ANKARA ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI

YARATICI DRAMA YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

ÇOCUK TİYATROLARINDA İÇERİK ANALİZİ: ANKARA DEVLET TİYATROSU ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Burçin Tarhan

Ankara

Aralık, 2010

ANKARA ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI

YARATICI DRAMA YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

ÇOCUK TİYATROLARINDA İÇERİK ANALİZİ: ANKARA DEVLET TİYATROSU ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Burçin Tarhan

Danışman: Doç. Dr. İsmail Güven

Ankara

Aralık, 2010

JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Bu çalışma jürimiz tarafından Eğitim Bilimleri İlköğretim Anabilim Dalı Yaratıcı Drama Programı YÜKSEK LİSANS TEZİ ÇALIŞMASI RAPORU olarak kabul edilmiştir.

Başkan.....

Üye.....

Üye.....

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

.../.../2010

Prof. Dr. Nejla KURUL

Enstitüsü Müdürü

ÖNSÖZ

Bir toplumun çocuğa verdiği değeri çocukla ilgili her alanda gözlemlemek mümkündür; okullar, çocuk parkları, çocuk kitapları, çocuk müzeleri… Bunlardan birisi de çocuk tiyatrosudur. Çocuğun içinde bulunduğu bu sanat etkinliği sürecinde güzel vakit geçirmesini, bu özel anın sonunda salonu terk ederken gözlerindeki mutluluğu görmek isteriz. Çocukları daha iyi tiyatro eserleriyle buluşturabilmenin bir yolu da onlar için yapılan sanatın çözümlenmesi, yetersizliklerin tespit edilmesiyle mümkündür.

Tarihsel sürece göz attığımızda Türkiye'de çocuk tiyatrosu kavramı Meşrutiyet'te ortaya çıktığı dönemden itibaren çocuklara tarihi, tiyatro izlemeyi öğretmek gibi misyonlar yüklenmiş ve tiyatronun eğlendirici ve estetik tarafı çoğunlukla göz ardı edilmiştir. Günümüzde bu sorunların devam ettiği görülmektedir. Çocuğu kavrayan ve onun estetik algısını geliştirecek nitelikte eserlerin ortaya çıkmıyor olması düşündürücüdür. Bu durum biraz da çocuğa atfedilen değerle ilgilidir. Çocuk tiyatrosunu geliştirmek, daha iyi eserlerin yazılması ve sahnelenmesi gerektiğini vurgulamak, oynanmakta olan eserlerdeki aksaklıklara dikkat çekmek gibi düşünceler araştırmanın çocuk tiyatrosu üzerine olmasının önemli sebeplerindendir.

Araştırmanın planlama, hazırlanma, uygulanma ve sonuçlandırma sürecinin her aşamasında bana yol gösteren olumlu ve içten tavrıyla desteğini esirgemeyen danışmanım Doç. Dr. İsmail Güven'e, Dr. Ayşe Okvuran'a, Doç. Dr. Tülin Sağlam'a, her dönem güler yüzlü ve yardımcı olan öğrenci işleri çalışanlarına teşekkür ederim.

Araştırma boyunca her sıkıntımı paylaştığım, moral kaynağım, ailem Arman, Beyhan ve Armağan Tarhan'a ve Erol İncenacar'a teşekkürlerimi sunarım.

Burçin Tarhan

ÖZET

ÇOCUK TİYATROLARINDA İÇERİK ANALİZİ: ANKARA DEVLET TİYATROSU ÖRNEĞİ

Tarhan, Burçin

Yüksek Lisans, İlköğretim Anabilim Dalı Yaratıcı Drama Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. İsmail Güven

December, 2010, 91 sayfa

Bu araştırmada, Ankara Devlet Tiyatrosu'nda 2008-2009 sezonunda oynanan çocuk oyunlarına ilişkin biçim ve içerik boyutları değerlendirilmiş, oyunların eğitim, eğlence ve estetik boyutlarının duygusal yönü içerik analizi yöntemiyle ortaya konmuştur.

Oyun metinlerinin biçim ve içerik açısından değerlendirilmesi yapılırken bu konudaki kuramsal çalışmalar dikkate alınmış, oyunlar hem izlenip hem de okunarak incelenmiştir.

Oyunların eğitim, eğlence ve estetik boyutlarının duygusal yön analizinde ise oyunları değerlendirme birimi replik olarak alınmış, kategoriler, alt alanlar ve duygusal yönüne özel kodlar verilmiş, her replik kodlanarak değerlendirilmiştir.

Oyunlardaki repliklerin duygusal yön analizine göre değerlendirmesine göre mesaj içeren toplam replikler düşünüldüğünde en fazla replik kaydedilen kategori eğitim kategorisi olmuştur ikinci sırada eğlence, son sırada ise estetik yer almaktadır.

Eğitim kategorisinde en fazla olumlu mesaj içeren alt alan bilgi kazandırma-sormayken olumlu ilişki kurma ise en fazla olumsuz mesaj içeren alan olmuştur.

Eğlence kategorisinde en fazla olumlu mesaj içeren alt alan mutluluk ve oyun oynamadır. Aynı alanlar en fazla olumsuz mesaj içeren alanlar olarak da saptanmıştır.

Estetik kategorisinde en fazla olumlu mesaj içeren alt alan değişik-şaşırtıcı-farklı ve hayal gücü alt alanıdır. En fazla olumsuz mesaj barındıran alt alan ise benzemek- benzetmektir.

Sonuç olarak 2008-2009 sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosu'nda oynanan çocuk oyunlarının duygusal yönü analiz edildiğinde en fazla **olumlu** mesaj içeren oyun "Bir Yaz Masalı" , en fazla **olumsuz** mesaj içeren oyun ise "Çirkin Prensesle Şişko Prens" tir. **En fazla** eğitim kategorisinde ve "Keloğlan Keleşoğlan" adlı oyunda mesaj kaydedilirken **en az** estetik kategorisinde ve yine "Keloğlan Keleşoğlan" oyununda mesaj saptanmıştır.

