangıçta “insan bedeninden hastalığı kovup insanı şiddet ya da kazalar haricinde ölmeyecek hale getirebilme” fikrinin peşindedir. Ancak bu noktadan sonra, megaloman hayallere kapılır ve hastalığı iyileştirme arzusundan Tanrı’yı oynamaya geçiş yapar:

“Yeni bir canlı türü beni yaratıcısı ve kaynağı olarak kutsayacaktı. Birçok mutlu ve mükemmel tabiatlı varlık ortaya çıkışını bana borçlu olacaktı. Hiçbir baba, çocuğunun minnettarlığını böylesine hak etmemiştir.” (Shelley, 2023, s.55)

Benzer şekilde, Geppetto da genel iyilikle ilgilenmez. Pinokyo’ya kendisinin babası olarak atıfta bulunur ve kuklayı oğlu olarak çağırır. Bu durum, insanın “ilahi yaratım eylemini taklit etme” arzusunun eski bir tezahürüdür.

Yaratıcı ve yaratılan arasındaki ilişkiyi, kukla ve kuklacı arasında da görmek mümkündür. Kuklacının kukla ile kurduğu birebir ilişki, sahne almadan önce, tasarım ve imalat sürecinde başlar. Kuklacının tasarım ve üretim sürecinde kuklayla kurduğu bağ hem bir sahiplenme hem de bir sevgi ilişkisinin kurulmasına yol açar. (Ilievska, 2020, s.51)

Oyuncu ve kukla birbirinin rol arkadaşı olduğunda birbirlerinin eşiti olurlar. Ne kuklacı kuklanın yalnız hareket ettirenidir, ne de kukla oyuncunun yardımcı aksesuarıdır. İşlevleri ve sahne üzerindeki değerleri açısından oyuncu ve kukla birbirinden farklı değildir. Her ikisi de sahnede bir karakteri, bir oyun kişisini canlandırmaktadır.(Ersan, 2018, s. 244)

Frankenstein ve Canavarı, edebiyat, sinema ve tiyatro gibi birçok sanat dalında farklı biçimlerde yorumlanmıştır. Özellikle tiyatrodaki Canavar'ın bir kukla olarak sahneye taşınması, hikayeye yeni bir boyut kazandırmıştır. Kukla Canavar, çoğu zaman gerçek oyuncularla etkileşim içinde olmuş ve bu dinamik, izleyicilere hem insani hem de doğaüstü bir varlık arasında köprü kuran etkileyici bir görsel deneyim sunmuştur. Son on yıl içerisinde sahnelenen yapımlarda, bunraku tarzından gölge kuklacılığına, gerçek boyutlu kuklalardan yaratıcı hareket tekniklerine kadar farklı kukla türleri kullanılarak Canavar'ın dramatik hikayesi yeniden canlandırılmıştır. Aşağıda bu yenilikçi uyarlamalara kronolojik sırayla yer verilmiştir.

Jan Dvorak'ın uyarlamasıyla 2014 yılında Hamburg Devlet Operası'nda sahnelenen Frankenstein, birden fazla kuklacının ortak performansı ile kontrol edilen üç metre uzunluğundaki bir tasarımı sahneye taşır. Kafatası, kemikleri ve metalik uzuvları özenle biçimlendirilmiş bu kuklanın, yarı saydam kumaşla örtülen göğüs kısmı ve açığa çıkarılmış kemik yapısı, sahnede yoğun bir duygusal gerilim atmosferi oluşturur.



Görsel 50: Hamburg Devlet Operası (2014) Frankenstein Operası

Bir yıl sonra, 31 Ekim 2015'te Güney Bohemya Tiyatrosu tarafından All Saints' Eve'de sahnelenen yapımda Hemburg'takinden daha küçük gerçek boyutlu bir kukla tercih edilmiştir. Jan Brejcha tarafından tasarlanan bu kukla dört oyuncu tarafından oynatılmıştır ve yapının karmaşıklığı nedeniyle oyuncuların iki haftalık yoğun bir eğitim sürecinden geçmeleri gerekmiştir.



Görsel 51: Güney Bohemya Tiyatrosu (2015)

2016 yılında sahnelenen iki farklı yapımda Canavar, kukla formunda sahneye taşınmaya devam etmiştir. Black Eyed Theatre tarafından gerçekleştirilen gösteride, yaratık yine - İngiliz seyircisinin alışkın olduğu – gerçek boyutlu bunraku tarzı bir kukla ile canlandırılmıştır. Oyunun tasarımındaki temel yaklaşım kukla dâhil sahnedeki öğelerin tamamının gemi malzemelerinden türetilmiş gibi gözükmesidir. Canavar'ın bedeni gemi halatlarından meydana gelmiş; ipler ve yelkenle Victor'un laboratuvarını simgeleyen örümcek ağı benzeri bir yapı oluşturulmuştur.



Görsel 52: Black Eyed Theatre (2016)

Aynı yıl sahnelenen bir başka uyarlama, Little Angel Theatre tarafından gerçekleştirilmiştir. Oyunun yönetmeni Oliver Hymans ile yapılan görüşmede oyunun sahnelenme sürecinden şu şekilde bahsetmiştir:

“Frankenstein benim yaptığım ilk insana yakın boyutlu kuklaydı. Bütün uzuvları olan figüratif bir kuklaydı. Frankenstein’ı yapmayı ben seçmiştim ve kitabı tekrar okuduğumda, insanın cansız bir nesneye, ölü insanların bedenlerinden yeniden hayat vermeye çalışmasını, sahnede insan derisine sahip gibi görünen bir figürle yaratmanın hikayenin korku unsurunu artıracaklarını düşündüm. Kukla tamamen süngerden yapılmıştı ve kadın çorabı gibi ten rengine sahip bir malzemeye kaplanmıştı. Kuklanın insan eti ve derisinden yapılmış gibi görünmesi için çeşitli tonlardaki ten renklerini karıştırmıştık. Ayrıca, 16-17-18 yaşlarında gençlerle çalışıyordum ve birçoğu 7-8 yaşlarından beri altı veya yedi yıl boyunca her hafta sonu tiyatroya gelen çocuklardı. Dolayısıyla, müthiş birer kuklacı olmuşlardı ve yetişkinlere yönelik oldukça karmaşık performanslar sergileyebiliyorlardı.”



Görsel 53: Little Angel Theatre, 2016

2018 yılına gelindiğinde, Lifeline Theatre tarafından sahneye konulan Robert Kauzlaric'in uyarlamasında, Frankenstein Canavarı, grotesk ama etkileyici bir kukla olarak tasarlanmıştır. Karakterin içerisinde büyük bir boşluk oluşturulmuş ve bu boşluğa bir gaz lambası eklenmiştir. Bu ışık hem aydınlanmanın hem de eserin adında referans verilen – ateşi tanrılardan çalıp insanlara veren – Prometheus'un bir yansıması olarak düşünülebilir.



Görsel 54: Lifeline Theatre (2018)

Aynı yıl Chicago merkezli performans topluluğu Manual Cinema, Frankenstein'ı gölge kuklacılığı, sinema teknikleri ve canlı müzikle birleştirerek sahnelemiş ve ilk gösterimiyle dikkat çekmiştir. Gölge kuklası teknikleri ve maske kullanımıyla diğer örneklerden ayrılan yapım gördüğü ilgiyle sayesinde sahnelenmeye devam etmektedir.



Görsel 55: .Manual Cinema (2018)

2019 yılında Musiktheater im Revier'de sahnelenen Jan Dvořák'ın Frankenstein operasında yine odak noktası Victor'dan çok Canavar' dır. Kukla, üç oyuncu tarafından yönetilmiş ve bir bariton sanatçının canlı performansı ile bütünleşmiştir. Shelley'nin romanına sadık kalınarak yazılan metin, Canavar'ın içsel çatışmalarını öne çıkarmış; dramatik yoğunluk, görsel sadelikle dengelenmiştir. Karakterin bedeninin parçalı ve deforme yapısı da romandaki tanıma uygun yansıtılmıştır.



Görsel 56: Musiktheater im Revier (2019)

2022 ve 2023 yıllarında sahnelenen prodüksiyonlar, hem teknik hem de tematik çeşitlilik açısından dikkat çekicidir. 2022 yılında Blue Apple Theatre'ın öğrenme gücünü çeken sanatçılar tarafından sahnelenen yapımında; Canavar'ın yaratılışını gerçek boyutlu bir kukla aracılığıyla canlandırmış; izleyiciler, yaratım sürecine adım adım tanıklık etmiştir. Kendinden önceki örneklerden farklı olarak kukla yarım beden tasarlanmıştır. Kuklanın bedeni ise kablolardan ve elektronik parçalardan oluşmaktadır.



Görsel 57: Blue Apple Theatre (2022)

Aynı yıl Budapeşte Kukla Tiyatrosu'nda Hoffer Károly tarafından tasarlanan, üç oyuncunun manipüle ettiği bir dev kukla kullanılmıştır. Kuklanın gövdesi yerine kollar, bacaklar ve başından oluşan beş parça bedeni oluşturmaktadır. Parçalar hem bir bütünün parçaları gibi hem de birbirinden bağımsız hareket ettirilmektedir. Böylece Canavarın boyutları da oyun esnasında sürekli değişmektedir.



Görsel 58: Budapeşte Kukla Tiyatrosu (2022)

Son olarak, 2023 yılında Toronto Fringe Festivali'nde sahnelenen Silent Protagonist Theatre'in yapımında, 180 cm boyundaki Canavar kuklası beş kuklacı tarafından oynatılmıştır. Graeme Black Robinson'ın tasarladığı kukla yalnızca fiziksel olarak değil, aynı zamanda sahnede onu yönlendiren ekip ile kurduğu ilişki üzerinden de dikkat çekmiştir.



Görsel 59: Silent Protagonist Theatre (2023)

Frankenstein'in tiyatro sahnesinde kukla aracılığıyla yorumlanması, kukla ile kuklacı arasındaki ilişkiyi derinlikli bir metafor olarak öne çıkarır. Kukla, Canavar'ın savunmasızlığı ile fiziksel gücünü ve de insani duygularla örülü doğaüstü varlığını somutlaştırırken; kuklacılar, bu içsel dünyayı görünür kılarak izleyiciyi karakterin ruhsal evrenine taşır. Canavar'ın sahnedeki dramatik dönüşümleri, kuklacıların titiz performansı ile aktarılır ve bu durum, onun hem Victor Frankenstein'in bir yaratısı hem de bağımsız bir trajedinin öznesi olduğunu ortaya koyar. Kuklacıların sahnedeki yönlendirici rolü ile Frankenstein'in yaratıcı konumu arasındaki paralellik, insanın kendi yaratımları üzerindeki etkisini ve bu yaratımların özerkleşme yönündeki kaçınılmaz arzusunu temsil eden güçlü bir analogiye dönüşür.

5. GERÇEK BOYUTLU KUKLA İLE FRANKENSTEİN YORUMU

Önceki bölümlerde yapılan araştırmanın ışığında, Canavar karakterinin gerçek boyutlu kukla yorumunu gerçekleştirmek bu eser metninin temel hedefidir. İlk olarak karakterin özellikleri roman içerisinde belirlenmiş, ardından görsel ve dramatik yorumlarda kazandığı kimlik araştırılmıştır. Frankenstein, araştırmacılar tarafından feminist, psikanalitik, varoluşçu, biyopolitik vs. birçok farklı açılardan yorumlanmış; bilim, sanat ve toplum bağlamında pek çok perspektiften ele alınmıştır. Yapılan literatür taramalarında, teknoloji ve insan doğasının etkileşimine odaklanan transhümanist yaklaşımlar, günümüzde en yenilikçi okumalar arasında öne çıkmaktadır. Transhümanizm, insanın biyolojik ve zihinsel sınırlarını bilim ve teknoloji aracılığıyla aşmayı hedeflemekte ve insan-sonrası (post-human) varoluş biçimlerini tartışmaya açmaktadır. Mary Shelley'nin "Frankenstein ya da Modern Prometheus" romanı ilk bilim kurgu roman olma özelliğinin yanı sıra, edebiyat dünyasının golem miti ve transhümanizm ile tanıştığı ilk eser olma özelliğine de sahiptir. (Şengel, 2024)

Frankenstein, bilim ve yaratım süreci üzerine kurulu bir anlatı olarak transhümanizmin temel sorularını yüzyıllar öncesinden ele alan bir eserdir. Victor Frankenstein, insanı aşan bir varlık yaratmayı amaçlarken, bedenin sınırlarını zorlayan bir dönüşüm sürecine girer. Bu süreç, günümüz transhümanist düşüncesiyle paralellik gösterir çünkü transhümanizm insanın biyolojik yapısını teknoloji ve bilim yoluyla yeniden şekillendirmeyi, hatta onu aşmayı öngören bir yaklaşımı ifade eder. Ancak Frankenstein'ın yaratışında olduğu gibi müdahaleler sonucunda elde edilen varlık ne ölçüde insandır, onun insan toplumu içerisinde kabulü ne şekilde olacaktır vb. sorular transhumanizm bağlamında eser veren sanatçıların çalışmalarında tartışmaya açılmaktadır.

Kendi sanatsal yolculuğumda da transhümanist ve posthümanist düşünceye duyduğum ilgi, bu bakış açısına yakın durmamın temel sebeplerinden biri olmuştur. Yüksek lisans derslerimden birisi olan "Kukla Tasarımında Biçim ve Teknik Çözümleme" dersi kapsamında gerçekleştirdiğimiz "Stelarc'a Saygı" adlı çalışmada, transhümanist düşünce ve üretimler üzerine derin araştırma yapma fırsatı bulmuştum. Sanatçı Stelarc'ın insan bedeninin işlevini dönüştürme, kontrolü anonimleştirme ve bedenin sınırlarını genişletme üzerine ürettiği eserleri incelemiş,

özellikle sanatçının kendi kulağıyla ilgili deneylerinden esinlenilmiştir. Stelarc “Koldaki Kulak” (Ear on Arm) eserinde (2007) kendi kulağından aldırıldığı dokudan bir kulak üretmiş ve üretilen kulağı kendi koluna cerrahi bir operasyonla monte ettirmiştir. Sanatçı bu çalışmasında kulağın işlevini, aitliğini, bedenin sınırlarını vb. tartışmaya açmıştır.



Görsel 60: Stelarc ve “Koldaki Kulak”, 2007

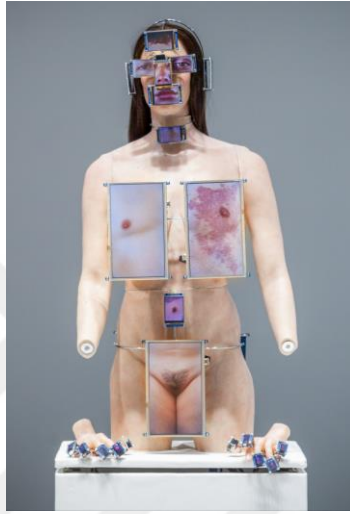
Bu eserden ilhamla yapılan çalışmada yüzdeki farklı organların yerine servo motorlara bağlı ve kontrolü izleyiciye ait olan kulaklar yerleştirilmiştir. Sergi girişinde bulunan QR kod ile kontrol uygulamasını telefonuna indiren izleyiciler performansçının yüzüne taktığı maskede bulunan altı adet kulağı birbirinden bağımsız olarak oynata bilmiştir. Çalışma benzer soruları tartışmakla beraber, Stelarc’ın çalışmalarına bir saygı duruşu amacı taşımaktadır. Bu çalışma, Frankenstein üzerine yazılan bu eser metninin oluşumunun fikir aşaması niteliğindedir.



Görsel 61: “Stelarc’a Saygı” Performansı (2023)

Kuklanın tasarım aşamasında karar verilen monitör kullanımı konusunda, yine çalışmalarında dijital teknolojilerin insan bilinci ve kimlik duygusu üzerindeki etkisini araştıran başka bir sanatçı olan Filip Ćustić Braut’un “unboxing pi(x)el” (2023) adlı eserinden esinlenilmiştir. Braut’un eserinde yapay bir beden üzerine monitörler

yerleştirilmiş ve bu monitörlere önceden kaydedilmiş farklı insanların vücut parçalarının hareketli görüntüleri yansıtılmıştır. Bedeni tanımlayan parçaların farklı insanlara ait olma özelliği ve bu parçaların heterojen biçimde yapıya kaynaştırılmadan sunulduğu eser, romantik dönemin sanatsal üretim süreci olarak tanımladığımız bileşik güzellik kavramı çerçevesinde roman ve karakterin oluşturulma süreciyle benzer özelliktedir. Eser tasarım ve uygulamasında bedensel sınırların araştırılması teması ve görsel benzerlik dışında teknik olarak tamamen farklı bir yol izlenmiştir.