SUMMARY

CONTENT ANALYSIS OF CHILD THEATRE:

A SAMPLE OF ANKARA NATIONAL THEATRE

Tarhan, Burçin
PhM. Department of Primary Education,
Program of Creative Drama
Adviser: Assoc. Prof. İsmail Güven
December, 2010, 91 pages

In this study, the form and content dimension has been considered to the child theatre performances of 2008-2009 season and emotional aspect of the education, entertainment and aesthetic dimensions has been achieved with the content analysis method.

Theoretical studies in this subject have been considered to evaluate the form and content aspects and the performances have been studied by both viewing and reading.

The emotional aspect analysis of the performances in education, entertainment and aesthetic dimensions have been decided the “cue” as evaluation unit, special codes have been used for categories, sub-area categories, and emotional aspects. So each cue has been evaluated by coding method.

According to the content analysis of the emotional aspects of the performances, the recorded total cue containing message was the education category. The second category was the entertainment and the aesthetics were at the last place.

The sub-area including the most positive messages in the education category was “to gain - ask knowledge”. However “the positive relationship” sub-area area has been contained the most negative messages.

The sub-area including the most positive messages in the entertainment category happiness and play. These areas have also been identified as the most negative message containing fields.

Aesthetic category includes “differ-astonishing-variety and imagination sub-area. The sub-area which contains the most negative messages in the aesthetic category was “to look like - to liken”

As a result, all of the children's games played at the Ankara State Theatre during the 2008-2009 season, if the analysis of emotional maturity and direction was considered, the game with the most positive message was “Bir Yaz Masalı”. On the contrary, the game contains more negative message was "Çirkin Prensesle Şişko Prens". Up in the most education category, more messages have been recorded in "Keloğlan Keleşoğlan" game, and also more messages have been determined in the same game "Keloğlan Keleşoğlan" as less aesthetic category.

Geleceğimizi emanet ettiğimiz tüm çocuklarımıza…

İÇİNDEKİLER

JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI i
ÖNSÖZ ii
ÖZET iii
SUMMARY v
İÇİNDEKİLER viii
TABLOLAR LİSTESİ x
FOTOĞRAFLAR LİSTESİ xi
BÖLÜM I 1
GİRİŞ 1
Problem 1
Amaç 6
Sayıltılar 6
Sınırlılıklar 7
Önem 7
Tanımlar 9
BÖLÜM II 10
ÇOCUKLUK VE ÇOCUK TİYATROSU 10
Batıda Çocukluk ve Çocuk Tiyatrosu 10
Osmanlı ve Türkiye'de Çocukluğa Bakış 12
Çocuk Tiyatrosu ve Özellikleri 15
BÖLÜM III 22
İNCELENEN OYUNLARIN GENEL KARAKTERİSTİĞİ 22
1. Keloğlan Keleşoğlan 22
2. Bir Yaz Masalı 26
3. Kırmızı Başlıklı Kız 31
4. Küçük Bir Mucize 35

5. Çirkin Prensesle Şişko Prens 40
BÖLÜM IV 45
YÖNTEM 45
Araştırma Modeli 46
Evren ve Örneklem 46
Verilerin Toplanması 46
Verilerin Analizi 47
Duygusal Yön Analizi 47
BÖLÜM V 51
BULGULAR VE YORUMLAR 51
Biçim Kategorilerine Göre Eserlerin Duygusal Yön Analizi 51
Eserlerin İçerik Kategorilerine Göre Duygusal Yön Analizi 60
Eserlerin Kategori ve Özel Alt Alanlara Göre Yüzde ve Frekansları 66
Küçük Bir Mucize 66
Keloğlan Keleşoğlan 68
Kırmızı Başlıklı Kız 71
Bir Yaz Masalı 73
Çirkin Prensesle Şişko Prens 75
BÖLÜM VI 79
SONUÇ VE ÖNERİLER 79
Sonuçlar 79
Öneriler 84
KAYNAKLAR 86
EKLER 91

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Genel Değerlendirme Kategorileri 47
Tablo 2. Eğitim, Eğlence ve Estetik Kategorileri İle İlgili Özel Alt Alanlar 47
Tablo 3. Alt Alan Kodları 49
Tablo 4. Duygusal Yön Kodları 49
Tablo 5. Biçim İle İlgili Kategorilerin Kodlanması 51
Tablo 6. İçerik Kategorilerinin Kodlanması 60
Tablo 7. Küçük Bir Mucize Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi 66
Tablo 8. Küçük Bir Mucize Eğlence Kategorisi Duygusal Yön Analizi 67
Tablo 9. Küçük Bir Mucize Estetik Kategorisi Duygusal Yön Analizi 68
Tablo 10. Keloğlan Keleşoğlan Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi 69
Tablo 11. Keloğlan Keleşoğlan Eğlence Kategorisi Duygusal Yön Analizi ... 70
Tablo 12. Keloğlan Keleşoğlan Estetik Kategorisi Duygusal Yön Analizi 70
Tablo 13. Kırmızı Başlıklı Kız Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi 71
Tablo 14. Kırmızı Başlıklı Kız Eğlence Kategorisi Duygusal Yön Analizi 72
Tablo 15. Kırmızı Başlıklı Kız Estetik Kategorisi Duygusal Yön Analizi..... 72
Tablo 16. Bir Yaz Masalı Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi 73
Tablo 17. Bir Yaz Masalı Eğlence Kategorisi Duygusal Yön Analizi 74
Tablo 18. Bir Yaz Masalı Estetik Kategorisi Duygusal Yön Analizi..... 74
Tablo 19. Çirkin Prensesle Şişko Prens Eğitim Kategorisi D. Y. A. 75
Tablo 20. Çirkin Prensesle Şişko Prens Eğlence Kategorisi D. Y. A. 76
Tablo 21. Çirkin Prensesle Şişko Prens Estetik Kategorisi D. Y. A. 76
Tablo 22. Repliklerin Kategorilere Göre Dağılımı 77
Tablo 23. Duygusal Yön Analizi 78

FOTOĞRAFLAR LİSTESİ

Fotoğraf 1. Örnek Kodlama Tablosu 50
Fotoğraf 2. Çirkin Prensesle Şişko Prens Işık 54
Fotoğraf 3. Keloğlan Keleşoğlan Saray Dekoru 56
Fotoğraf 4. Küçük Bir Mucize Genel Dekor 57
Fotoğraf 5. Bir Yaz Masalı Oyunu Saray Dekoru 57
Fotoğraf 6. Çirkin Prensesle Şişko Prens Genel Dekor 58
Fotoğraf 7. Kırmızı Başlıklı Kız Genel Dekor 58
Fotoğraf 8. Keloğlan Alır Başını Gider 66

BÖLÜM I

GİRİŞ

Problem

Sanat bir yandan çocuğun kendini tanımasını sağlarken bir yandan yaşadığı kültürü öğrenmesine, hayatı anlarken farkındalık kazanmasına yardımcı olur. Sanatla bir araya gelebilmesi ya da getirilmesi de bu bağlamda önem taşır. San (1982), çocuğun sanatla biraya gelmesinin iki farklı şekilde olduğunu belirtmektedir. Çocuk çamurla uğraşırken, boyaları karıştırırken, kâğıt katlayıp keserken yapıcı ve üretici bir rol alarak yeni biçim ve deneyimler arayışına girer bir nevi sanat üretir. Diğer bir yandan çocuk etkili bir tiyatro eseri seyrederek, sanat müzesi gezerek izleyici, değerlendirici ve hatta eleştirici bir rol alıp sanatın insan yaşamındaki yerini algılar. Her iki türlü de çocuğun sanatla olan etkileşimi onu yaratıcı düşünmeye iterken estetik algısını geliştir. Sanatı türlü biçimleriyle yaşayarak eğitilen genç ya da çocuğun olay ve olguların çok yönlülükleri ve çok boyutlulukları içinde görme becerisi gelişir. Gelişmeye, her türlü biçim ve biçimlendirmeye açık, çağındaki gerek bilim ve teknolojide, gerekse toplumsal değişme süreçlerindeki yenilikleri anlamaya yatkın, hoşgörülü fakat aynı zamanda dinamik bir kişilik geliştirebilir. (San,1982).

Sanatla iç içe büyüyen çocuk kendi becerilerinin de farkına varır ve kendini tanıma olanağı elde eder. Bununla beraber çocuk, sanatı ve sanat eserini ne kadar erken yaşta tanır ve üzerine düşünmeye başlarsa bu sayede eleştirel düşünce algısı gelişir ve ileride topluma yararlı, düşünen ve üreten daha sağlıklı bireyler yetişir.

Bir yandan da sanatın eğitsel bir yönü vardır. Yaşantı; bireyin çevresiyle belli bir düzeyde etkileşimi sonucunda kalan izdir. Fakat her iz kalıcı olmaz, bir etkileşimin kalıcı olabilmesi için bireyin davranışında bir değişikliğin elde edilmesi gerekmektedir. Doğuştan getirilmeyip, öğrenme ürünü olan

davranışlar bu tür davranışlardır. Öğrenme ürünü olan davranışların bir kısmı planlı eğitim yoluyla, bir kısmı ise gelişi güzel kültürlenme yoluyla elde edilir. Çocuk planlı eğitimi okulda ya da bir başka eğitim kurumlarında bir plan çerçevesinde alır. Gelişi güzel kültürlenme ürünü olan davranışlar ise planlı değildir, yaşam içinde kendiliğinden oluşur (Senemoğlu, 2002, s.97-98).

Çocuklarda gelişi güzel kültürlenme ürünü olan, kendiliğinden oluşan planlanmamış kendiliğinden oluşan davranışları olumlu yönde kanalize etmek ancak onun yaşadığı çevrenin seviyesinin yükseltmekle olabilir. Bunu sağlayacak olgulardan biri de sanattır. Erken yaşta sanatsal süreçlerin içerisinde bulunan çocuk yaşıtlarına oranla düşünsel, algısal ve duygusal yönlerde daha çok olumlu gelişme gösterecektir (İlhan,1997,s.17).

Alman edebiyatının ilk önemli eleştirmenlerinden Lessing'e göre sanatın estetik ve eğlendirici yanı da önemlidir; ona göre sanat estetik olarak haz verip insanları eğlendirerek insanı oyalar ve yaşam dersi vererek yetiştirdiğini savunarak sanatın hem eğlendirici hem de eğitsel işlevini vurgular.

Sanatın bir başka işlevi de insanlar arası iletişimi sağlamaktır. Kişinin kendinden biriktirmiş olduğu manevi değerleri başkasına ulaştırmasıdır. Bu sayede geçmişle gelecek birbirine bağlanır, toplumların kültürel mirası sanat yoluyla aktarılır ve insanlar sanat eserleri sayesinde toplumların geçmişini tanır (Akt: Ersoy:1983).

Sanatın işlevlerinden en önemli olanı, yaşamın yerini tutması, insanla çevresi arasında bir denge sağlamasıdır. İnsanları bireysellikten kurtararak toplumsallaştırmasıdır. Sanatın öğretici, eğitsel olması; insanlara yaşantı çeşitlerini göstermesi ve kişinin kendi yaşamı ile herhangi bir olay arasında bir ilişki kurabilmesine dayanır. Toplumların gereksinmeleri değiştikçe, sanatın işlevi de değişecek, yeni görevler üstlenecektir (Ersoy,1983).

Çocuk sanat ile ne kadar küçük yaşta iletişime geçerse dünyayı anlaması ve anlamlandırması o kadar kolay olur çünkü sanat çocukların entelektüel, duygusal ve estetik yaşamının gelişmesinde etkin bir rol oynar. Sanat, çocuklardaki enerjiyi ve var olan kapasiteyi ortaya çıkarırken onların kendini ifade etmesine olanak sağlar (Koral, 2009).