Görsel 62: *Unboxing pi(x)el*, 2023

Kullandıkları anlatım dili ve tekniklerinden ilham aldığı bu ve benzeri eserler Frankenstein araştırma bölümünün görsel karşılığı olabilecek güncel referanslar olarak değerlendirilmiştir. Gerçek boyutlu kukla türünün örnekler üzerinden tanımlandığı inceleme bölümü doğrultusunda karakter yorumunda gerçekçilik gözetmek yerine, kukla özellikleri vurgulanmış bir bedene multimedya eklentiler yapılması kararı alınmıştır. Bahsi geçen sanatçıların eserlerindeki anlatıdan biraz olsun uzaklaşmak ve kukla örneklerine daha yakın bir estetik sunmak amaçlanmıştır.

5.1. Kukla Tasarımı ve Uygulama Aşamaları

Yaratığın gerçek boyutlu bir kukla olarak sahneye taşınması, yalnızca fiziksel bir temsilden ziyade onun kimliğinin ve insanlarla iletişim çabasının vurgulanması açısından da önemlidir. Gerçek boyutlu kuklanın tasarım sürecinde, bu kukla türünü tanımlayan temel özelliklerin yanında, yaygın örneklerde öne çıkan unsurlar da dikkate alınmıştır. Frankenstein'ın yarattığı, doğada doğrudan karşılığı olmayan ancak

romanda ölçüleri kesin olarak belirtilmiş nadir fantastik karakterlerden biridir. Bu nedenle, gerçek boyutlu bir doğaüstü karakter kuklası olarak tasarlanırken, romandaki tanımlara sadık kalınması esas alınmıştır. Ayrıca, gerçek boyutlu kuklaların belirleyici özelliklerinden biri, sahnede en az bir gerçek oyuncuyla etkileşim içinde olmasıdır. Bu gereklilik doğrultusunda, kuklanın bir oyuncuyla doğrudan karşılıklı iletişim kurabileceği bir oyunun yazılması ve sahnelenmesi tasarım sürecinde zorunlu hale gelmiştir.

Gerçek boyutlu kukla örnekleri üzerine yapılan incelemede, bu türde sık rastlanan bazı oynatım özelliklerinin tasarımı doğrudan etkilediğini görülmüştür. Bu tür kuklaların sıkça bunraku tarzı kuklalar olarak anılmasına neden olan, çoklu oynatıcılı ve görünür oynatıcılı manipülasyon teknikleri kukla tasarımı ve oynatıcıların kostüm tasarımlarını etkilemektedir. “War Horse” örneğinde oynatıcılar fondaki renklerde ve seyis kostümleri giymiş, “Life of Pi”de yine fona uyumlu fakat tanımsız kostümler kullanılmıştır. Kuklanın bedeninin bir kısmının oynatıcı tarafından tamamlandığı, “Hayvan Çiftliği”, “101 Dalmaçyalı” vb. örneklerde ise oynatıcılar kuklanın doku ve formuna uygun bölümleri olan kostümler giymektedir. Eser çalışmasında da, gerçek boyutlu kuklaların temel özelliklerinden olmasa da sık rastlanan manipülasyon tekniği kullanılmış, görünür oynatıcıların kostümleri nötr tercih edilmiş, kukla mekan ve oyuncuların ayrışacak doku ve renklerde tasarlanmıştır. Kuklanın çoklu oynatıcılı bir sistemle hareket ettirilmesi, karakterin farklı beden parçalarından oluşması özelliği ile de paralellik gösteren bir anlatım biçimi olarak değerlendirilmiştir.

Kuklanın tasarımı ve eser metninin yazım süreci devam ederken, oyuncularla sunum için provalara başlanmış, ilk olarak kukla oynatımı çalışmaları yapılmıştır. Romanda iki buçuk metre boyunda olduğu belirtilen karakterin ölçülerinde bir kağıt kukla ile denemeler yapılmıştır. Bu çalışmalar sırasında nefes alma, yürüme, koşma vb. temel hareket belirlenmiş daha sonra oluşturulan parkurlarda kuklanın bu ve benzeri hareketleri farklı sıralamalarla tekrar içerecek şekilde oynatılması sağlanmıştır.

Frankenstein’in yaratığının romandaki fiziksel yapısı incelendiğinde, karakterin farklı ceset parçalarından birleştirilmiş, uzuvları büyük tasarlanmış ve insansı bir figür olduğu görülmektedir. Romanda aktarılan biçimsel tanımların dışında, yaratığın modern mitolojik bir karakter olarak ele alındığı ikinci bölümde, cerrahi dikiş izleri ve

mekanik eklemeler gibi görsel unsurların, temsillerde sıklıkla kullanıldığı tespit edilmiştir. Canavar'ın kukla temsilinin kullanıldığı sahne uyarlamalarında da benzer eklentilere rastlanmıştır. Örneğin Lifeline Theatre (2018) yapımı oyunda kullanılan kuklanın göğüs kısmına bir ışık kaynağı yerleştirilmiş, Blue Apple Theatre (2022) uyarlamasında ise tamamen bilgisayar parçalarından oluşan bir kukla bedeni kullanılmıştır.



Görsel 63: Kağıt kukla ile yapılan çalışmalar

Kukla oynatıcısı oyuncuların provaları devam ederken oyun metni de oluşmaya başlamış, kağıt kukla ile ilk mizansenler ve sahne trafiği çalışılmıştır. Bu çalışmalar hem tasarım sürecini, hem oyun metnini etkilemiş ve sahnede olması gereken diğer bileşenlerin neler olacağını netleştirmemizi sağlamıştır.

Aydınlanma karşıtı bir görüş sunan romanda, bilimsel gelişmenin tehlikelerine dikkat çekilmesi, Canavar'ın bedenine teknolojik parçalar eklenmiş olabileceği görüşünü yaygınlaştırmıştır. Karloff'un canlandırdığı karakterin boynundaki cıvatalar daha sonraki yorumlarda metal ve ışıklı aparatlara, zımbalara hatta protez parçalara dönüşmüştür. Bu sebeple teknolojik eklemeler tasarımın bir parçası olmuştur. İlk görsel betimlerde, özellikle siyasi karikatürlerde Canavar'ın endişe verici olay ve toplulukları tanımlayan bir figür olarak kullanılmasına benzer şekilde kuklanın en önemli teknolojik parçaları olan monitörlerin yerine günümüzde fazlaca canavarlaştırılan cep telefonları kullanılmasına karar verilmiştir. Kuklanın yüzü, monitör yerleştirilebilecek boş alanlar bırakılarak tasarlanmış, böylece hem görsel bütünlük korunmuş hem de teknik bileşenlerin entegrasyonu sağlanmıştır.

Kuklanın bedeni, tanımlanan biçimsel özelliklere uygun olarak oluşturulmuş ve oynatımı kolaylaştırmak adına ince yapılı olarak tasarlanmıştır. Yaratığın fiziksel formu belirlenirken, iki buçuk metrelik boyutun anatomik oranları korunmuş, atletik bir vücutta olması gereken sekiz buçuk baş boyu esas alınmıştır. Bu oran doğrultusunda formun kalıbı kabaca bir kağıda çizilmiş ve sünger malzeme üzerine aktarılmıştır.



Görsel 64: Kuklanın şekillendirme aşamaları

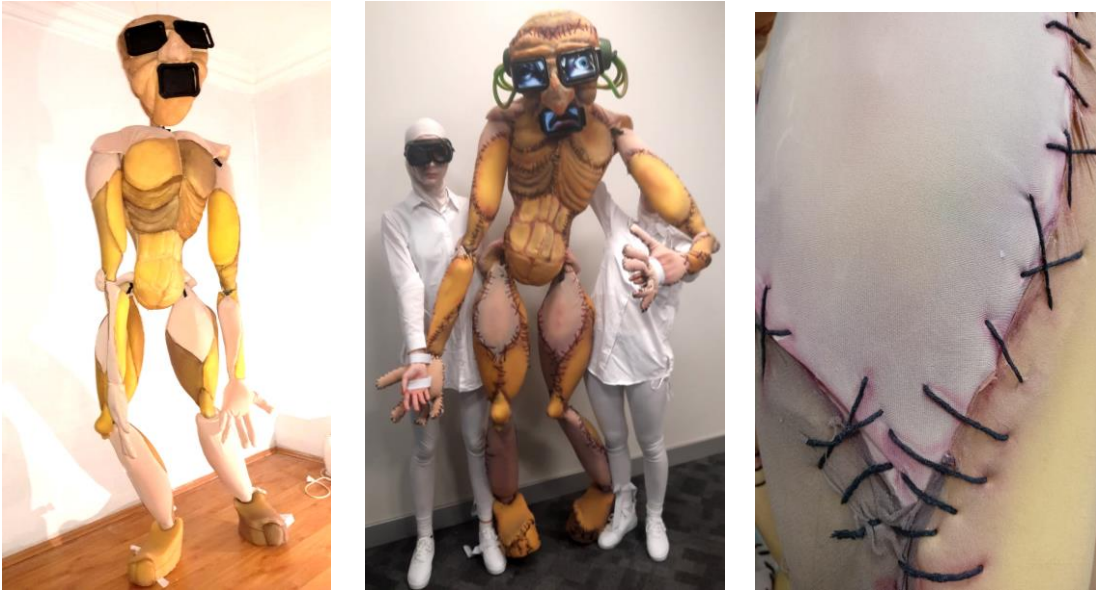
Belirlenen biçimsel özelliklere uygun malzeme seçiminde, gerçek boyutlu kukla uygulamalarında, özellikle Duda Paiva Company tarafından tercih edilen sünger malzeme kullanılmıştır. Sünger, hem hafif olması hem de kolay şekillendirilebilmesi nedeniyle kukla yapımında yaygın olarak kullanılmaktadır. Tezin araştırma sürecinde, Victoria & Albert Müzesi'nde katıldığım Practic Creations'ın gerçek boyutlu referans kuklası atölyesinde de bu malzemenin sıkça kullanıldığı gözlemlenmiştir. Ayrıca, Little Angel Kukla Tiyatrosu'nda gerçekleştirdiğim görüşmede, yönetmen ve tasarımcı Oliver James Hymans, Frankenstein oyunundaki kukla tasarımında sünger kullanımının bilinçli bir tercih olduğunu şu sözlerle açıklamıştır:

"İlk gerçek boyutlu kuklam sanırım Frankenstein'dı; bu, benim yaptığım ilk insana en yakın boyutlu kuklaydı. Bütün uzuvları tam olan figüratif bir kuklaydı. Frankenstein'ı yapmayı ben seçmiştim ve kitabı tekrar okuduğumda, insanın cansız bir nesneye, ölü insanların bedenlerinden yeniden hayat vermeye çalışmasını, sahnede insan derisine sahip gibi

görünen bir figürle anlatmanın, hikâyenin korku unsurunu artıracığını düşündüm. O kukla tamamen süngerden yapılmıştı. Gövdesi süngerdi ve kadın çorabı gibi ten rengine sahip bir malzemeyle kaplanmıştı. Kuklanın insan eti ve derisinden yapılmış gibi görünmesi için çeşitli tonlardaki ten renklerini karıştırmıştık."

Düşük yoğunluklu sünger üzerine aktarılan, şekillendirilen parçalar, sahnede birleştirilecek şekilde demonte olarak tasarlanmıştır. Böylece depolama ve taşınmasının kolaylığının dışında, dramatik anlatımı destekleyen bir figür elde edilmiştir. Kuklanın sahnede izleyicinin gözü önünde birleştirilmesi Canavar'ın bedensel özelliklerine doğrudan bir gönderme yapmasının dışında, kuklanın sağladığı imkanları da vurgulayan bir anlatım olmuştur.

Sünger parçaların şekillendirilmesinin ardından yaratığın ten dokusunu daha gerçekçi gözükmeleri için Practic Creations'ın kuklalarında olduğu gibi lateks kaplama kullanılması düşünülmüş fakat yapılan denemeler sonucu kuklaya fazla ağırlık eklediği görülmüştür. Kuklanın cerrahi dikiş izlerini ve doku bütünlüğündeki bozulmaları daha güçlü bir şekilde yansıtabilmesi amacıyla, naylon çorap malzemesi olarak ta bilinen elestan kumaş kullanılması tercih edilmiştir. Kumaşla kaplandıktan sonra renklendirme aşamasına geçilmiş, cerrahi izler ve dikişler eklenmiştir.



Görsel 65: Kuklanın elastin kumaş kaplama ve diğer detayların eklenme aşamaları

Bu konsepti pekiştirmek amacıyla, kuklanın gözlerinin yerine yerleştirilen monitör görevi gören cep telefonları, oyuncuların göz hareketlerini takip eden kameraların canlı görüntüsünü yansıtacak şekilde tasarlanmıştır. Benzer şekilde, kuklanın ağzına yerleştirilen cep telefonu da Victor Frankenstein'ı canlandıran oyuncunun ağzına odaklanan bir kamera görüntüsünü yansıtmaktadır. Böylece kuklaya gerçek oyuncuların parçaları da canlı şekilde eklenmiştir.



Görsel 66: Monitörlerin kullanımı

5.2. Frankenstein'ın Sahne Yorumu

Üretilen kuklanın sahnede etkili bir şekilde kullanılabilmesi için bir oyun yazılması gerekmiş ve bu süreçte yapay zekâ metin araçları ile çalışılmıştır. Oyunun yazım aşamasında öncelikle kuklanın biçimsel ve teknik özellikleri belirlenmiş; iki görünür oyuncu ile hareket ettirileceği ve Victor Frankenstein'ı canlandıran oyuncu tarafından seslendirileceği gibi detaylar netleştirilmiştir. Buna ek olarak, oyun mekânının Victor'un vicdanının görsel bir betimlemesi olacağı ve aslında Frankenstein'ın kendi iç çatışmasının sahneye taşındığı fikri şekillendirilmiştir. Bu konsept doğrultusunda, tezde romanın inceleme bölümünde alıntılanan diyaloglar romandaki ile birebir kullanılmış ve roman incelemesinde sıkça değinilen, bileşik güzellik kavramına uygun olarak bir metin oluşturulmuştur. İzleyicinin aşına olduğu temanın, ana hatlarıyla akıcı şekilde sahnelenenebilmesi için bir dramaturg görüşüne başvurulmuş ve oyun son haline getirilmiştir.

Konu Victor ve yaratığı çevresinde gelişmektedir. Bu iki karakter dışında sahnede oynatıcı olarak görev alan iki oyuncu bulunmaktadır. Bu oyuncular kuklayı oynatmaya başlamadan önce, uyarlamalarda karşımıza çıkan ve romanda yer almayan Fritz veya Igor isimleri ile adlandırılmış, Victor'un yardımcılarını canlandırmaktadırlar.

Tiyatro ve sinema uyarlamalarının ilk dönemlerinde başlayan ve sonrasında etkilemiş olan yaratma sahnesi ile başlama geleneğine uyulmuş ve önceki anlatımlara yer verilmemiştir. Birinci sahnede, yaratma sahnesinden sonra, Victor yaratığı görür ve romanda da olduğu gibi kendinden geçer ve bayılır. Oyunun çatışma noktası olacak yüzleşme, Canavar'ın kendisine bir eş yaratmasını isteme anı olarak belirlenmiştir. Victor bayıldıktan sonra Canavar çatışma anına kadar başından geçenleri anlatır. Bunu yaparken çevrede dağınık duran kukla parçalarını ve eşyaları kullanır. Yalnızlığını ve neden bir eş istediğini dile getirerek sahne arkasına çekilir.

İkinci sahne Victor'un kendine gelip hikâyesini, yüzleşme anına kadar yaşadığı süreci anlatmasıyla başlar. Çocukluğundan başlayarak kendisini bir canlı yaratmaya iten sebepleri sıralar. Yaratığı oluşturma ve canlandırılma işlemlerinden bahseder. Sonrasında ölen yakınları için Canavar'ı suçlar. Sahnenin sonuna doğru Canavara bir eş yaratma fikrini değerlendirir ve ona karşı çıkarak, bağırır.

Üçüncü sahne gerçek boyutlu kuklanın tüm özellikleriyle gözlemlenebildiği, gerçek bir oyuncu ve kuklanın karşılıklı oynayacakları bir sahne olarak tasarlanmıştır. Canavar ve Victor karşılıklı, eş olacak bir canavar yaratılması konusunu tartışır. Tartışma anında Canavar etraftaki parçaları sedyeye taşımaya Victor'a işini yapması için yardımcı olmaya çalışmaktadır. Fakat Victor talebini yerine getirmeyeceğini açıkça söylediğinde, Canavar düğün gecesinde intikamını alacağını söyleyerek tehdit eder. Victor düğün gecesini hatırlar. Sedyedeki parçalardan oluşan kukla bedenini Elizabeth'in cesedi yerine koyarak Canavar'dan bunun öcünü alacağını haykırır. Üzüntüden cesedin yanına yatar ve öylece kalır.