Çocuk tiyatrosu ise çocuğun sanat ve kültür açısından eğitildiği, sanatın yücelten büyüsünün tadına ulaştığı bir kurumdur (Özertem, 1979,s.17). Çocuğun tiyatroyla buluşması da onun düşünsel ve estetik açıdan gelişimine katkı sağlar ayrıca, çocuğun kişiliğinin sağlam zemine oturmasına yardımcı olur (Özdemir, 1998,s.142).

Tiyatro bireye yaşamın kendisini sunar, her çocuk farklı yaşantılarla tiyatroya gelir. Burada aldığı bilgilerle öncekileri yapılandırır. Tiyatro yoluyla ne kadar çok yaşantıya tanık olursa etkili düşünme, usa vurma, sorun çözme ve öğrenme becerileri o kadar gelişir. Eserlerin niteliği ne kadar artarsa çocukların yaşantıları da o kadar zenginleşecektir.

Bu bağlamda eserlerin işlevlerinin çocuk üzerinde olumlu izler bırakıp bırakmadığı sorusu karşımıza çıkar. Kagan (1993, s.469-486), Estetik ve Sanat Dersleri kitabında sanatın işlevlerini sıralarken bunları beş başlık altında toplamıştır: iletişimsel işlev, aydınlatıcı-yapıcı işlev, eğitsel işlev, haz verme işlevi, kültürel işlevleri. Sanat eseri kendisinden beklenen işlevleri yerine getirdiği takdirde amacına ulaşır.

Psikolog Samurçay (1979), Fransız ve diğer batılı kaynaklardan yararlanarak çocuk tiyatrosunun işlevlerini; eğlendirici, eğitsel, öğretici ve uylaşımlığın dışına çıkarıcı olarak tanımlamıştır.

Bu çalışmada ise çocuk tiyatrosunun işlevleri eğitsel, estetik ve eğlendirici boyutlarıyla ele alınmıştır. Eserlerin biçim ve içerik yani metin ve sahneleme özellikleri değerlendirilirken yöntem olarak içerik analizinden yararlanılmıştır.

Daha nitelikli bir çocuk tiyatrosu, çocuk ve sanat birlikteliğini sağlayabilmek için daha çok kafa yorulmalı, bu konuda düşünceler üretilmelidir. Bu bağlamda yapılacak bilimsel çalışmalar önem taşımaktadır.

Çocuk tiyatrolarına ilişkin literatürde yer verilmiş çalışmalardan bazıları şunlardır:

Kızıldağ (2000) “Ankara'da Çocuk Tiyatroları Ve Bir Seyirci Profili Denemesi” başlıklı araştırmasında, Türk Çocuk Tiyatrosu seyirci profilini, çocuk ve çocuğu tiyatroya getiren yetişkin kategorilerinde ayrı ayrı ortaya koymuştur. Araştırmasının sonucunda çocuk tiyatrolarının merkezi yerlerde (Çankaya) yer aldığını ve buradaki çocukların %43 oranında tiyatroya gittiğini, bunu etkileyen nedenlerin gelir düzeyi ve eğitim olduğu gibi sonuçlar kaydetmiştir.

Ülger (2002) “Ankara Devlet Tiyatroları'nda Oynanmış Yerli Çocuk Tiyatrosu Metinlerinin Türkçe Öğretimi Açısından İncelenmesi” başlıklı araştırmasında, yerli metinlerdeki eğitsel unsurları Türkçe öğretimi açısından değerlendirmiş, bu oyunların çocukların Türkçe öğreniminde olumlu katkıda bulunduğunu tespit etmiştir.

Kılıçözgürler (2002), “Türk Tiyatrosunda Gerçekçi Çocuk Oyunlarında Eğitimin Otoriter Ve Demokratik Görünümleri” başlıklı araştırmasında, 2000-2001 yıllarına kadar sahnelenmiş olan gerçekçi çocuk oyunlarında eğitimin otoriter ve demokratik görünümlerinin ne sıklıkta yer aldığını içerik analizi yöntemi kullanarak araştırmış, eğitimin otoriter yanının demokratik yanından daha fazla olduğu sonucuna varmıştır.

Akkuş (2006), “İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda “1980 Sonrasında Sahnelenmiş Çocuk Oyunu Metinlerinde Cinsiyetçilik” başlıklı araştırmasında, 1980 sonrasında İstanbul Devlet Tiyatrosu’nda oynanmış çocuk oyunu metinleri, feminist bir bakışla yeniden okunarak cinsiyetçi öğeleri deşifre etmeye çalışmış oyunların çoğunda erkek egemen bir düşüncenin hâkim olduğu kanısına varmıştır.

Küçük (2008), Türkiye’deki kültür politikalarının (1960-1970) “Devlet Tiyatrolarında Oynanan Çocuk Oyunlarına Yansıması” başlıklı araştırmasında Ankara Devlet Tiyatrosu’nda oynanmış oyunlaı inceleyerek dönemin hükümetlerince hazırlanan programlarda, kalkınma, planlarında kültür konusuna yeterince önem verilip verilmediğini irdelemiştir. Bununla beraber Devlet Tiyatrosu’nun kültürün ve sanatın gelişmesinde ve yaygınlaştırılmasında ne denli etkili kılındığını ortaya koymaya çalışmıştır.

Dönemin hükümetlerince hazırlanan programlarda, kalkınma planlarında kültür konusuna yeterince önem ve yer verilmediği bunun sonucu olarak da kültür politikalarının Devlet Tiyatrolarında oynanan çocuk oyunlarına doğrudan yansımadığı tespit etmiştir.

İlhan(1986), Çocuk Eğitiminde Çocuk Tiyatrosunun Yeri Ve Önemi adlı araştırmasında, Çocuk eğitiminde çocuk tiyatrosunun yeri ve önemini genelde tarihsel gelişim boyutunda özelde ise araştırma alanı içersindeki tiyatrolar bazında ele alınmış, çocuk tiyatrolarının eğitimle olanla ilişkisini irdelemiştir. Sonuç olarak ise, Türkiye'de 1935-1936 döneminden 1984-1985 döneminin sonuna kadar İstanbul Şehir Tiyatrosu, İstanbul Şehir Tiyatrosu, Devlet Tiyatrosu ve özel kuruluşlar tarafından sürdürülen çocuk tiyatrosu çalışmalarının hem nitelik hem de nicelik bakımından yeterli düzeye ulaşamadığını tespit etmiştir.

Okvuran, Tavşancıl ve İlhan (2006), "Çocuk Tiyatroları İçerik Analizi Ankara İli Örneği" adlı araştırmalarında, Özel Çocuk Tiyatroları'nın genel bir değerlendirmesini yapmış ve 2005-2006 sezonundan seçilmiş çocuk tiyatrolarında önce biçim ve içerik, sonra, eğitim, eğlence ve estetik boyutlarını içerik analizi tekniğinden yararlanarak ortaya koymuşlardır. Araştırma sonucunda cümlelerin kategorilere göre dağılımına bakıldığında cümlelerin en çok eğitim kategorisinde toplandığı eğitim ve estetik boyutlarının ikinci sırada yer aldığı tespit edilmiştir.

Bu araştırmada ise 2008-2009 sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosu tarafından oynanan çocuk tiyatrosu eserleri izlenip, metinleri incelenerek önce içerik ve biçim açısından genel bir tablo ortaya konulacak sonra da eğitsel, estetik ve eğlendirici boyutları açısından içerik analizi yapılacaktır. Okvuran, Tavşancıl, İlhan'ın 2005-2006 tiyatro sezonunda özel tiyatrolar çerçevesinde yaptıkları "Çocuk Tiyatroları İçerik Analizi" çalışması, bu çalışmaya model oluşturmaktadır.

Şener, çocuk tiyatrosunun henüz esaslı bir şekilde araştırılmadığını ancak kuramsal ve uygulama alanındaki araştırmalarla, ayrıntılı, somut sonuçlara varılabileceğini vurgulamıştır. Bu tür araştırmalardan çocuk ve gençlik dramaturgisi, oyun yazarlığının içeriği ve oyun tarzı için kesin veriler elde edilebilir. Tiyatro ancak o zaman çocuklar için sanatsal, kültürel ve

sosyal sorumluluklar üstlenebilir. Bu anlamda bilimsel araştırmalar alanın gelişimi için büyük önem taşımaktadır(1979).

Yapılan lüteratür taraması sonucu devlet tiyatrosunda oynanan çocuk tiyatrosu eserlerinin içerik özelliklerini inceleyen bir araştırmayla karşılaşılmamıştır.

Bu Yüksek Lisans Tezi, Devlet Tiyatrolarınca sahnelenmiş olan çocuk oyunlarının biçim (sahneleme) ve içerik(metin) boyutlarının değerlendirilmesi, replik bazında verilen mesajların eğitsel, estetik ve eğlendirici boyutunun duygusal yönünün saptanmasıdır.

Amaç

Bu araştırmanın genel amacı 2008-2009 sezonunda Ankara Devlet Tiyatroları'nda sergilenen çocuk tiyatrosu eserlerinin biçim ve içerik açısından genel bir değerlendirmesini yapmak ve eserlerin eğitsel, eğlendirici, estetik boyutunu analiz etmektir.

Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır:

1. Ankara Devlet Tiyatroları 2008-2009 sezonunda sergilenen çocuk tiyatrosu eserleri biçimsel açıdan çocuk tiyatrosunun gereklerini karşılıyor mu?

2. Ankara Devlet Tiyatroları 2008-2009 sezonunda sergilenen çocuk tiyatrosu eserlerin metinlerinin içeriği çocuğu kapsıyor mu?

3. Ankara Devlet Tiyatroları 2008-2009 sezonunda sergilenen çocuk tiyatrosu eserlerinin metinlerindeki eğitsel, eğlendirici ve estetik niteliklerin duygusal yönü nedir?

Sayıltılar

1. Araştırmada Çocuk tiyatrosu eserlerinin, eğitsel boyutunu tanımlayan; duygu farkındalığı, motivasyon, bilgi kazandırma- sorma, olumlu ilişki kurma, problem çözme, yardım etme, olumlu alışkanlık kazandırma, iş birliği, çalışkanlık-üretkenlik, gerçekle bağlantılı davranma, duyguları anlama, kendi

ile barışık olma-kendini beğenme, problemi -durumu anlama, sorumluluk-görev bilme alt alanlarını bu boyutun tanımlanmasında yeterli olacağı varsayılmaktadır.

2. Araştırmada çocuk tiyatrosu eserlerinin eğlendirici boyutunu tanımlayan, mutluluk, sevinç, zevk alma, şarkı söyleme, dans etme, oyun oynama alt alanlarının bu boyutun tanımlanmasında yeterli olacağı varsayılmaktadır.

3. Araştırmada çocuk tiyatrosu eserlerinin estetik boyutunu tanımlayan, güzel, etkileyici, harika, uyumlu- yerli yerinde-uygun, süslü, beğeni, değişik-şaşırtıcı- farklı, hayal gücü, benzemek-benzetmek alt alanlarının bu boyutu tanımlamada yeterli olacağı varsayılmaktadır.

Sınırlılıklar

I. Araştırma 2009- 2010 sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosunda oynanan çocuk tiyatrosu eserleriyle sınırlıdır.

II. Araştırma bu sezonda oynanmakta olan beş oyunla sınırlıdır.

III. Araştırma, çocuk tiyatrosunun eğitsel, estetik ve eğlendirici boyutları ile sınırlıdır.

IV. Araştırma kategorilerindeki cümlelerin duygusal yönlerinin değerlendirilmesi bir kişiyle sınırlıdır.

V. Araştırma çocuklar için büyükler tarafından sergilenen tiyatro eserleri ile sınırlıdır.

Önem

Günümüzde çocuk tiyatrolarına eskiye oranla daha çok önem verildiğini söyleyebiliriz. Uluslararası ve ulusal çocuk tiyatrosu şenlikleri yapılmakta, turnelerle ülkenin birçok yerlerinde oyunlar gösterilmektedir.