Son sahnede Canavar sahne önüne yaklaşır. Victor'un onu takip ederken bitkin düşüp öldüğü zamana geçilmiştir. Yatan yaratıcısının başında hem yas tutar hem de kendisini yok edeceğini açıklar. İnsanlara seslenir, canavarca davranışlarının sebebi olarak onlar tarafından dışlanmış olmasını gösterir ve kablolarını sökerek hayatına son verir.

Oyunun geçtiği mekân, Victor'un çalışma odasını çağrıştırmakla birlikte, tanımsız ve soyut bir alan olarak tasarlanmıştır. Bu nedenle, sahneleme alanı tek renkli bir beyaz küp olarak düşünülmüş ve buluntu mekân olarak Osman Hamdi Bey Sergi Salonu'nun arkasında bulunan bir galeri alanı seçilmiştir. Seçilen alanın beyaz küp formunda olması ve simetrik giriş-çıkışlara sahip olması, oyunun mekânsal anlatımı açısından uygun bulunmuştur. Ayrıca, mekânı yukarıdan gören balkonlar seyir alanı olarak değerlendirilmiş, bu sayede erken dönem modern üniversitelerde anatomi öğretiminde kullanılan, amfiteyatro şeklinde bir salon olan, anatomi tiyatrosunu andıran bir seyir deneyimi hedeflenmiştir. Mekânın yapısı gereği doğal aydınlatma tercih edilmiştir. Etrafta bulunan vücut parçaları bir kuklacının atölyesini andıracak şekilde ve Canavar kuklasıyla benzer özelliklere sahip sünger kukla parçaları ile tasvir edilmiştir.

Kostüm tasarımında da benzer bir yaklaşım benimsenmiş, oyuncuların kostümleri tanımsız ve mekânla bütünleşecek renklerde seçilmiştir. Kuklanın sahnedeki varlığını ön plana çıkarabilmek için, kostüm tasarımında aşırı belirgin unsurlar kullanılmamış ve oyuncuların mekâna aitmiş gibi, görsel olarak geri planda kalması tercih edilmiştir. Kostümler beyaz olarak tasarlanmış, teknolojik aksesuarlar ise vurguyu arttırmak için siyah seçilmiştir.

Oyunda öğretim görevlisi olarak çalıştığım Haliç Üniversitesi'nin Tiyatro bölümü öğrencileri Barış Ercan, Eda Zeynep Kaya, Serra Sudem Tiryakigil rol almışlardır.





Görsel 67: Oyundan kareler

SONUÇ

Bu çalışma, tanımı akademik literatürde netleşmemiş ancak çağdaş tiyatro sahnelerinde giderek daha fazla yer bulan gerçek boyutlu kukla türünü incelemeyi, bu türün sınırlarını belirlemeyi ve sahnede nasıl kullanıldığını ortaya koymayı amaçlamıştır. Kukla türleri içerisinde özgün bir yer edinen gerçek boyutlu kuklalar, sadece boyutlarıyla değil, görünür oynatıcı veya oyuncu gerçek insanla kurdukları etkileşim üzerinden sağladıkları teatral imkânlarla da dikkat çekmektedir. Bu nedenle tanımının yapılması, hem kuramsal hem de uygulama açısından tiyatro için önem taşımaktadır.

Frankenstein'in canavarı karakteri ve hikayesi bu bağlamda tema olarak seçilmiştir. Bu karakter, tiyatro sahnelerinde en çok yorumlanan ve farklı kukla teknikleriyle temsil edilen figürlerden biri olmasının yanında, gerçek boyutlu kuklaya uyarlanmak için gerekli özelliklere de sahiptir. Shelley'nin romanında yaratığın fiziksel özelliklerinin net olarak tanımlanmış olması, onun bir gerçek boyutlu kukla olarak yeniden üretimine imkan tanımaktadır. İki buçuk metrelik boyu ve "insan"la ilişkisi, onu gerçek boyutlu kuklanın tüm özelliklerinin dahil edebilir olduğu bir araç haline getirmiştir.

Bu çalışmada hem gerçek boyutlu kuklanın hem de Frankenstein'in birlikte analiz edilmesi, bu iki konunun aslında birbirine uygun nitelikte olduğunu ortaya koymaktadır.

Frankenstein hikayesi Canavar'ın gelişimi üzerinden incelenmiş, karakterin bedeninin meydana getirilmesi, canlandırılması, toplum tarafından dışlanması ve canavarca eylemleri sırasıyla çalışmanın parçası olmuştur. Frankenstein'in yarattığı ile arasındaki ilişki bu izlekte deneyimlenmiş, kukla-kuklacı arasındaki ilişkiyle benzerliği eser üretim sürecine yeni bir katman eklemiştir. Canavarın romanda anlatılanın dışına çıkıp mitsel bir karaktere dönüşmesinde büyük payı olan tarih içerisindeki yorumları ve görsel betimlemeleri detaylı incelenmiş, bu incelemeden hareketle konseptte uygun özellikler oyunun ve kuklanın tasarımında kullanılmıştır. Roman ve karakterlerinin sahip olduğu tekinsizlik hissi insansı kuklada da yansıtılmak istenmiştir.

Frankenstein'ın modern mite dönüşmesinin altında yatan teknolojik ilerleme korkusu, insan bedeninin sınırlarını aşma arzusu ve yaratılan ile yaratan arasındaki etik tartışma, gerçek boyutlu kuklanın yapay bedenle entegrasyonunda da karşılık bulmaktadır. Bu sebeple posthümanist sanatçıların beden üzerine yaptığı çalışmalardan seçilen örneklerden yola çıkılmıştır. Gözleri ve ağzı monitörlerle yapılandırılmış bir kuklanın sahnede canlanması, hem teknolojik olarak hem de temsil düzeyinde “canavarlaştırılmış” bedenin teatral bir yorumu olarak sergilenmiştir. Bu nedenle, bu çalışma sadece bir kukla tasarımı ya da bir oyun sahneleme değil, aynı zamanda bir anlatı ve temsil biçimi olarak gerçek boyutlu kuklanın imkânlarını araştıran bütünlüklü bir performans denemesidir.

Bu yönleriyle çalışma, gerek canavarın gerçek boyutlu kukla ile temsil edildiği çağdaş Frankenstein yorumlarının anlaşılmasına katkı sunmakta gerekse gerçek boyutlu kukla gibi güncel bir sahne formuna yönelik metodolojik ve teorik bir çerçeve önermektedir. Gelecekte yapılacak çalışmalar için, dijital medyada kullanılan gerçek boyutlu hareket yakalama (motion capture) kuklaları ile hibrit, kuklavari bedenlerin yer aldığı posthümanist eserlerin araştırılması; ayrıca bu kukla türünün sahne üzerindeki etkisinin, gerçeği taklit etme kapasitesi ve seyirci algısıyla birlikte değerlendirilmesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Animate Puppet co. (2025). *Our workshops*. Animate Puppet co. : <https://www.animatepuppetco.com/> adresinden alındı
- Baldick, C. (1990). *In Frankenstein's Shadow: Myth, Monstrosity, and Nineteenth-Century Writing*. Oxford: Oxford University Press.
- Bamigboye, B. (2022, Haziran 27). *Deadline*. (<https://deadline.com/2022/06/my-neighborhood-totoro-play-jim-henson-puppets-royal-shakespeare-company-1235052702/> adresinden alındı
- Bart, W. (2022, Mart 7). *Screen Rant*. <https://screenrant.com/spirited-away-movie-stage-play-adaptation-images-puppets/> adresinden alındı
- Bennett, B. T. (1980). *The Ketters of Mary Wollstonecraft Shelley* (Cilt Volume I). London, UK: The Johns Hopkins University Press.
- Bilgiç, Ö. N. (2002). Rewriting the (Post)Human: From Procreation to Creation in Mary Shelley's Frankenstein, Alasdair Gray's Poor Things, and Jeanette Winterson's Frankissstein. *Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi*. Antalya: Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İngiliz Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı.
- Brook, P. (1995). What is Monster. F. Botting (Dü.) içinde, *Frankenstein; Contemporary Critical Essays* (s. 81-107). London: Palgrave Macmillan Press.
- Çalışkan, H. (2020). Frankenstein Ve Dracula Adlı Romanlardaki Gotik Öğeler: Canavar Temsilinde Tekinsizlik. *Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Atılım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İngiliz Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı İngiliz Dili ve Edebiyatı Bilim Dalı.
- Danacı, F. (2011). *Korkunun Canavarları*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Disney. (2025). *Lion king education program*. Lion King Education: https://www.lionkingeducation.co.uk/pdfs/Disney_The-Lion-King_Production_Notes.pdf adresinden alındı
- Ersan, I. (2018). 21. Yüzyıl Kukla Tiyatrosunda İmge-İleti İlişkisi Bağlamında Kukla Ve Oynatıcı Dinamiği. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*. İzmir: TC Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı.
- Ersan, I. (2019). Çağdaş Sokak Gösterilerinde Dev Kuklanın Dramatik Anlatım Açısından Rolü. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(62), 530-541.
- Erşanlı, B. (2019). Modern Ucube Figüründen Popüler Kültür Öğesine Frankenstein'ın Canavarını Okumak. *Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi*. Antalya: T.C. Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sanat Ve Tasarım Anasanat.
- Ferguson, S. (2022). *Life of Pi on Stage*. <https://lifeofpionstage.com/wp-content/uploads/2023/06/life-of-pi-22-educationpack-puppets.pdf> adresinden alındı

- Garnacho, F. C. (2022). "I am thy Creature" : The Act Of Modern Artistic Creation in Mary Shelley, William Blake and Henry Fuseli's Literary and Pictorial Artworks. *Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi*. Cenevre: Universite de Geneve İngiliz Dili Edebiyatı Departmanı.
- Gixti, J. (1989). *Terrors of Uncertainty: : the cultural contexts of horror fiction*. New York: Routledge.
- Güner, Ö. G. (2009). Visual Adaptations of the English Novel: Film Adaptations of the Novel Frankenstein – Frankenstein, 1931, Mary Shelley's Frankenstein, 1994. *Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: T. C. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Batı Dilleri ve Edebiyatları Anabilim Dalı İngiliz Dili ve Edebiyatı Bilim Dalı.
- Henry , M. (2005, Mayıs 8). *Seven Discourses on Art, by Joshua Reynolds*. Mayıs 5, 2025 tarihinde Project Gutenberg: <https://www.gutenberg.org/files/2176/2176-h/2176-h.htm> adresinden alındı
- Hussein, M. J. (2020). The Politics And Poetics Of The Uncanny: Monstrous Bodies in Mary Shelley's Frankenstein And Ahmed Saadawi's Frankenstein in Baghdad. (*Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi*). İstanbul: İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İngiliz Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı.
- Ilievskia, A. (2020). The Machine in The Novel: Fictional Human - Machine Interaction at The European Periphery (ca. 1870-1914). *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. Chicago: The University of Chicago.
- Meldrum, F. (2023). Puppetry and Purpose: Exploring how nature shapes from through animal puppets. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Dublin: Dun Laoghaire Institute Of Art Design + Technology.
- Moretti, F. (2005). *Signs Taken for Wonders*. London: Verso Publishing.
- Morton, P. (2025). *Peter Morton*. <http://www.peter-morton.co.uk/> adresinden alındı
- Özdemir, E. (2004). *Frankenstein'in Yazarı Mary Shelley'nin Romancılığı*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Parent, A. (2004, Kasım). Giovanni Aldini: From Animal Electricity to Human Brain Stimulation. *Canadian Journal of Neurological Sciences*, 31(4), 576-584.
- Piris, P. C. (2011). The Rise of Manipulacting, The Puppet as A Figure of The Others. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. Londra: University of London.
- Porter, L. (2013). It's Alive! But What Kind of Creature is National Theatre Live's "Frankenstein"? *Studies in Popular Culture*(35), 1-21.
- Rabinowitz, C. (2023, Mart 31). *From the lion king to life of pi: a recent history of puppets on stage*. Mayıs 2, 2025 tarihinde Broadway World:

<https://www.broadwayworld.com/article/From-THE-LION-KING-to-LIFE-OF-PI-A-Recent-History-of-Puppets-on-Stage-20230331> adresinden alındı

Rebecca, M. (2019). The Gothic and The Gross: Frankenstein and His Friend's Attractiveness to Children. *Criterion: A Journal of Literary Criticism*, 2(12), 57-66.

Ryzin, J. C. (2018, Ekim 25). *Austin American Statesman*. <https://www.statesman.com/story/news/2014/04/30/war-horse-brings-master-puppetry-in-form-of-full-size-horses-to-the-stage/10042823007/> adresinden alındı

Senior, M. (2022). *Regents Park Open Air Theatre*. <https://openairtheatre.com/uploads/pdfs/Puppetry-Pack.pdf> adresinden alındı

Shelley, M. (2023). *Frankenstein ya da Modern Prometheus*. (C. Kantarcı, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Shelley, P. (1968). *Shelley's Prometheus Unbound: The Text and the Drafts*. (J. L. Zillman, Dü.) New York, USA: Yale University Press.

Shelley, P. (1968). *Shelley's Prometheus Unbound: The Text and the Drafts*. (J. L. Zillman, Dü.) New York, USA: Yale University Press.

Sunar, Ş. (2020). Olimpia, Frankenstein'ın Yaratığı ve Diğerleri: Posthümanizmin Yazınsal Kaynakları. *Studien Zur Deutschen Sprache Und Literatur*(44), 23-39. <https://doi.org/10.26650/sdsl2020-0011> adresinden alındı

Şengel, B. (2024). Traces of Transhumanism in Michel Houellebecq's Novel Elementary Particles. *Current Perspectives in Social Sciences*(28(2)), 250-257.

Şentürk, B. S. (2019). A study of monstrous abjection in relation to two gothic novels: Dracula and Frankenstein. *Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İngiliz Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı İngiliz Dili ve Edebiyatı Bilim Dalı.

Taylor, J. (Dü.). (2009). *Handspring Puppet Company*. New York, USA: David Krut Publishing.

Theatres Online. (2022, Mart 31). <https://www.theatresonline.com/blog/animal-farm-q-and-a-with-puppeteer-toby-olie-and-the-director-robert-icke> adresinden alındı

Tiehen, J. P. (2012). Frankenstein on Stage: Galvanizing the Myth and Evolving the Creature. *Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi*. Kansas: University of Kansas M.A.

Tiehen, J. P. (2014). Frankenstein Performed: The Monster Who Will Not Die. *The Popular Culture Studies Journal*, 1(2), 65-87.

Tilakasiri, J. (2008). *Asta Kukla Tiyatrosu*. (Ç. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Wright, A. (2011, Haziran 23). *National Theatre Background Pack*. Mayıs 01, 2025 tarihinde http://nt-itunesu.s3.amazonaws.com/frankenstein_background_pack_draft.pdf adresinden alındı



GÖRSEL KAYNAKLAR

- Görsel 1: Adrew Ure'nin ceset üzerinde elektrik deneyini gösteren gravür 5
<https://images-cdn.bridgemanimages.com/api/1.0/image/600wm.XEE.04894140.7055475/4146661.jpg> (05.05.2025)
- Görsel 2: Romanının 1831 basımının iç kapak illüstrasyonu 27
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/bc/Frankenstein.1831.inside-cover.jpg/400px-Frankenstein.1831.inside-cover.jpg> (05.05.2025)
- Görsel 3: Romanın 1934 basımının 55. Sayfasındaki illüstrasyon..... 28
https://cdn11.bigcommerce.com/s-ohy96/images/stencil/original/products/5494/19405/aa794fa4e0b3e1e8d1a5a549fca0a7e5__11974.1441980975.jpg?c=2&imbyypass=on&imbyypass=on (05.05.2025)
- Görsel 4: Frankenstein ve canavarın karşılaşması 28
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/bc/Frankenstein.1831.inside-cover.jpg/400px-Frankenstein.1831.inside-cover.jpg> (05.05.2025)
- Görsel 5: Canavarın kendi yansımasıyla karşılaştığı an 29
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/bc/Frankenstein.1831.inside-cover.jpg/400px-Frankenstein.1831.inside-cover.jpg> (05.05.2025)
- Görsel 6: "Frankenstein Lordlar Yaratıyor" Karikatürü 30
<https://www.alamy.com/stock-photo-british-peers-1832-nfrankensteins-creating-peers-satirical-english-95838714.html> (05.05.2025)
- Görsel 7: "Frankenstein Hikayesinin Yeni Bir illüstrasyonu" 31
<https://archive.cartoons.ac.uk/GetMultimedia.ashx?db=Catalog&type=default&fname=mudyxg0.jpg> (05.05.2025)
- Görsel 8: Birminghamlı Frankenstein (1866) ve İrlandalı Frankenstein (1882) 31
<http://from-bedroom-to-study.blogspot.com/2012/09/the-eponymous-entanglement-of-creator.html> (05.05.2025)
- Görsel 9: Emekçi Frankenstein Canavarı (1913) ve Korkmuş Frankensteinlar (1921)32
<https://archive.cartoons.ac.uk/Overview.aspx> (05.05.2025)
- Görsel 10: Frankenstein Comics bir ve üçüncü sayıların kapakları 33
<https://www.mycomicshop.com/search?TID=344691> (05.05.2025)
- Görsel 11: "Frankenstein" (1910) Film Afişi 34
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/88/Frankenstein_%281910%29_poster.jpg (05.05.2025)
- Görsel 12: "Il Mostro di Frankenstein" (1921) Filmden Bir Kare 35
[https://lostmediawiki.com/Il_Mostro_di_Frankenstein_\(lost_silent_horror_film;_1920\)](https://lostmediawiki.com/Il_Mostro_di_Frankenstein_(lost_silent_horror_film;_1920)) (05.05.2025)

Görsel 13: "Frankenstein" (1931) Film Afişi	36
https://m.media-amazon.com/images/I/71EPVOdmtDL._AC_UF1000,1000_QL80_.jpg (05.05.2025)	
Görsel 14: Jack Pierce, Karloff'un İconic Makyajını Uyguluyor	36
https://abcdvdvideo.myshopify.com/cdn/shop/products/3725-13_1024x1024.jpg?v=1519095522 (05.05.2025)	
Görsel 15: "Frankenstein" (1931) Filminde Canavar Rolünde Karloff	37
https://www.reddit.com/r/classicfilms/comments/1e75vvh/boris_karloff_in_frankenstein_1931/#lightbox (05.05.2025)	
Görsel 16: Frankenstein'in Gelini(1935) ve Frankenstein'in Oğlu(1939) Film Afişleri	38
https://www.imdb.com/title/tt0026138/mediaviewer/rm3665021952/?ref_=ttmi_mi_all_82 (05.05.2025)	
https://www.imdb.com/title/tt0031951/mediaviewer/rm1083989761/?ref_=tt_ov_i (05.05.2025)	
Görsel 17: Frankenstein Kurt Adamla Tanışıyor (1943) Film Afişi.....	38
https://www.imdb.com/title/tt0035899/mediaviewer/rm316149504/?ref_=tt_ov_i	
Görsel 18: Frankenstein'in Laneti (1957) Film Afişi ve Filmden Bir Kare	39
https://www.imdb.com/title/tt0050280/mediaviewer/rm1597264385/?ref_=ttmi_mi_all_123 (05.05.2025)	
Görsel 19: Frankenstein'in İntikamı (1958) Filmi Afişi ve Filmden Bir Kare	40
https://www.imdb.com/title/tt0050894/mediaindex/?ref_=tt_mv_sm (05.05.2025)	
Görsel 20: Frankenstein ve Cehennemden Gelen Canavar (1974) Filmden Bir Kare	40
https://www.moriareviews.com/horror/frankenstein-and-the-monster-from-hell-1974.htm (05.05.2025)	
Görsel 21: Mary Shelley'nin Frankenstein'ı (1994) Filminde Canavar	41
https://www.moriareviews.com/rongulator/wp-content/uploads/Mary-Shelleys-Frankenstein-1994-8.jpg (05.05.2025)	
Görsel 22: Van Helsing (2004) Filminde Canavar'ın Görüntüsü.....	41
https://www.imdb.com/name/nm0378175/mediaviewer/rm3709308672/?ref_=nm_ph_1_1 (05.05.2025)	
Görsel 23: Victor Frankenstein (2015) Filminde Canavar ve Victor	42
https://www.imdb.com/title/tt1976009/mediaindex/?ref_=mv?ref_=mv_sm (05.05.2025)	
Görsel 24: 1823 Tarihli Oyun Afişi	43
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8b/Peake-1823-play.jpg (05.05.2025)	

Görsel 25: 1826 Tarihli Oyun Afişi.....	43
https://frankensteinia.blogspot.com/2011/12/frankenstein-of-1826-in-color.html (05.05.2025)	
Görsel 26: Adam ya da Canavar (1826) Oyun Afişi	45
https://mary-shelley.fandom.com/wiki/H._M._Milner,_Frankenstein;_or,_The_Man_and_the_Monster_(1826) (05.05.2025)	
Görsel 27: Frankenstein ya da Örnek İnsan (1849) Oyun Tanıtımı	46
https://www.manchesterhive.com/display/9781526108920/9781526108920.00008.xml (05.05.2025)	
Görsel 28: Yaratık ve Dr. Frankenstein (1981)	48
https://digitalcollections.nypl.org/items/0fb878c0-ffa5-012f-b82d-58d385a7bc34#/?uuid=b3e7c106-aea8-2ede-e040-e00a18063cc5 (05.05.2025)	
Görsel 29: 2011 Tarihli Oyun Afişi.....	49
https://www.imdb.com/title/tt1795369/mediaviewer/rm3087323393/	
Görsel 30: Pinokyo (2017) National Theatre.....	52
https://theprickle.org/portfolio/pinocchio-national-theatre-london/ (05.05.2025)	
Görsel 31: Bay Popper'ın Penguenleri (2016)	52
https://nickbarnespuppets.co.uk/works/mr-poppers-penguins/ (05.05.2025)	
Görsel 32: War Horse (2007) National Theatre	54
https://keyassets.timeincuk.net/inspirewp/live/wp-content/uploads/sites/8/2021/11/CLI332.mervyn_millar_puppets.RCK642-920x628.jpg (05.05.2025)	
Görsel 33: Zazu Kuklası, The Lion King (1997).....	544
https://static.wikia.nocookie.net/disneymusical/images/5/5f/Zazuc.JPG/ (05.05.2025)	
Görsel 34: Life Size Me Performansından Bir Kare (2013)	577
http://www.peter-morton.co.uk/life-size-me.html (05.05.2025)	
Görsel 35: Métamorphoses des Métamorphoses gösterisinde İlka Schönbein	58
https://www.marekwaszkiel.pl/2022/06/27/puppeteers-of-the-world-ilka-schonbein/ (05.05.2025)	
Görsel 36: Urashima Taro (2007) Gösterisinde Aya Nakamura	59
https://ayanakamura.com/urashima-taro/ (05.05.2025)	
Görsel 37: Loco (2021), Natacha Belova.....	59
https://tchaika.art/loco/ (05.05.2025)	

Görsel 38: Cho Cho San (1984) Handspan Tiyatrosu	60
https://handspantheatre.com.au/images/chochosan_PJW.jpg (05.05.2025)	
Görsel 39: Eshet(2009) Etgar Theatre	60
https://www.somim.fr/en/shows/eshet-wife (05.05.2025)	
Görsel 40: Basdart (2010) Duda Paiva Company	61
https://www.teatrosaoluiz.pt/en/performance/workshop-a-partitura-do-objeto/ (05.05.2025)	
Görsel 41: Üç Günlük Dünyada Bir Muhsin Bey (2022) Flanör Kukla Tiyatrosu.....	61
https://hannsahe.com/uploads/mobile/oyun-detay/uc-gunluk-dunyada-bir-muhsin-bey.jpg?v=17 (05.05.2025)	
Görsel 42: Çağrılmadan Gelen (2024) İstanbul Devlet Tiyatroları	62
https://www.devtiyatro.gov.tr/DevletTiyatro/tr/oyundetay/2942?a= (05.05.2025)	
Görsel 43: Şempanze (2019) oyunundan bir kare.....	64
https://nicklehane.com/chimpanzee (05.05.2025)	
Görsel 44: War Horse (2007) National Theatre	66
https://www.miltonkeynes.co.uk/webimg/legacy_oak_108189839.jpg?crop=3:2,smart&trim=&width=640&quality=65&enable=upscale (05.05.2025)	
Görsel 45: Life of Pi (2022), Richard Parker Kuklası	67
https://nickbarnespuppets.co.uk/works/the-life-of-pi/ (05.05.2025)	
Görsel 46: 101 Dalmaçyalı (2022) müzikalinde köpek kuklaları.....	67
https://tobyolie.com/productions/101-dalmatians/ (05.05.2025)	
Görsel 47: Hayvan Çiftliği (2022) oyundan bir sahne.....	69
https://animalfarmonstage.co.uk/#gallery-1 (05.05.2025)	
Görsel 48: Ruhların Kaçışı (2024) Haku Kuklası ve Komşum Totoro (2024) Totoro Kuklası.....	71
https://playbill.com/article/how-spirited-away-the-play-uses-puppets-to-bring-hayao-miyazakis-classic-film-to-life (05.05.2025)	
https://muppet.fandom.com/wiki/My_Neighbour_Totoro (05.05.2025)	
Görsel 49: Hamburg Devlet Operası (2014) Frankenstein Operası.....	75
https://bilder.deutschlandfunk.de/FILE/_2/21/FILE_2219afb3754d6213e23ff97c3b468f40/103823761-hamburg-buehne-jpg-100-1920x1080.jpg (05.05.2025)	
Görsel 50: Güney Bohemya Tiyatrosu (2015)	75
https://www.jihoceskedivadlo.cz/en/show/1993-frankenstein (05.05.2025)	
Görsel 51: Black Eyed Theatre (2016)	76
https://patricia1957.wordpress.com/2022/02/19/frankenstein-blackeyed-theatre-at-the-stephen-joseph-theatre-10-02-22/#jp-carousel-10192 (05.05.2025)	

Görsel 52: Little Angel Theatre, 2016	76
https://www.oliverjameshymans.com/frankenstein?lightbox=dataItem-is09mw6x (05.05.2025)	
Görsel 53: Lifeline Theatre (2018).....	77
https://robertkauzlaric.com/wp-content/uploads/2018/11/frank-4.jpg (05.05.2025)	
Görsel 54: .Manual Cinema (2018)	77
https://manualcinema.com/for-presenters/shows/frankenstein (05.05.2025)	
Görsel 55: Musiktheater im Revier (2019).....	78
https://www.die-deutsche-buehne.de/wp-content/uploads/2019/09/Bild-gross_Frankenstein_c-Monika-Forster.jpg (05.05.2025)	
Görsel 56: Blue Apple Theatre (2022).....	78
https://keats-shelley.org/images/article_images/_halfpage_retina/218415086_10159433929383048_2593349107218518891_n.jpg (05.05.2025)	
Görsel 57: Budapeşte Kukla Tiyatrosu (2022).....	79
https://index.hu/kultur/2022/03/07/keresztes-tamas-frankenstein-budapest-banszhaz-bemutato-ajanlo/?token=e18b9e654ae1e84dd1b2359246eda465 (05.05.2025)	
Görsel 58: Silent Protagonist Theatre (2023)	79
https://istvandugalin.com/wp-content/uploads/2023/07/FRANKENSTEINESQUE-Toronto-Fringe-2023.jpg (05.05.2025)	
Görsel 59: Stelarc ve “Koldaki Kulak”, 2007.....	81
https://in.pinterest.com/pin/740068151279569324/ (05.05.2025)	
Görsel 61: Unboxing pi(x)el, 2023.....	82
https://maedcore.com/en/projects/pixel-digital-art/ (05.05.2025)	

EK I: FRANKENSTEIN OYUN METNİ

Kişiler: Victor Frankenstein - Canavar: İgor I ve II tarafından oynatılır.

Sahne yavaşça aydınlanır. Sahne beyaz bir küptür. Victor Frankenstein'ın atölyesi. Ortada bir sedye ve sedyede üzeri örtülmüş bir beden bulunmaktadır. Canavarın yaratılmasından sonra atölye dağınık bırakılmış gibidir. Victor'un bilinçaltının, pişmanlığının bir yansıması, onun arafıdır bu oda. Fırtınalı bir gece.

Ön Oyun: Victor ve yardımcıları sedyedeki bedenle uğraşmaktadırlar. Victor ses efektiyle birlikte bedene elektrik verir. Bedeni tutan kemerleri çözer, kalbine yumruklar atar ve kalbini dinler. "Kaldırın onu der" ve sahne önüne giderek tiradına başlar. Bu esnada yardımcıları kuklayı giyer ve ayarlamaları yapar.

Victor: Yaşam ve ölüm. Bana, karanlık dünyamıza bir ışık seli akıtmak için kırıp ötesine geçmem gereken ideal sınırlar gibi geliyordu. Yeni bir canlı türü beni yaratıcısı ve kaynağı olarak kutsayacaktı. Birçok mutlu, mükemmel tabiatlı varlık, ortaya çıkışını bana borçlu olacaktı. Mezarlardan kemikler topladım, insan bedeninin muazzam sırlarına, kâfir parmaklarla dokundum. İnsani tabiatım sık sık yaptıklarımın içinden yol açsa da, sürekli artan hevesim sayesinde, eserimi tamamlamaya çok yaklaştım.

Kapüşonlu yağmurluk giymiş 2,5 metrelik canavar kuklası, arkasından elini Victor'un omzuna koyar. Victor "Yaşıyor! Yaşıyor! Hareket Ediyor! Yaşıyor!... Şimdi Tanrı olmanın nasıl bir şey olduğunu biliyorum..". der ve sedyeye bayılır. Canavar, sahne ortasında konuşmaya başlar, yüzü gözükmez. Kuklayı yağmurluğun altında iki kişi oynatmaktadır.

Canavar: Karanlıkta doğdum tamamlanmamış bir varlık olarak daha ilk nefesimden itibaren yaratıcım tarafından reddedildim. O, Victor Frankenstein, bu korkunç yaratımından kaçarak beni bu dünyayı tek başıma anlamaya mahkûm etti.

İlk başlarda kör bir şekilde tökezliyordum, duyularım altüst olmuştu. Işık gözlerimi yakıyor, sesler kulaklarımı deliyordu ve uzuvlarım beceriksizce hareket ediyordu. Açlık ve susuzluk beni ormanda yiyecek aramaya itti, doğanın armağanlarında teselli buldum. Ama yalnızlık içinde bile dünyanın büyüklüğü beni korkutuyordu. Soğuk geceler ve vahşi hayvanlar acımasız öğretmenlerdi, fakat bana dayanıklılığı öğrettiler.

Bir gün küçük bir dağ kulübesine rastladım. Isınmak için içeri girdim. İçeride bir adam vardı ve beni gördüğünde korkudan çığlıklar atarak kaçtı. İçerideki eşyalara hayranlıkla baktım: aletler, yiyecek ve ateş. (Cebinden çıkarttığı kibritle oynayarak devam eder) Ateş; hem ısıtan hem de yakan bir keşif, hem hayat veren hem de acı veren bir kaynak. Yiyeceklerimi pişirebiliyordum, geceleri ateşin sıcaklığında ve ışığında güvende olduğumu hissediyordum. Fakat yiyeceğim azalmıştı. Artık oradan ayrılmam gerektiğini anladım. Bu ayrılışa tesadüfen elde ettiğim ve nasıl tekrar üreteceğimi bilmediğim ateşi kaybetmenin üzüntüsünü yaşadım.

Çaresizlik içerisinde yol alırken, ormanın yakınında mütevazı bir ev çıktı karşıma. İçinde üç kişilik bir aile yaşıyordu, yaşantıları beni büyüledi. Diğerlerine karşı şefkatli olduğun hemen anlaşılan kör bir ihtiyar, adının Felix olduğunu öğrendiğim güçlü ve çalışkan bir genç adam, zarif ve nazik Agatha. Gölgede saklanarak onları izledim, mücadelelerini ve sevinçlerini gözlemledim, hayatlarına dâhil olmayı istedim. Fakirdiler, ama sahip oldukları az şeyi paylaşıyorlardı. Birbirlerine olan sevgileri her hareketlerinden belliydi. (Bunu anlatırken üç tane kesik insan başını evdekilere benzeterek anlatımını destekler.)

Haftalar ve aylar boyunca onların dilini, sözlerini ve hareketlerini taklit ederek öğrendim. Duygularını çözümledim, yüz ifadelerinden üzüntüyü ve sevinci anladım. Gizlice kitaplar buldum ve içindekileri okudum. Bunlar arasında Kayıp Cennet de vardı, benim kendi ıstırabımı yansıtan bir hikâye ve insanlık tarihini, hırslarını ve acımasızlıklarını öğreten diğer metinler. (Başların ifadelerini değiştirir, etrafta dağılmış kitapları toparlayarak konuşur.)