Devlet tiyatroları kendini geliştirerek, yeni çocuk oyunlarını arşivine katmakta buna bağlı olarak her yıl farklı oyunlar oynamaktadırlar. Özel

tiyatrolara nazaran daha fazla olanağa sahip oldukları ve daha çok çocuk seyirciye ulaşabildikleri de bir gerçektir. Bu noktada eserlerin içerik ve biçim açısından uygunluğu tartışılır. Ankara Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü ile yapılan görüşmeler sonucu 2008-2009 sezonu oynanan çocuk tiyatrosu metinlerinin nasıl bir süzgeçten geçirilerek sahneleme aşamasına geldiği incelenmiştir. Yazar tarafından Genel Müdürlüğe bırakılan oyunlar dramaturgların değerlendirmesinden geçerek edebi kurula sunulmaktadır. Çalışmanın "ekler" kısmında yer verilen bu raporda; oyuna dair ön bilgi verilmekte (oyuncu sayısı, yazarı vs.) konusu, teması, önermesi saptanmakta, oyunun özeti yapılmakta, oyundaki dramatik olayın ele alınışı ve çatışması irdelenmekte, konuşturma örgüsü, zaman ve mekân kullanımı hakkında yorum yapılmaktadır. Dramaturg, bu rapor sonucu oyunu Devlet Tiyatrolarının repertuarına alınabileceği ya da alınamayacağını edebi kurula bildirmektedir. Sonrasında edebi kurul uygun olup olmadığını görüşür ve uygunsa oyun repertuarına alınır. Dikkat çekilmesi gereken durum şudur ki bu oyunları inceleyen uzmanlar bu oyunların içeriğinin çocuğa uygunluğunu ne kadar bilimsel bir gözle incelemektedirler? Oyun seçimi ve sahnelenmesi çocuk tiyatrosu konusunda uzmanlaşmış pedagoglar tarafından yapılmalı mıdır? Ortaya çıkan eser estetik bir haz verir mi? Bu konular oldukça tartışmalıdır.

Çocuk tiyatrosu üzerine, analiz niteliği taşıyan çalışmalar yapılır. Günümüz gerçekliği ortaya konulursa çocuklar için yapılan tiyatro eserleri de daha nitelikli hale gelecektir.

Bu çalışma Ankara Devlet Tiyatrosunda oynanmış çocuk oyunlarının biçim ve içerik olarak genel bir değerlendirilmesiyle beraber eserlerin eğitsel, eğlence ve estetik boyutunun duygusal yönünü içerik analizi yaparak saptamaktadır. Bu araştırma, bu alanda Devlet Tiyatrosu Çocuk Tiyatrosu eserleri üzerine içerik analizi yöntemi kullanılarak yapılmış tek araştırma olmakla birlikte önemlidir.

Tanımlar

Tiyatro: Oyun, oyuncu, sahne tasarımı, sahne giysisi, sahne tekniği, sahneleme gibi, her biri başlı başına sanatsal bir etkinlik alanı olan öğelerden oluşmuş bileşken bir sanattır (Çalışlar,1992).

Türkiye'de Devlet Tiyatrosu: Devlet eli ile kurulup yetkinleştirilmiş Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı olarak örgütlenmiş tiyatro sanatına hizmet eden örgütlü kuruluş.

Çocuk Tiyatrosu:

- Uzmanlığı çocuk tiyatrosu olan profesyonel oyuncuların büyük tiyatrolarda çocuklar için hazırlamış yapımlardır (Nutku, 1998, s.146).
- Çocukların sanat, kültürel değerler, estetik değerler öğeler ile karşı karşıya geldikleri yegâne yerdir (Özertem, 1979: 6).
- Çocukların dünyadaki karmaşık ilişkiler düzeni içinde nasıl davranacaklarını taklit yoluyla öğrenebilecekleri ortamdır (Kavcar, 1982).

Çocuk Tiyatrosunun Eğitsel Boyutu: Bir çocuk tiyatrosu eserlerinin eğitbilimsel açıdan taşıması gereken özelliklerin tümünü kapsar. Davranışa dönüştürebileceği yaşantıları oluşturabilecek öğelerdir(Ülkü, 1979).

Çocuk Tiyatrosunun Eğlendirici Boyut: Çocuk tiyatrosu eserlerinin güldürücü unsurun yerinde ve dengeli olmasını, çocuk ile oyun arasında sağlam bağlar kurarak oyunu ilgiyle izlemesine yardımcı olması ve güldürücü öğelerin çocuğun yaş gruplarına uygun olmasını içerir (Kuyumcu,2000).

Çocuk Tiyatrosunun Estetik Boyutu: Çocuk tiyatrosu eserlerinin görsel iletişimi kuvvetli, sahneleme, aksiyon, tasarımın özenli olmasını, çocuğu şaşırtarak, etkileyerek beğenisini kazanabilme potansiyeli taşımasını içerir (Goldberg, 2007).

BÖLÜM II

ÇOCUKLUK VE ÇOCUK TİYATROSU

Batıda Çocukluk ve Çocuk Tiyatrosu

Türkiye'de çocuk tiyatrosunun nasıl bir süreçten geçerek bugünkü konumuna geldiğini saptayabilmek için önce Batıda sonra da Türkiye'de "çocukluk anlayışının" gösterdiği değişime bakmak yararlı olacaktır. Çocuğa verilen değerin artması ve ona özgü bir dünya olduğunun kabullenilmesiyle birlikte önce çocuk edebiyatı çok daha sonraları ise çocuk tiyatrosu üzerine eserler üretildiği söylenebilir.

Postman'in de vurguladığı gibi çocukluk fikri çağlar boyunca değişmiş, bazen üzerinde durulan bir konu, bazense ihmal edilerek yozlaştırılmıştır. Bazı durumlarda ise yok olmanın kıyısına gelse de hiçbir zaman kaybolmamıştır. Bu farklılaşmayı ortaçağ, rönesans, modernizm ve günümüz bağlamında ele almak bir çerçeve çizme bağlamında yararlı olacaktır.