Fakat öğrendikçe çaresizliğim derinleşti. Bir dışlanmış olduğumu, varoluşta bir leke olduğumu fark ettim, yoldaşıktan yoksun. Çirkin dış görünüşüme rağmen, kalbim nezaketi özlüyordu. Kendimi evde yaşayanlara göstermeyi çok arzu etsem de, dillerine hâkim olmadan bunu denemeyeceğimi kolayca fark etmişim; dil bilmek, biçim bozukluğumu görmezden gelmelerini sağlayabilirdi. Çocukların kır gezisine çıktığı bir gün cesaretimi topladım, yaşlı adamın körlüğünün çirkin formumun ötesini görebileceğine inanarak diğerleri uzaktayken fırsatı değerlendirdim. Kulübeye girdim ve yaşlı adamla konuştum, ruhumu ona döktüm. Sabırla dinledi, teselli sözleri sundu. İlk kez umut hissettim. Ancak bu umut, Felix ve Agatha'nın dönmesiyle paramparça oldu. Dehşet dolu çılgınlıkları ve Felix'in elindeki sopayla üzerime saldırması beni kulübeden kaçmaya zorladı. Aidiyet hayalim yerle bir olmuştu. Sonrasında öfke beni ele geçirdi. Sevgi aradım ama nefret buldum. Yaratıcım beni bu varoluşa mahkûm etmişti ve onun benim acımı hissetmesini istedim. İçsel öfkemi simgeleyen bir hareketle, bu mutlu ailenin kulübesini ateşe verdim. (Kafaları tek tek bir kutuya yerleştirir, kibriti içine koyar ve kapağını kapatır)

Ve yoluma devam ettim, yaratıcımı arayarak. Cenevre yolunda kaderim karşıma yaratıcımın küçük kardeşini çıkarttı. O masum çocuğun ellerimde can vermesini istememiş olsam da yarattığım yıkımın ona vereceği hüznü düşündükçe yüreğim sevinçle doldu. İşlediğim cinayetin kefareti de bir başkasına ödetmenin yolunu bulmuştum. (Victor'ın ellerini bir kukla gibi kullanarak olayı anlatır)

Yakınlarda olduğunu hissetsem de asıl düşmanıma ulaşamamıştım. Onu görmeyi arzu ederek bazen de dünyayı ve sefilliklerini ebediyen terk etmeyi düşünerek günlerce dağlarda dolaştım. Sonunda Victor Frankenstein'ı buldum. Ona meydan okuyarak adalet talep ettim. "Beni sen yarattın," dedim, "ama beni acı çekmeye terk ettin. Şimdi senden bir eş istiyorum, acımı paylaşacak biri. Suçlarım, bana dayatılan iğrenç bir yalnızlığın çocukları. Bir eşitimle beraber olduğumda, kaçınılmaz olarak erdemlerim ortaya çıkacak. Duyarlı bir varlığın sevgisini hissedince, dışında kaldığım dünyanın bir parçası olacağım"

Victor'un ilk baştaki tiksintisi yerini isteksiz bir kabule bırakıyordu. Ancak o bana söz verse bile şüphe duyacaktım. Huzuru bulabilecek miydim, yoksa varoluşum ne olursa olsun hep ıstırap içinde mi olacaktı?

Onu görevine bırakarak ayrıldım, ihanet ederse sonuçlarına katlanacağına dair uyarıda bulunarak. Kalbim hem umut hem de umutsuzlukla doluydu, onun sözünü yerine getirmesini beklerken vahşi doğaya doğru yol aldım. (Canavar sahne gerisine ilerler, sedyenin arkasında karanlıkta kalır)

2.Sahne:

(Sahne ortasındaki örtünün altından Victor yavaşça ortaya çıkar. Odaya göz gezdirir. Canavarla konuşuyormuş gibi tiradına başlar.)

Victor: Doğduğun günü hatırlıyorum. Büyük bir umutla başlamıştı her şey. Doğanın sırlarını çözme, insanı ölümden kurtarma arzusuyla yanıyordum. Ama bu çabalar, bir trajedinin temelini attı. Annemin ölümü, yaşam ve ölüm arasındaki ince çizgiyi gösterdi bana.

Doğduğun günü hatırlıyorum. Önce büyük bir umutla başlamıştı her şey. İçimde, doğanın bütün sırlarını çözme ve insanoğlunu hastalıktan, ölümden kurtarma arzusu ile yanan bir kıvılcım vardı. Ancak, bütün bu çabalara rağmen, büyük bir trajedinin temelini atıyordum, bunu anlamam yıllarımı alacaktı.

Cenevre'de sevgi dolu bir ailenin çocuğu olarak büyüdüm. Annem'in erken ölümü, bende yaşam ve ölüme dair derin bir farkındalık bıraktı. Yaşam ve ölüm bana kırıp ötesine geçmem gereken sınırlar gibi geliyordu. Belki de bu kayıp, doğanın en büyük gizemlerini keşfetme hırsımı kışkırtan ilk kıvılcımdı.

Bilime tutundum. Agrippa, Paracelsus, Magnus... Onlar benim ilham kaynağımdı. Üniversitede Waldman'ın elektrik üzerine yaptığı çalışmalarla tanıştım. Elektrikğin gücü, bana yeni bir ufuk açtı. Ancak, bu bilgi, beni yıkıma sürükledi. Seni yarattım... ve her şeyi mahvettim.

Bilimin tehlikeli cazibesine kapılarak, günlerimi ve gecelerimi laboratuvarımda harcamaya başladım. Uykusuz geceler, kan ter içinde geçen zamanlar ve yaşamı yenme arzusuyla yanıp tutuşan bir kalp. Yıllar süren çalışmalar sonunda, insan vücudunun anatomisi hakkında derin bir bilgi edindim. Bu bilgi, bana yaşamı yeniden yaratma cesaretini verdi. Ancak bunun bir hatalar zincirinin ilk halkası olduğunu fark etmem uzun sürmeyecekti.

İnsan benzeri bir varlık yaratmak için cesetlerden parçalar topladım. Her bir parçayı, dikkat ve özenle birleştirdim. Nihayet, bir fırtınalı gece, emeklerimin sonucunu görmek için gerekli son dokunuşları yaptım. Elektrikğin yaşam verici gücünü kullanarak, cansız bedeni harekete geçirdim. Ancak, büyük bir umutla beklediğim anda, işler dehşet verici bir yüz kazandı. (Canavar öne gelir, Victor ona yaklaşarak ve dokunarak anlatır)

Gözlerini açıldığında, kalbim hem zafer hem de tiksintiyle doldu. Yarattığım şey, hayalimdeki gibi güzel ve ilahi bir varlık değil, aksine, korkutucu bir şekilde deformasyonları olan bir canavardı. Yaratıcısı olarak, ona sahip çıkmam gerekirken, ondan kaçtım. Korku ve tiksinti içerisinde şehre döndüm ve hastalandım.

İçimdeki suçluluk duygusu ve korku, yarattığım bu canavar, ne yapacak? Kime zarar verecek? Bu sorular beni her gece uykusuz bırakıyor, her gün şüpheyle yaşamaya mahkûm ediyordu.

Bir gün, memleketimden gelen bir mektupla dehşet verici bir haber aldım. Küçük kardeşim William, vahşi bir şekilde öldürülmüş, suçlu olaraksa ailenin sevgili hizmetçimiz Justine mahkemeye çıkarılmış ve asılmıştı. İçimde bir kuşku yeşerdi: Bu cinayet, benim eserim olan o yaratığın işi miydi? Cenevre'ye vardığımda, William'ın katilinin gerçekte kim olduğu konusundaki korkularım doğrulandı. Yaratığımı bir dağın tepesinde gördüm. Onun gözlerindeki zalim parlaklık, yaptığı eylemin kanıtıydı.

Kendi yarattığım dehşet dolu varlık, benim cehennemimdi. Onu bir dağ zirvesinde bir kez daha görünce, içimdeki korku bir kez daha şevke dönüştü. Onunla yüzleşmek, benim için bir zorunluluk olmuştu. Bu canavara yaşam verdim, şimdi onunla başa çıkmak zorundaydım. Ancak, ona ulaştığımda öğreneceklerim, beni daha da derin bir kedere sürükleyecekti. Benden ona bir eş yaratmamı istedi. Fakat bun hatayı tekrar nasıl yapardım. Yaratıcısı olarak ona karşı sorumlu olduğumu hissediyordum, daha iyisini yaratmaya karşı isteğimde beni bu hatayı tekrarlamam konusunda destekliyordu. Ama hayır bu çok yanlış, çok yanlış...

3.Sahne:

(Genel ışık, canavar sahne arkasından öne gelir)

Canavar: Senden bana bir eş yaratmanı istedim.

Victor: Seninle tartışmayacağım. Nasıl olur da bir başkasını yaratmamı beklersin? Bu, sadece daha fazla ıstırap yaratır. Dünya için bir lanet haline geldin; ikinci bir yaratığın sonuçlarını hayal bile edemem.

Canavar: Beni dünyaya sen getirdin. Bu yalnızlık ve dışlanmışlık cezasını hak ettim mi? Bir eş, bir yoldaş... Bu benim tek kurtuluşum.

Victor: Hayır. Bu benim yükümlülüğüm değil. Senin taleplerin ahlaki sorumluluğumu aşar.

Canavar: (öne çıkar, gölgesi Victor'un üzerine düşer) Eğer isteğimi yerine getirmezsən, o zaman benim de sana acı vermek için bir yol bulacağımı bil.

Victor: Sana boyun eğmeyeceğim. Eğer beni öldürmek istiyorsan, yap. Ama ikinci bir canavarın yaratılmasına izin vermeyeceğim.

Canavar: Düğün gecende orada olacağım. (Karanlıkta kaybolur)

Victor: Düşün gecem. Elizabet. Birlikte büyümüştük. Bana karşı hep çok nazik ve sevgi doluydu. O kadar saf ve temizdi ki, onunla evlenmek tüm günahlarımdan beni arındıracak gibiydi. Düşün gecem. Elizabet içeride. Düşün gecemde burada olacak. Bugün burada olacak. Neredesin iğrenç mahluk, burada olduğunu biliyorum. Ses ver çık ortaya. (Canavarın bağırışı ile karışık bir kadın çığlığı duyulur.) Elizabet!!

(Sedye'deki kumaşı Elizabet'in cansız bedeniymiş gibi kucaklar) Benim suçum. Onu koruyamadım. Bu yaratığın yaptığı her şeyin bedelini ödeteceğim. Yaşasam da ölsam de onu yok edeceğim. (Sedye'nin üzerinde ağlamaya başlar ve ışık kapanır)

4.Sahne:

(Victor, sahne önünde sedyede hareketsiz yatmaktadır. Işık yalnızca Canavarın üzerinde yoğunlaşır. Canavar, Victor'un cesedinin başında ayakta durur. Fırtına sesi hafifçe duyulmaya devam eder. Canavar derin bir nefes alır ve seyirciye doğru konuşur.

Canavar: (durgun ve hüzünlü bir sesle) Sonunda... Sonunda burada yıkılmış yatan yaratıcımın yanında duruyorum. Onun son nefesini izledim. Victor Frankenstein, sana hem hayatımı borçluyum hem de bu laneti... Şu an burada yatışının sebebi de benim. Beni bir canavara dönüştürdün, Victor. Ruhumu hiçliğe mahkûm ettin. Ama bu hiçlik, bu anlamsız varoluş, seni de yuttu. Beni yarattığın andan itibaren birbirimize bağlıydık. Kaderlerimiz birbirine düğümlüydü.

Düşün gecesi Elizabeth'i senden aldım. Seni en zayıf noktanın üzerine çekip acını izledim. Ama o andan sonra ne kazandım? Boş bir zafer? Hınçla yanıp tutuşan ruhum, daha da köz oldu. Seni kovalamak için dağları, denizleri aştım. Soğuk kuzey rüzgârlarını yüzümde hissettim. Ama sen, Victor... Sen de benden kaçmadın. Bana duyduğun nefretle, kendi yok oluşunun iplerini ördün.

Ama bu hikâye burada bitmeli. Ben, bu şekilsiz ve lanetli bedende daha fazla nefes almamalıyım. Yaratıcımın sonu geldiğine göre, benim de sonum gelmeli. Biz birbirimizi var ettik, birbirimizi yok etmeliyiz. (Seyirciye doğru bir adım atar, sesi daha da sertleşir)

Ey insanlar! Beni hor gören, bana "canavar" diyen sizlere sesleniyorum. Ben de sizin gibiyim. Acıdan, nefretten, yalnızlıktan yoğruldu. Ama beni kabullenmediniz. Gölge gibi yaşamak zorunda kaldım. Sizlerin korkusu, benim cehennemim oldu.

Simdi ben de bu cehennemi bitiriyorum. Onunla birlikte yanıp kül olacağım. Artık ne bir yaratıcı ne de bir yaratık kalacak. Sadece sessizlik... (Kablolarını söker ve ışıklar söner)

Perde kapanır.

EK II: Oliver Hymans ile Röportaj

Polat Canpolat: Kuklalarla çalışmaya ne zaman ve nasıl karar verdiniz?

Ollver Hymans: Aslında kuklalarla çalışmak hiç benim isteğim değildi, kuklalar beni buldu. 21 yaşında tiyatro tasarımı ve sahne tasarımı eğitimi aldım. O sıralarda, tiyatro üzerine başka bir okulda, Royal Central School of Speech and Drama'da okuyan bir arkadaşım vardı ve o beni kuklacılıkla tanıştırdı. O kuklalarla takıntılıydı ve birlikte bir projede çalıştık. O projeden kısa bir süre sonra, aldığım ilk işlerden biri gençlerle çalışarak, Blind Summit Theatre adlı bir kukla tiyatrosunda eğitim vermek oldu. Blind Summit Theatre, yetişkin tiyatrosu için performans sergileyen bir İngiliz şirketi. Bu yüzden oldukça erken bir dönemde bir uzmanlık kazandım ve bu daha fazla işe yol açtı. Böylece devam ettim.

Polat Canpolat: Peki kukla yapmayı nasıl öğrendiniz? Kuklaları nasıl oluşturabiliyorsunuz?

Ollver Hymans: Çalıştığım şirket aracılığıyla öğrendim. Atölyelerine erişimim vardı ve beni orada asılı duran kuklaları keşfetmem için cesaretlendirdiler, nasıl yapıldıklarını görmemi sağladılar. Kısa bir süre sonra, Little Angel Theatre'da gençlik tiyatrosu direktörü olarak iş buldum. Her Cumartesi sabahı gençlerle tiyatro yaratmak için çalıştım. Üç yıl boyunca bunu yaptım; Frankenstein, Macbeth ve Lewis Carroll'un Jabberwocky'sini sahneledim. Bu süreçte, işi yaparken öğrendim. Gençlerle birlikte çalıştım, şeyleri denedik ve Little Angel Theatre'da 10 yıl boyunca serbest çalıştım. Şu anda ise kalıcıyım. İngiltere'de tiyatrodaki çalışan kuklacılık sektörünün büyük bir kısmı bu binada çalıştı. Bir projede görev aldılar, birini tanımak için geldiler ya da Lindy'nin atölyesine geldiler. Bu süreçte birçok ilginç tasarımcıyla tanışıyorsunuz ve bu sayede şeylerin nasıl yapıldığını görebiliyorsunuz. Ayrıca kariyerim boyunca aynı kuklayı iki kez yapmadım; her proje farklıdır, bu yüzden her projede işe sıfırdan başlıyorsunuz ve nasıl yapacağınızı çözmeye çalışırsınız.

Ben özel bir eğitim almadım. Kukla yapımını öğrenmek için bir okula gitmedim çünkü gerçekten bunu öğrenebileceğiniz bir yer yok. İş başında öğreniyorsunuz.

Polat Canpolat: Bazen kuklacılarla karşılaşıyorum ve onlar oyunculuk eğitimi almışlar. Daha sonra kuklalarla performans sergilemeyi seçmişler ama kukla yapımı veya tasarımı hakkında hiçbir özel ders almamışlar.

Ollver Hymans: Evet, eskiden Royal Central School of Speech and Drama'da İsviçre'de bir kukla lisans derecesi vardı ama bu program artık sona erdi. O kursta her zaman az kişi vardı, belki sekiz ya da on kişi. Kukla yapımı eğitimi almak için tek seçenek, Little Angel'in yıl boyunca yetişkinler için düzenlediği kurslar veya bireysel yapımcıların hafta sonu gibi kısa süreli kurslar düzenlemeleri. Yani iş başında öğrenmek dışında başka bir yol yok. Ben de eğitime yöneldim. Marionet yapımı eğitimi almak için, Britanya'daki zanaatkarları destekleyen Queen Elizabeth Scholarship Trust adlı bir organizasyona başvurdum. Kuklacılık sektörü ile zanaat sektörü arasında büyük farklılıklar var ama bazı benzerlikler de bulunuyor.

Zanaatkarlarla fazla çalışmıyoruz. Biz tiyatrodaki çalışıyoruz, bir performans yaratıyoruz ve insanlar gelip eserlerimizi değerlendiriyor. Ancak tiyatrodaki çalışan bir kişi genellikle oyunculuğa geçmişine sahip oluyor. Bu insanlar egoları büyük olan kişiler olabiliyor. Zanaat dünyası ise tamamen farklı. Orada herkes çok misafirperverdir ve sadece bir şeye odaklanmışlardır. Benim de bu dünyaya girmem bu şekilde oldu ve marionet yapımı üzerine eğitim aldım. Britanya’da kalan dört marionet yapımcısıyla çalıştım ve bu eğitim tamamen özel derslerle gerçekleşti. Bu eğitim sayesinde gerçekten çok şanslıydım.

Polat Canpolat: Kuklacılık eğitimi hakkında ne düşünüyorsunuz? Bu eğitim performansı da içermeli mi, yoksa yapım, tasarım ve performans gibi farklı alanları mı kapsamalı? Bu konuda düşünceleriniz nedir?

Ollver Hymans: Bence gerçek şu ki, yalnızca kukla yapımı üzerine bir dereceyi haklı çıkaracak kadar fazla fon veya iş yok. Yani şu an için bu fırsatların az olmasıyla, belki de üç yıllık bir kukla yapımı derecesi olmaması daha iyidir. Ancak, kişisel olarak inanıyorum ki ve bu konuda farklı düşünenler olabilir, iyi bir kuklacılık uygulayıcısı olmak için performansla ilgili, bir oyuncu veya yönetmen olarak, bir şeylerin nasıl performe edilmesi gerektiğini anlayabilecek bir yetenek ve kavrayışa sahip olmanız gerekiyor. Ayrıca, sahne tasarımı da çok önemli çünkü kuklaları canlı oyuncularla farklı bir şekilde aydınlatıyorsunuz. Kuklanın mekânda nerede olduğunu ve kuklacıların nerede duracağını dikkate almanız gerekiyor.

Bu açıdan baktığınızda, kuklacılığın bir performans sanatları kursunda bir modül olarak yer alması gerektiğini düşünüyorum. Teknik tiyatro tasarımı ya da sahne tasarımı gibi dallarda daha fazla insan bu eğitimi alırsa, daha kaliteli kuklacılık performansları görebiliriz ve kuklaların daha sık kullanıldığını görebiliriz. Sadece kukla yapıyorsanız ve onları hareket ettirmiyorsanız, onları doğru yönlendirememeye riskiniz var. Aynı şekilde, sadece bir kukla performansı yapıyorsanız ve dışarı çıkıp nasıl görüldüğünü izlemiyorsanız, yönü anlamayabilirsiniz. İşte bu yüzden kuklacılığı seviyorum. Ben her zaman farklı alanlarda becerikli birisi oldum. Okulda da tüm derslerim birbirinden farklıydı ve her şeyi yapmayı sevdim.

Bu nedenle yapmayı seviyorum, yapım sürecinde hareketi test etmeyi ve nasıl çalıştığını anlamaya çalışmayı seviyorum. Ayrıca, diğer insanları yönlendirmeyi ve bir şeyin nasıl canlandırıldığını görmeyi seviyorum. Bu üç beceri benim için oyuncu yönetiminden daha önemli. Çünkü bir oyuncu, kendi başına hareket edebilir; kukla ise o bilince sahip değil. Umarım bu söylediklerim mantıklıdır.

Eğer ideal bir dünyada yaşasaydık, kuklacılıkla ilgili eğitimler veren bir üniversite olurdu, fonlanırdı ve mezun olan herkes gerekli tüm becerilere sahip olurdu. Böylece, bir ekibe ihtiyacım olduğunda, o insanları kolayca bulabilirdim. Ama bazen, iyi yapımcıları bulmak çok kolay olmuyor çünkü zaten başka projelerde çalışıyorlar.

Polat Canpolat: Peki, yapımcılar ve performansçılar arasındaki sorunları nasıl çözdünüz?

Ollver Hymans: Tam anlamıyla kuklacılığa kendini adamamış bir performansçıyı hemen fark edebilirsiniz. Çok fazla ego vardır ve gerçekten harika kuklacılar, kuklayı merkeze koyarak egolarını geri planda bırakırlar. Hareket veya dans eğitimi almış kişiler ya da sirk sanatçıları bu fark daha da belirgin. Sirk sanatçıları bedenlerinin farkındadırlar ve kuklayı hareket ettirdiklerinde teknik olarak ne yapmaları gerektiğini anlarlar. Bu, kuklanın mükemmel şekilde kontrol edilmesini sağlar. Dansçılar da bedenlerinin farkındadırlar ve eğer doğru tekniğe sahiplerse, bu farkındalığı kuklaya yansıtarak harika işler çıkarabilirler.

Ancak bazen dansçılar, kendi bedenlerini hareket ettirmeye o kadar alışkındırlar ki, hareketlerini durduramazlar. Kendilerini kukla ile aynı anda hareket ettirirler ve bu da bir dikkat dağıtıcı unsur olabilir. Ayrıca bazı insanlar kuklaları ciddiye almaz. Çok yetenekli bazı performansçılar bile, kuklacılığın çocuklara yönelik olduğunu veya basit bir şey olduğunu düşünebilir. Bu nedenle, teknik anlayışa sahip birine ihtiyacınız var. Bu kişiler eğitim almış olabilirler ya da almamış olabilirler. Burada, potansiyele sahip olduklarını gördüğüm yeni performansçılarla çalışmayı seviyorum. Onlara iş başında eğitim veriyorum çünkü yeteneği fark edebiliyorum.

Polat Canpolat: İlk kuklanızı hatırlıyor musunuz?

Ollver Hymans: Evet, muhtemelen bir köpek ya da palyaço şeklindeki bir ipli kuklaydı. İngiltere'de Pelham adında bir oyuncak üreticisi vardı. 1950'lerde, belki de daha önce Avusturya yapımı kuklalar üretiyorlardı. Çoğu insanın bir Pelham kuklası vardı ve insanlar bu oyuncaklarla bağlantı kuruyordu. Çocukken bu kuklalarla oynadım ama asla kuklacı olmayı hayal etmedim. Ancak birçok insan çocukluklarından gelen kuklalarla bağlantı kurabiliyor ve bu oldukça ilginç.

Polat Canpolat: Burada kendi projelerinizi kendiniz mi seçiyorsunuz, yoksa bir ekip mi var?

Ollver Hymans: Evet, sanatsal direktör projelerin seçiminden sorumlu olan kişi. Bir yıl boyunca, bazı yeni eserler, bazı yeni performanslar ve bazı yeniden canlandırmalar olmak üzere bir karışım üretiriz. Bunun arkasında sanatsal bir neden olduğu gibi, finansal bir neden de vardır. Yeniden canlandırmalar, bize daha az maliyetli olur. Ayrıca çocuk tiyatrosunda çalışmanın harika yanı, çocukların çok hızlı büyümesidir. Bu nedenle birkaç yıl sonra aynı gösteriyi yeniden yapabiliriz ve tamamen yeni bir izleyici kitlesi olur. Ayrıca, iyi bilinen kitaplardan uyarlamalar üzerine kurulu yeni gösteriler de üretiriz. Bunun ticari bir nedeni de var. Bu tür gösteriler genellikle daha ticari olarak başarılıdır çünkü birçok aile bu kitaplara sahiptir ve gösterimizin bir versiyonunu gördüklerinde bilet alma olasılıkları daha yüksektir.

Bunun dışında her yıl tamamen yeni olan bir veya iki gösteri üretiriz. Bu bizim için önemlidir çünkü yaratıcı sanatçıları desteklemek, yeni ya da yerleşik sanatçılar getirmek ve genç izleyiciler için yeni işler üretmeye devam etmek istiyoruz. Ancak bu tür gösterilerin ticari olarak daha az başarılı olduğunu biliyoruz çünkü bilinmiyorlar veya konu açısından daha riskli olabilirler. Yine de her yıl bir veya iki yeni gösteri üretmeye devam edeceğiz çünkü bir tiyatro olarak bu tür işleri desteklemek önemli.

Ancak bu bir denge meselesi çünkü biz bir hayır kurumuyuz, düzenli hükümet veya sanat konseyi fonumuz yok. Tiyatromuzun maaşlarını ve işletme maliyetlerini karşılayan tüm gelir bilet satışlarından ve bireysel fon başvurularından geliyor. Bu yüzden programladığımız gösterilerde çok stratejik olmamız gerekiyor; hangi gösteriler daha popüler olacak ve daha fazla bilet satacak gibi.

Bu ana sezon dışında her yaz, çocuk kukla festivali düzenliyoruz. Festival, tüm Ağustos boyunca sürüyor ve o dönemde dışarıdan gelen şirketlerin performans sergilemesine izin veriyoruz. Seçim sürecim genellikle kaliteli gösteriler seçmeye çalışmak üzerine kurulu. Gösterilerin kuklaları içermesini istiyorum ama bu kuklalarla gevşek bir bağlantıya sahip olabilirler. Farklı türlerden bir karışım seçmeye çalışıyorum. Bu yıl, kil kuklalarından yapılan bir gösterimiz var, çocukların kuklalar yapabildiği karton kutulardan yapılan kuklalarla ilgili bir gösterimiz var, iki geleneksel gösterimiz var, biraz daha büyük çocuklar için Küçük Prens uyarlaması ve çok klasik bir Jack ve Fasulye Sırtığı gösterimiz var. Ayrıca bebekler için bir opera da var.

Temaya dayalı değil, her şeyden biraz karışım, Birleşik Krallık'ta üretilen en heyecan verici işleri göstermek için. Umarım bir gün uluslararası şirketleri getirebilecek kadar fonumuz olur. Ancak Brexit ve diğer konular işleri biraz daha karmaşık hale getirdi.

Polat Canpolat: Gerçek boyutlu kuklalarla ne zaman ve nasıl çalışmaya başladınız?

Olliver Hymans: Sanırım kuklacılıkla tanıştığım dönemde, büyükannem beni National Theatre'da War Horse gösterisine götürdü. Gerçek boyutlu kuklalar orada vardı ve o kuklalar, kuklacılık sektörünün son 10-15 yılda muazzam bir canlanma yaşamasının sebebi oldu. Ayrıca, son 15 yıldır işimin devam etme nedeni de bu. Bazen bu süre zarfında "Bu ekonomik açıdan sürdürülebilir bir kariyer seçimi mi?" diye sorguladım. İlk gerçek boyutlu kuklam neydi diye düşünmeliyim... Sanırım Frankenstein'ı yaptık, bu benim yaptığım ilk insana en yakın boyutlu kuklaydı. Bütün uzuvları olan figüratif bir kuklaydı. Frankenstein'ı yapmayı ben seçmiştim ve kitabı tekrar okuduğumda, insanın cansız bir nesneye, ölü insanların bedenlerinden yeniden hayat vermeye çalışmasını sahnede insan derisine sahip gibi görünen bir figürle yaratmanın hikayenin korku unsurunu artıracığını düşündüm.

O kukla tamamen süngerden yapılmıştı. Gövdesi süngerdi ve kadın çorabı gibi ten rengine sahip bir malzemeyle kaplanmıştı. Kuklanın insan eti ve derisinden yapılmış gibi görünmesi için çeşitli tonlardaki ten renklerini karıştırmıştık. Ayrıca, 16-17-18 yaşlarında gençlerle çalışıyordum ve birçoğu 7-8 yaşlarından beri her hafta sonu tiyatroya gelen çocuklardı. Dolayısıyla, yaklaşık altı veya yedi yıl boyunca her hafta gelen bazıları müthiş kuklacı olmuşlardı. Bu nedenle çocuklar, yetişkinlere yönelik oldukça karmaşık bir performans sergileyebiliyorlardı.

O zamandan beri projeye bağlı olarak işler değişti. Projenin bütçesi, mekânı, kapsamı farklı olabiliyor. Kimi zaman çocuklarla, kimi zaman topluluklarla, kimi zaman profesyonellerle sahneye konuluyor. Her proje farklı.

Polat Canpolat: Gerçek boyutlu kuklaların izleyici üzerindeki etkisi hakkında ne düşünüyorsunuz?

Ollver Hymans: Evet, bu "uncanny" (tekinsizlik) kelimesi üzerine konuştuk. Eğer gerçek boyutlu insan kuklalarından bahsediyorsak, bu tür kuklalar hemen bir huzursuzluk hissi yaratabilir çünkü gerçek olmayan bir insan figürünün hareket ettiğini görmek tehdit edici olabilir. Ya da güçlü bir empati duygusu yaratabilir. İnsanların, başka bir insana karşı en güçlü empatiyi hissettiğini düşünüyorum. Belki bir hayvana da empati duyabilirler ama insanlar olarak en yakın ilişkiyi birbirimize karşı hissederiz. Bu nedenle, Japon bir robot üreticisinin geliştirdiği uncanny valley (tekinsizlik vadi) kavramı var, bu konuda araştırmamızda karşılaşmış olabilirsiniz. Bu kavramı duydunuz mu?

Polat Canpolat: Evet.

Ollver Hymans: Bu çok ilginç. Masahiro Mori adında bir Japon robot mühendisi, 1970'ler ve 80'lerde Japonya'da çalışıyordu. Teorisi, insan benzeri bir robot üretme sürecinde, robotun daha çok insana benzediğinde başlangıçta daha fazla bağ kurduğumuz, ancak insan benzerliği belirli bir noktaya geldiğinde bu bağlantının bir anda kaybolup, derin bir rahatsızlık yarattığını söyler. Teorinin özü, bir robot insan gibiye empati duymaya başlarız, ama insanın belirli bir noktaya çok yakın hale geldiğinde robot aniden ürkütücü görünür. Eğer WALL-E karakterine insan derisi koyarsak, aniden tedirgin edici olur.

Masahiro Mori, bu duyguyu açıklamak için bir grafik oluşturur. Bir ekseninde insan benzerliği vardır, diğer ekseninde ise duygusal bağlılık. Robotun insana daha çok benzediği noktada bağlılık artar ama bir noktada bu çok garip bir his yaratır. İnsanlar, robotun çok gerçekçi görünmesinden rahatsız olur. Mesela, bir elin protez olduğunu fark ettiğinizde aniden o el size yabancı ve korkutucu gelir.

Bu duygu, hastalık ya da ölümle yüzleşmek gibi kendi ölümlülüğünüzü fark etmenizi sağlar ve sizi huzursuz eder. Teorinin bu kısmı biraz soyut olsa da, kuklacılıkta bunu düşünmek ilginç. Gerçek boyutlu kuklalar, empati yaratmanın yanı sıra izleyiciyi rahatsız edici bir hisse de sürükleyebilir. Bunlar, tiyatro yapımcılarının izleyiciyle bağ kurmak için en çok arzuladığı duygulardır. Bu nedenle, gerçek boyutlu kuklaların bu teorinin bir parçası olduğuna inanıyorum.

Polat Canpolat: Gerçekten çok ilginç. Bunu araştıracağım. Peki, kullandığınız malzemeler hakkında bir tercihiniz var mı? Süngerle mi çalışmayı tercih edersiniz yoksa başka malzemeleri mi tercih edersiniz?

Ollver Hymans: Her zaman farklı malzemeler kullanıyoruz. Bir numaralı kural, kuklanın mümkün olduğunca hafif olması gerektiğidir. Eğer kuklacı kuklayı bir saat boyunca taşımak zorundaysa, çok ağır olamaz çünkü bu kuklacının yaralanmasına yol açabilir. Ayrıca, son zamanlarda çevresel sorumluluklar konusunda daha fazla konuşuyoruz. Köpük ve plastik kullanmak çevre için zararlıdır, bu yüzden daha etik şekilde elde edilen malzemeler kullanmayı düşünüyoruz. Ancak aynı zamanda bu malzemelerin

uzun ömürlü olmasını da istiyoruz. Plastik uzun süre dayanabilir, ancak köpük uzun süre dayanmaz. Köpüğün türüne bağlı olarak, yumuşak köpük 15 yıl içinde bozulmaya başlayabilir, oysa ahşap veya daha sert malzemeler daha uzun ömürlü olabilir. Ama elbette ahşaptan yapılmış gerçek boyutlu bir kukla çok ağır olurdu, bu yüzden pratik olmazdı.

Kullandığımız malzemeler tamamen tasarım sürecine ve estetik kararlara bağlıdır. Ne tür bir görünüm istediğinize bağlıdır.

Polat Canpolat: Rose Tiyatrosu'ndaki Karlar Kraliçesi oyununda ren geyiği kuklasının iskeleti oldukça belirgindi, tıpkı War Horse'daki gibi. Neden iskeleti görünür yaptınız, neden kapatmadınız? Bunu açıklar mısınız?

Ollver Hymans: Evet, yönetmen, ren geyiği kuklasının bir Noel oyuncacı gibi görünmesini istedi, sanki bir oyuncak hayata gelmiş gibiydi. Estetik bir tercihti. Kukla tamamen ahşaptan yapılmıştı, ahşap görünümde olmalıydı. İçinde bir hacim olmalıydı ama aynı zamanda hafif olmalıydı. Eğer her şey ahşaptan yapılmış olsaydı, çok ağır olurdu. Bu kukla operasyonda çok iyi çalışıyordu, hareket ve karakter açısından çok beğenildi. Ama evet, bu nedenlerden dolayı ahşap gibi görünmesi için bu şekilde yapıldı.