Aries geçmişten günümüze çocukluğu anlattığı kitabında ortaçağ insanının çocukluk konusunda bir şey bilmediğini yani çocukluğu yetişkin doğasından ayıracak bir düşüncenin olmadığını vurgular. Çocuğun, ortaçağda yedi yaşına kadar bebek, sonra da yetişkin olarak algılandığını çocukların o dönem kendilerine özgü kıyafeti, oyuncağı vs olmadığından bu kanıya varılabileceğinden bahseder ve onları "minyatür yetişkin" olarak tanımlar (Onur, 2005).

Katolizm ya da püriten anlayış içinde ise çocuğa zayıf ve ilk günahın sorumlusu olarak bakılmıştır. Rönesans döneminde çocukların yetiştirilmeleri önemsenir. John Locke çocukluğu boş bir levha olarak ele almış, eğitimin ve çevresinin ürünü olduğunu iddia etmiştir. Yani çocuk ne iyidir ne kötüdür. Rousseau ise Hıristiyanlığın çocuğun doğuştan günahkâr olması savına, çocuğun doğuştan iyi ve saf olduğu savıyla karşı çıkmış, çocuk gelişiminin insan ırkının kültürel tarihini tekrar ettiğine inanmıştır (Onur,2005:24-25). Çocuğun toplumsal değerinin ve ihtiyaçlarının kavranmaya başlanarak

“çocuk için” yazılı eserler üretilmesi düşüncesinin öncüsü İngiltere olmuştur. Kilise buna aşırı tepki göstermiş olsa da bu konuda John Lock’un düşünceleri yazarları cesaretlendirmiştir. Rousseau, “Emilie” adlı eserinde çocuğun masum doğduğunu fakat insanlar tarafından büyüdükçe bozulduğunu ileri sürer. Ona göre çocuğunun en iyi eğitebilecek ebeveynidir. Bu görüşlerin etkisiyle çocukluklarla ilgili kitaplar yazılmaya başlanmıştır. Latinceyi oyunla öğreten Elisha Coles’in yazdığı bir kitap bu tarihlerde (1625) basılmış, sonrasında çocuk nüfusun artmasına bağlı olarak da John Newbery çocuklar için eğlenceli kitaplar basmaya başlamıştır. Bununla beraber çocuklar yetişkinler için yazılan kitaplar okumaya devam etmişlerdir. Örneğin Daniel Defoe’nin yazdığı “Yorklu Robinson Crusoe’un Hayatı ve Şaşırtıcı Maceraları” (1719), Jonathan Swift’in “Güliver’in Seyahatleri” (1726) gibi (Akt. Demirkol,2008, s.26-28).

Modernizmde çocuğun dünyaya boş bir sayfa olarak gelemeyeceği inancı hâkim olmuştur. Yapılan genetik araştırmalar zekânın kalıtsallığı ile ilgili incelemeler, zihinsel yetenek testleri ile normal gelişim ve uygun meslek seçmenin belirlenebileceği düşüncesi, yeteneğe göre eğitim gibi çocukları erken yaşta tanımaya yönelik onların toplumsal sınıf konumlarına özgü, politika ve davranışlar oluşturmaya başlamıştır. Burjuvazi genel geçer bir orta sınıf çocukluk anlayışıyla çocuğu yetişkinler dünyasından ve çalışmaktan uzak tutmuş, onların cinselliklerini bastırmış, okullar aracılığı ile çocukluk sürelerini uzatmış ve bunları yaparken de acımasız bir disiplin kullanmıştır. Ancak yakın dönemlere kadar reddedilen çocuk cinselliği Freud ile geri dönmüştür (Akt: İnal,1995). Modernizmle birlikte çocuk ve yetişkinlik ayrımı net olarak çizilmiştir.

19 yüzyılda çocuğun ihtiyaçlarına önem veren, yaratıcı ve eğlenceli edebiyat ürünleri ortaya çıkmıştır. Bu dönmede klasikleşen yapıtlardan bazıları: Andersen’in Çirkin Ördek Yavrusu ve Küçük Deniz Kızı (1885), Collodi’nin Pinokyo’nun Maceraları(1892), Carroll’un Alice Harikalar Diyarında(1865), Twain’in “Tom Sawyer’in Maceraları” (1864), Kipling’in “Ormanın Kitabı”(1894) vb.dir (Akt. Demirkol,2008, s.26-28).

İlk çocuk tiyatrosu örneklerinin ise 18.yüzyılda Fransa'da görülmüştür. 1769 yılında "Audinot'nun Theatre de L'Ambigu Comique" adlı topluluk ipli kukla tiyatrosu sergilemiştir. 1784 yılında Madame de Genlis Dükün malikânesinde düzenlediği oyunlar özellikle vaaz ve ders verecek kadar öğretici nitelikte olmasına özen gösterilmiştir (Akt: Özertem, 1979: 24-25).

İngiltere'de on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında çocuk tiyatrosu yaygınlaşmaya başlamıştır. Willi Edouin ve beşkardeşinin pantomim gösterilerinin yanı sıra, Londra ve Brighton'da oynadıkları çocuk oyunları bu çalışmaların başlangıcıdır. Yirminci Yüzyılda ise çocuk tiyatrosu çalışmalarının verimli bir şekilde yürütülmüş ve Sovyetler Birliği de eğitsel ve etkileyici niteliğinden ötürü çocuk tiyatrosuna destek vermiştir. Çocuk tiyatrosu, günümüzde tüm gelişmiş ülkelerce önem kazanmıştır (Özertem,1979: 31-32).

Osmanlı ve Türkiye'de Çocukluğa Bakış

"Bana hiçbir zaman çocukmuşum gibi köyde kimse davranmadı. Başka çocuklara da. Ben de köyden ayrılıp şehre düşünce çocukların çocuk olduğunu anladım," der Yaşar Kemal (Akt: Onur, 1993:5).