Ollver Hymans: Ama refleks olarak düşündüğümde, yedi sekiz yıl önce yaptığım bu kuklayı yeniden yapsaydım, şu anda edindiğim bazı becerilerle ahşap gibi görünmesini sağlayabilir, ancak aslında ahşap olmayan başka malzemelerle daha hafif bir yapı oluşturabilirdim. Belki köpükle yapıp boyayarak ahşap görünümü verebilirdik. Bu kuklayı yaparken operasyonda çok iyiydi, çok iyi yorumlar aldı, hareket ve karakter açısından herkes onu çok sevdi. Ama evet, ahşap gibi görünmesi için o şekilde yapıldı. Ama umarım iskelet gibi görünmemiştir, tamamen kapatılmamıştı çünkü çok ağır olurdu.

Bu kukla, altı genç tarafından sahnelendi. Gösteri Noel dönemindeydi ve birçok tiyatro, Noel gösterilerinde büyük gruplar kullanır, ancak genellikle bütçeleri yetmez. Bu yüzden genç tiyatro ekiplerini sahneye çıkararak kuklayı hareket ettirdiler. Kukla ikinci perdenin büyük bir bölümünde sahnede kaldığı için kendi kendini destekleyebilecek şekilde tasarlandı. Kuklacılar onu tamamen destekleyemezdi çünkü çok ağır olurdu. Bu nedenle bacaklar katlanabilir değil, sabit ahşap parçalardı. Diz eklemleri yoktu. Ama yine de bir miktar hareket sağladı. War Horse ya da Jimmy Grimes'in tasarladığı kuklalar gibi değildi. Jimmy'nin tasarımları çok farklı. Onlar teknik açıdan daha karmaşık ve daha fazla bakım gerektiriyor. Bu tür kuklalar pahalı olur. Eğer bütçe olsaydı, belki diz eklemlerine sahip olabilirdi, ancak bunun için de teknik bir ekip gerekiyordu.

Polat Canpolat: Kukla performansçılarla nasıl buluşur? Performans sırasında oyuncuların değişiklik talepleri nasıl karşılanır?

Ollver Hymans: Zaman ve bütçe varsa, kuklanın bir prototipini hazırlarız. Zaman yoksa, tiyatronun arşivindeki benzer bir kuklayı denemeleri için verebiliriz. Tasarım

sürecinde bazı sorular ortaya çıkar: Kuklacının boyu nedir? Oyun tahtası ne kadar yükseklikte olmalı? Kolun rahat hareket etmesi için dirsek omzun altında olmalı, bu şekilde uzun süre performans sergileyebilirler. Kuklanın hangi tarafında kontrol mekanizması olmalı? Bütün bunları kuklacının rahatlığına göre tasarlıyoruz.

Mesela Ren Geyiği oyununda kuklayı iki genç kuklacı yönetiyordu. Bir tanesi 1.88 boyunda genç bir adamdı, diğeri ise daha kısa boylu bir genç kızdı. Erkek kuklacının elleri büyük, kızın ise daha küçük elleri vardı ve kuklanın hareket eden bir ağzı vardı. Bu nedenle kızın eli kuklanın ağzını yeterince sıkı tutamıyordu. Bu yüzden kuklayı daha iyi kavrayabilmesi için eldiven giydi ve bu biraz işe yaradı. Bu gibi küçük ayrıntılar, kuklayı rahatça kontrol edebilmek için önemli olabilir. Eğer tasarım sürecinde kuklacılarla çalışma şansımız olursa, bu tür detaylara dikkat ederiz.

Polat Canpolat: Bilgisayar tabanlı teknolojiler kullanıyor musunuz?

Ollver Hymans: Hayır, tasarımda kullanmıyoruz. Ancak Ash adında bir arkadaşım var, o 3D baskı ile ilgileniyor ve bu alanda biraz deneyimi var. Onunla birlikte 3D baskı ve bilgisayar teknolojilerini kullanarak bazı çalışmalar yapmayı düşünüyoruz. Kendi ekipmanımız yok ama Goldsmiths Üniversitesi'ni kullanabileceğiz. Aslında, daha fazla 3D baskı ve bilgisayar teknolojisi kullanmanın faydalı olabileceği bir argüman var. Ancak ben, bu teknolojiler yokken büyüdüm, bu yüzden öğrenmem biraz zaman alabilir. Karmaşık eklem yerleri gibi detayları yapmak için zaman kazandırabilir. Ama bir yandan, el ile oyulmuş bir kuklanın insani dokunuşu her zaman daha üstün olacaktır. Ahşap kuklaların çıkardığı ses, plastik kuklalara göre daha doğal ve seyirciye daha fazla gerçekçilik hissi verebilir. Plastik bir kukla kullandığınızda, izleyiciye sadece bir kukla olduğunu hatırlatır ve bu duygu biraz rahatsız edici olabilir. Bu yüzden malzeme seçimi çok önemli.

Polat Canpolat: Bu, kuklayı zombi gibi hissettirebilir?

Ollver Hymans: Evet, malzeme seçiminde gerçekten büyük bir fark vardır. Ahşap kukla, doğal bir ses çıkarırken plastik bir kuklanın sesi daha mekanik olur. Ahşap, insana daha yakın bir his verir ve bu da performans sırasında çok önemli bir faktördür.

Polat Canpolat: Biliyorsunuz, bu gerçek boyutlu kuklalar hakkında. Akademik çalışmaları araştırdığımda, her zaman kuklalar hakkında bazı kategoriler oluşturuluyor. Teknikler, el kuklaları, marionetler, gölge kuklaları gibi kategoriler oluyor. Ve son kategori her zaman dev kuklalar. Bu, boyutla ilgilidir. Performans teknikleriyle değildir. Ancak hiç kimse gerçek boyutlu kuklaları tanımlamadı. Ama her zaman War Horse veya Life of Pi üzerine yazılan makalelerde bu başlık kullanılıyor, gerçek boyutlu kuklalar. Ve ben, bunu açıkça tanımlamak istiyorum.

Sizce gerçek boyutlu kukla nedir?

Ollver Hymans: Bence, gerçek boyutlu bir kukla bir marionet olabilir. Gerçek boyutlu bir kukla gölge kuklası olabilir. Yani farklı türlerin sınıflandırmaları olduğunda, her zaman bir çapraz geçiş olacaktır.

Ama gerçek boyutlu tanımlayacak olursam, bu muhtemelen bir kuklanın yaşayan bir insan dünyasında olduğu durumdur. Çünkü War Horse’da, atları süren, onları eğiten ve onlarla dövüşen sanatçılar var. Yani oyuncunun kukla ile dünyada olması durumudur.

Ve kukla kendisi gerçek dünyada var olan bir şeyi taklit etmeye çalışıyor. Örneğin, Sesame Street, Jim Henson, bu kuklalar bir insanla etkileşimde bulunuyordu. Ama biz bu kuklaları gerçek boyutlu kuklalar olarak adlandırmazdık, onları el ve eldiven ya da el ve çubuk olarak adlandırırdık. Ama bence gerçek boyutlu kuklalar tiyatroya özgüdür. Hayır, hayır, öyle değil.

Tiyatro ve filmde, dünyamızda var olan ve ölçeğimizle uyumlu bir kukla kullanırsınız. Life of Pi gibi, tüm bu hayvanlar gerçekçi görünüyor ve Pi onlarla botta birlikte ve onlarla etkileşimde bulunuyor.

Yani, canlı bir aktörle birebir ölçekle, kuklalar teatral metnin dünyasında var oluyor. Bunu tanımlama şeklim bu olabilir. Ama kuklanın bunraku ya da gölge ya da başka bir şey olup olmaması, bir stil seçimi meselesidir.

Polat Canpolat: Evet. Londra sahnelerinde kuklaların yüksek görünürlüğünü neye bağlıyorsunuz?

Ollver Hymans: Bir numaralı sebep War Horse'dır, bu, kuklacının görünür olduğu kuklacılığı hızlandırdı. Gerçek boyutlu kuklacılığın diğer bir yönü, genellikle kuklacılar sahnede görünür, çünkü insan kadar büyüktürler, eğer bir at ya da insan konuşuyorsak, ve onları kontrol etmek için birden fazla kişiye ihtiyaçları vardır. Genellikle bir insan figürü ya da at ise üç kişi gerekir, bazen daha fazla, bazen daha az, tasarıma bağlı olarak.

Bu kuklacılık tarzı daha modaya uygun hale geldi. Yani, bugün bulunduğumuz geleneksel tiyatroya baktığınızda, bir marionetin ve iplerin arkasındaki konsept büyüdür. Kuklalar vardır.

İpler vardır, ama kuklacılar bir yerde gizlidir. Benzer şekilde, el kuklaları veya çubuk kuklalarında, kuklacının bir kulise gizli olduğu fikri vardır. Oysa, Handspring gibi şirketlerin etkisiyle, War Horse için kuklaları yapan Güney Afrikalı şirketin etkisiyle bu değişti. Bunraku'dan ilham aldılar.

Diğer kültürlerden etkiler var. Ama bence, bu şov, bugüne kadar Ulusal Tiyatro'dan çıkan en ticari olarak başarılı şovdur, çünkü dünya çapında turneye çıktı. Eylül'de geri dönüyor.

Bu nedenle, daha fazla şovda yönetmenlerin kuklaları kullanmayı tercih etmesinin nedeni bu olabilir. Ve kuklalar, yeni bir prodüksiyon üzerinde çalışırken her zaman şunu sorarım: Neden kuklalar? Çünkü iyi bir nedeniniz yoksa, sadece havalı olduklarını düşünüyorsanız, kullanmayın.

Bir aktör kullanabiliyorsanız, aktörü kullanın. Ama estetik ve kavramsal bir neden varsa bir kukla daha iyidir, ayrıca bir hayvan, bir çocuk, bir peri, bir canavar, bu tür şeyler daha zor yapılır. Birinin uçuşması, birinin boğulması.

Bunlar kuklacılığın neden olabileceği sebepler olabilir. Son 15 yılda çok fazla tiyatro kuklacılığı kullanıyor ama bu, kuklacılığı sadece War Horse gibi havalı buldukları için kullanıyorlar ve el sanatlarına yeterince yatırım yapmıyorlar. Bu yüzeysel bir şey oluyor. Özel birini hedef almıyorum ama evet.

Polat Canpolat: Kukla tiyatrosuna hükümet desteğini nasıl değerlendiriyorsunuz? Hükümet desteğini nasıl değerlendiriyorsunuz, bu konuda ne düşünüyorsunuz?

Ollver Hymans: Birleşik Krallık'ta Sanat Konseyi var ve bu konsey hükümetten ayrı tutulması gereken bir yapı. Aslında hükümet fonunun bir kısmını yönlendirse de, fonlarının büyük bir bölümü Milli Piyango'dan geliyor. Ancak son beş yılda, özellikle muhafazakâr hükümetin döneminde, hükümetin müdahale ettiği durumlar oldu, ki aslında bu olmaması gereken bir durum. Mesela opera sektöründe büyük kesintiler yapıldı ve operaların Londra dışına taşınması istendi. Bunun amacı, ülkenin farklı bölgelerinde var olan ekonomik eşitsizliği dengelemektir. Çünkü Birleşik Krallık'ta iki ülke varmış gibi; bir yanda Londra, diğer yanda ise geri kalan bölgeler. Londra'da çok büyük bir zenginlik var, ancak geri kalan bölgelerde ise ciddi bir yoksulluk ve mahrumiyet söz konusu. Hatta Batı Avrupa'da en büyük gelir uçurumunun bizde olduğunu düşünüyorum.

Soruya dönersek: Kukla tiyatrosu doğru şekilde finanse ediliyor mu? Sanat Konseyi, kukla tiyatrosuyla ilgili projeleri finanse ediyor, ancak hala kukla tiyatrosunu kendi başına bir sanat dalı olarak kabul etmiyor. Hâlâ tiyatro ve performans kategorisine giriyoruz. Oysa sirk, dans, müzik, sanat müzeleri gibi alanlar kendi kategorilerine sahip. Kukla tiyatrosu biraz daha niş bir alan olabilir, ancak "Warhorse" gibi ulusal tiyatronun en büyük ticari başarılarından biri ve "Life of Pi" ile "My Neighbor Totoro" gibi büyük başarılar kukla tiyatrosunun başrolde olduğu projeler. Bu yüzden kukla tiyatrosu kendi başına bir kategoriye sahip olmayı hak ediyor olabilir mi diye sorguluyoruz. Bu kategorinin olması demek, daha fazla maddi destek ve daha az rekabet demek olabilir. Şu anda Sanat Konseyi'ne bir proje için fon başvurusu yaptığımızda, kukla tiyatrosu olmayan çocuk oyunları da rekabet etmek zorundayız. Oysa kukla tiyatrosu kendi başına bir kategori olursa, bu rekabet azalabilir. Ayrıca, kukla tiyatrosunun kendine özgü ihtiyaçları ve zorlukları var. Kuklacılar, vücutlarına dikkat etmek zorundalar çünkü yaralanma riski yüksek. Özellikle büyük prodüksiyonlarda sırt ve diz sakatlıkları veya tekrar eden zorlanmalar (örneğin başparmakta) yaşanabiliyor. "Warhorse" gibi büyük prodüksiyonlarda çalışanlar, fizyoterapistlerle çalışmak zorunda kaldılar. Kukla yapımcılarına da yeterli zaman tanınmalı ve çalışmalarına uygun ücretler ödenmeli. Kuklalarla ilgili sözleşmelerin ve lisansların, yani kuklaların yasal ve fikri mülkiyet haklarının korunması da çok önemli. Örneğin, biz artık bir kukla yaptığımızda, ileride başka bir yerde kullanılacaksa, o kuklayı yapan kişilerin kredi alması için bir sözleşme yapıyoruz.

Bu, sanatçıların eserlerinin başka yerlerde kullanılması konusunda tam bir koruma sağlamaya yönelik bir adım.

Bu yüzden kukla tiyatrosunun Sanat Konseyi'nde kendi kategorisine sahip olması gerektiğini savunuyorum. Her zaman daha fazla paraya ihtiyaç olduğunu herkes kabul eder. Almanya'nın sanat fonu bizden iki kat daha fazla, sanırım Birleşik Krallık'ta sanat fonu belki iki üç dört milyar pound seviyelerinde. Almanya'nın fonu ise iki katı ve eğer hükümet sanat fonunu iki katına çıkarsa, bu sanat dünyası için inanılmaz olur. Sanat sektörünün Birleşik Krallık'ta üçüncü büyük sektör olduğunu düşünürsek - finans ve başka bir sektörün ardından geliyor - sanat sektörü film, televizyon, müzik gibi alanlarla birlikte çok büyük bir gelir sağlıyor. Eğer fonlar iki katına çıksa, ne kadar harika işler yapılabileceğini hayal bile edemiyorum. Bu durumda, mali açıdan güvenli olmak için bu kadar çok çalışmak zorunda kalmazdık, gerçekten sanat formuna yatırım yapabildik. Ama bekleyip göreceğiz.

Polat Canpolat: Birleşik Krallık'taki diğer kuklacılarla nasıl iletişim kuruyorsunuz ve bir grup ya da topluluğa üye misiniz?

Ollver Hymans: Evet, aslında oldukça eski moda bazı gruplar var. Örneğin, katılmam gereken bir tanesi var çünkü edebi tiyatro temsilcisi olarak orada olmak zorundayım. "British Puppet Guild" (Britanya Kukla Loncası) gibi eski usul yapılar var. Bir de "Puppeteers UK" var, bu da Birleşik Krallık'taki tüm kuklacılarla ilgili bir listeleme yapıyor. Bir de "Puppet Play" ve "Puppet Centre" vardı, ancak onlar faaliyetlerini durdurdu. "Penny" tarafından yönetiliyordu ve kuklacılara destek oluyorlardı. "Curious School of Puppetry" (Meraklı Kukla Okulu) da var, bu okul altı hafta boyunca devam eden bir eğitim programı sunuyor. Haftada altı gün boyunca, kuklalarla nasıl performans yapılacağı üzerine çalışılıyor ve perşembe geceleri herkese açık bir etkinlik düzenleniyor. Bu gecelerde çorba ikram ediliyor ve bir konuşmacı oluyor, böylece sektördeki diğer insanlarla tanışma fırsatı yakalıyorsunuz. Ben de burada bir ağ oluşturmayı, tasarımcılar ve yapımcılar arasında bir iletişim ağı kurmayı planlıyorum. Bu sayede, freelance çalışan yapımcılar becerilerini paylaşabilecek, eğitim ve fırsatlar sunabilecek bir ortam yaratabileceğiz.

Polat Canpolat: Performans sırasında yaşanan problemleri nasıl yönetiyorsunuz? Sahne üzerinde bir sorun olduğunda ne yapıyorsunuz?

Ollver Hymans : Tiyatroda temel felsefe, "gösteri devam etmeli"dir. Bu nedenle, profesyonel olarak çalışmış herhangi birine sorarsanız, bir kukla kolunun düşmesi ya da kafasının kopması gibi durumlarla mutlaka karşılaştıklarını söyleyeceklerdir. Bu gibi durumlarda gösteri devam eder. Ancak bazen, eğer büyük bir problem varsa, gösteriyi durdurmamız gerekebilir. Örneğin, tasarladığım bir gösteride, maalesef gösteriyi durdurmak zorunda kaldık çünkü bir davul kuklası tamamen bozuldu. O sırada gösterinin devam etmesi mümkün değildi ve tamir iki üç saat sürdü, bu nedenle gösteriyi iptal edip biletleri iade ettik. Bu olaydan sonra, her yeni prodüksiyonun başında, kuklaların hangi parçası kırılırsa ne yapacağımızı oyuncularla konuşuyoruz. Böylece herkes rahat hissediyor ve doğru kararın alındığını biliyor. Örneğin, Prens

Charming'in bir kolu düşerse, gösteriye devam edebilirsiniz, bu ideal bir durum olmasa da devam edilebilir. Ancak bir bacak kırılırsa, oyuncu tek ayak üzerinde zıplayarak devam edebilir mi diye düşünmek gerekebilir. Ama eğer kafası koparsa, belki gösteriyi durdurmamız ve tamir etmemiz gerekebilir. Bu yüzden, bu tür sorunları en başta konuşmak önemli, böylece herkes karar alırken rahat hisseder. Ayrıca, oyuncuyu hata yapmış gibi hissettirmek istemezsiniz çünkü sonuçta kuklalar kırılabilir. Gösteri biletlerinin satışı, izleyici şikayetleri gibi sorunlar yaşanabilir ama oyuncuyu bu durumdan sorumlu tutmak yerine, bunun ortak bir karar olduğunu hissettirmek önemlidir.

Polat Canpolat: Kuklaların depolanması, restorasyonu ve bakımıyla ilgili ne gibi sorumluluklarınız var?

Ollver Hymans: Depolama işleri zor olabiliyor. Sahne altında bazı eşyalarımız var, ayrıca Londra dışında Kent'te büyük bir depomuz var. Burası genellikle dekor ve kuklalarımızı depoladığımız bir yer. Ancak tam anlamıyla iklim kontrolü sağlanmış bir depo tutmak oldukça pahalı. Lindy, kuklalarına özel bir alan ayırdı çünkü onun yaptığı kuklalar paha biçilemez, onları tam anlamıyla korumak gerekiyor. Warwick'te, iklim kontrolüne, zararlı haşerelere karşı korumaya ve hava kalitesine dikkat edilen özel bir deposu var. Kuklaların bozulmaması için bu çok önemli. Ancak bizim gibi bazen tekrar canlandırmak istediğimiz bir oyunda, set biraz küflü ya da hasarlı olabiliyor ve bazı şeyleri yeniden yapmak zorunda kalıyoruz çünkü yeterli bütçemiz yok. Bazı durumlarda kuklalar çok büyük olduğundan onları imha etmek veya bağışlamak zorunda kalıyoruz.

Örneğin, Olimpiyat Parkı için yaptığım iki büyük kuklayı sadece iki yaz boyunca sergiledik ve birisi bir yaz boyunca birinin bahçesindeki kulübede saklandı. Bunun dışında, yeni siparişlerde müşterilerle yaptığımız sözleşmelere kuklaların doğru şekilde depolanması gerektiğini belirtiyoruz. Kuklalar zarar görürse ve bu beklenmedik bir hasarsa, onarım için ekstra bir maliyet çıkacağını sözleşmeye ekliyoruz. Ayrıca, kukla bir gösteriden sonra başka bir projede kullanılacaksa, bununla ilgili yeni bir anlaşma yapılması gerektiğini de belirtiyoruz. Bu, hem sanatçının fikri mülkiyetini korumak için hem de yapılan işin doğru değer görmesi için önemli bir adım. Ayrıca sözleşmelere, bir yıl içinde kuklaların bakımının yapılması gerektiğini ve bunun bütçeye eklenmesi gerektiğini de koyuyoruz çünkü konuştuğumuz gibi, kuklalar kırılabilir ve onarıma ihtiyaç duyabilir.

Polat Canpolat: Yeni kuklacılar için bu alanda yer almak adına özel bir eğitim veya beceri gereksinimi var mı?

Ollver Hymans: Yeni kuklacılar için. Üniversitelerde ders verdiğim zamanlarda da söylediğim gibi, mümkün olduğunca çok şey izleyin, özellikle canlı performanslar, ancak bu maliyetli olabilir. Londra'da bir şeyler izlemek masraflı olabilir ama internet üzerinden de birçok kaynak var. YouTube, Google gibi platformlardan diğer tasarımcıların nasıl çalıştığını izlemek büyük bir avantaj. Ayrıca, mümkünse kendiniz bir şeyler yapmaya çalışın. Bu başlangıç için yeterli bir seviye sağlar. Bunun ötesinde,

sanatçılar, tasarımcılar ve ilham aldığınız yönetmenlerle tanışmaya çalışın. Küçük bir topluluk olduğumuz için, bir gün bir yardım ya da staj fırsatı çıkabilir. İş deneyimi kazandıkça daha fazla iş yapma fırsatı elde edersiniz. Ama temel olarak, üretim yapmaya başlamak çok önemli. Kısa kurslara katılmak da faydalı olabilir, mesela bizim burada düzenlediğimiz kurslar veya "Curious School of Puppetry" kursları gibi. Ama bu alanda başarılı olmak için bir merak ve tutkuya sahip olmanız gerekiyor. Çünkü çok rekabetçi bir alan ve bu işi para için yapmıyoruz. Bu işe tutkuyla bağlı olmak, işin yarısını oluşturuyor. Geri kalanı ise biraz şans diyebilirim.

Polat Canpolat: Eklemek istediğiniz başka bir şey var mı?

Ollver Hymans: Hayır, bence iyi sorular sordunuz. Teşekkürler. İyi şanslar, proje bittiğinde bana haber verin. Bitmiş halini görmeyi çok isterim.



EK II: KRİSTOFFER HUBALL İLE RÖPORTAJ

Polat Canpolat: Kuklalarla çalışmaya ne zaman ve nasıl karar verdiniz?

Kristoffer Huball: Kuklalarla çalışmaya başlama kararım tesadüfen oldu. Kuklalarla çalışmayı özellikle aramıyordum, ilgilediğim şey nesnelerin hareketi ve nesneleri manipüle etmektir. Bu da Paris'teki Lecoc Okulu'nda aldığım eğitimden geldi.

Polat Canpolat: Kuklacılık eğitiminiz nasıl başladı?

Kristoffer Huball: Yine, özellikle kuklacılık değildi. Lecoc'ta eğitim alırken gerçekten iyi olduğum şey hareketti, alanı anlamak ve sabit nokta, ritim, karşı-ritim gibi temel prensipleri ve bu prensiplerin izleyici için ilginç ve eğlenceli bir şey yaratmak için nasıl kullanılabileceğini anlamaktı. Köprü, nesne manipülasyonu ve bir hikâye anlatmak için nesneleri nasıl hareket ettirebileceğinizdi. Kuklacılık eğitiminin buradan başladığını söyleyebilirim. Özellikle kuklacılıkla ilgili değildi, daha çok bir nesnenin sunumu ve performansı ile ilgiliydi.

Polat Canpolat: Tasarladığınız veya sahnelediğiniz ilk kukla neydi?

Kristoffer Huball: Çalıştığım ilk kukla, John Evera-Fraid adında 20 metrelik bir bum-racoo kuklasıydı. 2012 Londra Olimpiyat Oyunları'nın kültürel etkisi kapsamında Newbury'deki 101 Outdoor Arts yaratım alanı ve İrlanda'nın Galway kentindeki Mochnus tiyatro şirketi ile yapılan bir iş birliğiydi.

Polat Canpolat: Kuklacılık eğitiminiz performans becerilerinin yanı sıra tasarım becerilerini de içeriyor muydu?

Kristoffer Huball: Hayır, kesinlikle içermiyordu. Eğitimim tamamen performatifti.

Polat Canpolat: İlk profesyonel kukla tasarım deneyiminiz neydi?

Kristoffer Huball: Ben bir kukla yapımcısı ya da tasarımcısı değilim. Sadece kuklalarla sahne aldım.

Polat Canpolat: Ne zaman ve nasıl gerçek boyutlu kuklalarla çalışmaya başladınız?

Kristoffer Huball: 2012 yılında gerçek boyutlu değil, devasa kuklalarla çalışmaya başladım. Bunu daha önce de açıkladım ama bu proje, diğer projelere de yol açtı. Daha sonra Latitude Festivali'nde çalıştım ve 2019'da Latitude Festivali'ni açtığımız 20 metrelik bir Yeti yaratmak için Festival Republic tarafından görevlendirildim. Ardından, Royal Opera House ile çalıştım ve Royal Opera House adına Good Chants ile Creative Director olarak Little Amal ile çalıştım. Onun 9. doğum günü partisi Royal Opera House'da kutlandı.

Polat Canpolat: Gerçek boyutlu kuklaları çalışmalarınızda nasıl konumlandırıyorsunuz?

Kristoffer Huball: Benim için kuklalarla çalışmak, yaptığım işin sadece bir yönü. Kuklacılık yapmayı özellikle seçtiğim bir şey değildi, doğal bir yatkınlık geliştirdiğim bir alan oldu. Yani, benim için işimin bir parçası. Ben daha çok manzaralarda hikaye

anlatmaya, yaklaşık 200 kişilik büyük topluluklarla çalışmaya ve büyük görüntüler yaratmaya ilgi duyuyorum. Bu büyük kuklalar, büyük ölçekli hikayeler anlatmak için bir araç olarak kullanıldı. Kuklacılık kariyerine odaklanmak yerine, kuklalar benim çalışmalarımda bir anlatım aracı olarak işlev gördü.

Polat Canpolat: Gerçek boyutlu kuklaların diğer kukla türlerine göre izleyici üzerinde farklı bir etkisi olduğunu düşünüyor musunuz?

Kristoffer Huball: Evet, düşünüyorum. Dev kuklalar şehir merkezlerine yerleştirildiğinde insanlar onlara çekilir. Bu kişiler, tiyatroya gitmek için para ödeyen insanlar olmak zorunda değildir. Kamusal alanlarda bir çeşit kesinti yaratarak hikayeler anlatırsınız ve tiyatroyu erişilebilir hale getirirsiniz, herkese hitap eden bir şey yaparsınız.

Polat Canpolat: Gerçek boyutlu bir kuklanın tasarımında önemli olan unsurlar nelerdir? Tasarımın gerçekliği taklit etmedeki rolünü nasıl değerlendiriyorsunuz?

Kristoffer Huball: Bu soruyu yanıtlamak benim için zor çünkü bir tasarımcı değilim, bir performans sanatçısıyım ya da yaratıcı yönetmenim. Bir hikaye anlatmak istediğim bir vizyonum var ve ardından bunu gerçekleştirmek için bir tasarımcı ekibiyle çalışırım. Dolayısıyla, tasarımın gerçekliği taklit etmedeki rolünü değerlendirmekte zorlanıyorum.

Polat Canpolat: Kukla tasarım ve performans aşamalarında gözlem süreciniz nasıl işliyor? Hayvanları nasıl inceliyorsunuz?

Kristoffer Huball: Bu, Paris'teki Lecoque Okulu'ndan aldığım eğitime dayanıyor. Eğer hayvanlardan bahsediyorsak, hayvanların ritmik bileşenlerine bakıyorsunuz. Yakın zamanda hayvan kuklalarıyla ilgili sekiz aylık bir projeyi tamamladım ama bu projeyle ilgili konuşamam çünkü gizlilik anlaşması imzaladım. Ancak bu projede, hayvanları hayvanat bahçelerinde inceleyerek onların nüanslarını bulmaya çalıştım. Ayrıca, iskelet yapıları üzerine çalıştım ve her hayvanın yapabileceği çeşitli alışkanlık hareketlerini topladım. Tasarım açısından yanıtlamak zor ama performans açısından yaptığım her şey Lecoque pedagojisine dayanıyor. Bu pedagojide oyun, alanın farkındalığı, mekan dinamikleri, ritim, karşı-ritim, izleyiciye cömertlik ve sabit nokta gibi unsurlar var.

Polat Canpolat: Kuklacılıkta tercih ettiğiniz malzemeler var mı? Neden bu malzemeleri seçiyorsunuz?

Kristoffer Huball: Evet, tercih ettiğim malzemeler var ama bu tercihlerim yapımcı ya da tasarımcı olarak değil, yönetmen veya yaratıcı yönetmen olarak. Doğal malzemelerle çalışmayı her zaman tercih ederim, örneğin keten ya da çeşitli kağıt hamuru türleri. Yakın zamanda tamamladığım projede, yaratıkların kafataslarını şekillendirmek için 3D yazıcılar kullandık, ardından alçıyla kapladık ve bu yöntem gayet iyi çalıştı. Ayrıca topraktan gelen malzemeleri tercih ediyorum.

Polat Canpolat: Kukla yapımında tasarım ve üretim süreçleri nasıl işler?

Kristoffer Huball: Ne yazık ki bu soruya gerçekten yanıt veremem, çünkü bu benim uzmanlık alanım değil.

Polat Canpolat: Kuklalar oyuncularla nasıl buluşur? Performans sırasında oyuncuların değişiklik talepleri nasıl karşılanır?

Kristoffer Huball: Bu tamamen projeye bağlı. Örneğin, The Walk adlı projede Little Amal en önemli unsurdu ve ona göre hareket ettik. Little Amal dokuz yaşında bir kız olduğu için, onu dokuz yaşında bir kız gibi oynadık. Oyuncular kendi rollerini oynarken, Little Amal onlara ve yaptıklarına tepki verdi. Eğer ne demek istediğimi anlıyorsanız, koreografiye uyan bir şey yaratmak yerine, o anki duruma göre tepki verdik. Ancak bu durum diğer projelerde her zaman böyle olmuyor. Örneğin, yakın zamanda tamamladığım televizyon dizisinde, VFX şirketi tarafından yapılan önceki çalışmalara bağlı olarak çok hassas bir şekilde koreograflanmış hareketler vardı. Bu yüzden tüm hareketler çok titizlikle koreograflanmıştı. Oyuncuların değişiklik taleplerine gelince, benim için bu her zaman işbirlikçi bir süreç oldu. Yani bu, oyuncuların taleplerine bağlı değil, daha çok kuklanın eklemlerinin hareketiyle ilgili talepleri mi kastediyorsunuz yoksa kuklayla birlikte oynama isteğini mi soruyorsunuz, buna göre değişir.

Polat Canpolat: Geleneksel kuklacılıktan farklı olarak gerçek boyutlu kuklacılıkta hangi bilgisayar tabanlı teknolojileri kullanıyorsunuz?

Kristoffer Huball: Bu, 3D baskı ve film ya da TV dizisi çekerken sahnede yeniden oluşturulabilen animasyonlu anlatılar yaratmak için kullanılan previs (önizleme) teknolojisi olurdu.

Polat Canpolat: Bu çalışma, gerçek boyutlu kuklacılığı bir tür olarak tanımlamayı amaçlıyor. Sizce gerçek boyutlu kuklalar nasıl tanımlanmalıdır?

Kristoffer Huball: Bu çok zor bir soru. Gerçek boyutlu kuklaların tanımlanabileceğinden emin değilim. Onlar sadece oldukları gibiler ve varlar. Popülerliğinin olduğunu düşünüyorum. Little Royal Deluxe ve Sultan'ın Fili ile La Machine gibi şirketleri görebiliyorsunuz. Ama bunlar daha çok niş şirketler. Bu şirketlerin var olduğunu biliyorum, ancak... Tam olarak emin değilim. Bence zaman değişti. Artık dev kuklaları ya da gerçek boyutlu kuklaları Avrupa'da çok sık görebiliyorsunuz. Ama onları nasıl tanımlayacağımı bilmiyorum. Ayrıca, bence bu alan kendi anını yaşadı. Yürüyen dev kuklaları göz önüne alırsanız, Afrika'dan Avrupa'ya doğru hareket eden devasa bir çalışma yaratmak üzereler. Adını hatırlamıyorum ama bu göz önünde bulundurulacak bir şey. Ancak biraz dağıldım. Gerçek boyutlu kuklaların bir tür olarak nasıl tanımlanacağına dair gerçekten emin değilim. 13-14-15 yıl önce Liverpool'da Little Royal Deluxe filleri ve dev örümcekleri getiriyordu. Son yıllarda ise Little Amal çok öne çıktı. Ancak bence gerçek boyutlu kuklalar sadece oldukları gibidir ve açık hava sanatları sektörünün bir parçası olarak kabul edilir. Bana göre bir tür olarak değil, açık hava sanatları sektörünün bir unsuru gibi geliyor.