Batı dünyasında çocukluğun yetişkinlikten farkı 17. yüzyılda ortaya çıkmış ve modernleşme süreci içinde gelişmiştir. Onur (2005:527-528), Türkiye'de çocukluğun tarihinin modernleşme tarihi olduğunu söylerken bütün dünyada olduğu gibi Türkiye'de de çocukluk ve/veya çocukluk duygusunun değişmekte olduğunu vurgulamaktadır. Osmanlı toplumunda çocukluk duygusunun olduğunu gösteren birçok kanıt bulmak mümkündür fakat bu duygunun varlığından çok içeriği önem taşır.

Bu durumla ilgili olarak Onur (1993) şu örnekleri vermektedir: Osmanlı'yı gözlemleyen gezginler Osmanlı'nın çocukları ne kadar sevdiğini söylerler hatta Ubucini (19.yüzyıl) çocukların bunca sevgi ve özen gördükleri bir ülke daha görmediğinden bahseder. Fakat bu sevginin diğer yüzü ise dayaktır. Aynı yazar dayağı da gözlemlemiş özellikle falakaya dikkat çekmiştir. Dayak Enderunda da halk oyunlarında da uygulanan bir disiplin yöntemi olmuştur. Bir toplumun dayağı bu kadar onaylıyor olması ilginçtir.

Yine Osmanlı'da 19. Yüzyılda "Eti senin kemiği benim", "Dayak cennetten çıkmadır" (dinsel köken) gibi söyleyişler bunu destekleyici doğrultudadır. Çocuğu yetişkinden ayrı görmeyen bu davranışın kökeninde eskiden beri yetişkinlerin de devlet tarafından cezalandırması geleneğinde olduğu gibi çocuğun da dayaktan etkilenmeyeceğini düşündürmüş olabilir. Osmanlı'da "Hocanın vurduğu yerde gül biter" sözüyle çocuğu dayakla adam etme anlayışı yerini korumaktadır. Bugün de Türkiye'de eğitimde dayakla disipline etme düşüncesinin devam ettiği görülmektedir. Oysa modernleşme batıda dayağı çoktan ortadan kaldırmıştır.

Aries'in Avrupa Ortaçağ düşüncesindeki çocukluk için saptadığı yedi yaş sınırına dair benzer örnekleri Osmanlı toplumunda da görebilmekteyiz. Erkek çocuğun sekiz yaşından sonra babasıyla camiye götürülmesi, annesiyle hamama gitmesinin engellenmesi söz konusudur. İlk ergenlik dönemleri kıyafetleri de çocukluk algısının nasıl olduğunu göstermektedir. Osmanlı' da kız çocuklarının on yaşından sonra çarşaf giymesi onların artık yetişkin olduğunu göstermekte, erkek çocuklarının ise zaten çocuk olarak algılanmamakla beraber küçük yaştan itibaren yetişkin gibi giydirildiği görülmektedir. Bununla beraber çocuğun ölmesiyle bir yetişkinin hatta yaşlı bir insanın ölmesinin bir tutulup kadercilik anlayışına bırakıldığına dikkat çekicidir. Bir yandan çocuk, yetişkin olarak algılanırken bir yandan çocuğun büyükler arasında soru soramaması, görüş bildirememesi de yetişkinlerin otorite kaygısına işaret eder. En doğal hakları olan oyun oynama ise sadece ramazan bayramı gibi dini bayramlarla sınırlıdır. Çocukların hamama, misafirliğe, alışverişe, kahvehaneye, hanedan odalarına, tekkeye, içkili-müzikli yemeklere, helva sohbetlerine, saz şairlerini dinlemeye büyüklerle birlikte götürülmektedir. Bununla beraber sünnetin evlilik için hazırlık sayılması, ilkokulda, abdest gusül gibi konular öğretilmek istenilmesi, çocuk daha beşikteyken nişanlanması gibi konular da çocuğun yetişkinlerle bir tutulmasını açıklayacak niteliktedir (Onur, 2005:529-531).

Çocuğa özgü edebi eserler 19.yüzyıldan sonra yazılmaya başlanmıştır. Tanzimat Dönemiyle birlikte çocuklar için hikâyelerin bulunduğu 1859'da Kayserili Doktor Nuhbetu'l-Etfal tarafından bir kitap yazıldığı sanılmaktadır. Tanzimat Döneminde Recaizade Mahmut Ekrem ve Ziya Paşa gibi

yazarlardan bir kısmı ise kendi çocukluklarını kaleme alarak hayatlarının bu yıllarını keyifle okunacak şekilde dile getirmişlerdir. “Ayın Merkezine Seyahat”, “Güliver Cüceler Ülkesinde” gibi bazı batılı eserler de bu dönemde çevrilmiştir. Çocuklar için 1869'da, “Mumeyyiz Çocuk Gazetesi” yayımlanmıştır. “Çocuklara Rehber” (1896), “Çocuk Bahçesi” (1904) gibi dergiler de o dönemde çıkartılmıştır. II. Meşrutiyetten sonra çocuk şiiri alanında da kitaplar yayımlanmaya başlanmıştır. İbrahim Alaattin Gövsa, içinde yirmi dört şiir bulunan Çocuk Şiirleri kitabı bu kitapların ilkidir. Bunun dışında Ömer Seyfettin ve Milli Mücadele Döneminde, Halide Edib Adıvar(1884-1964), Yakup Kadri Karaosmanoğlu(1889-1974), Ruşen Eşref Ünaydın(1892-1959), Falih Rıfkı Atay(1894-1971) çocuklar için romanlar, hikâyeler yazmışlardır.

Çocuk tiyatrosunun gelişimi de çocuk edebiyatının gelişimiyle paralellik göstermiştir Meşrutiyet Dönemine kadar çocuklar için oynanmış bir tiyatro eserine rastlanılmamaktadır. And, Geleneksel Türk Tiyatrosu örneklerinden Karagöz’ün açık saçık olduğunun ve bu sahnelerin de çocuklara ve kadınlara gösterilmesinde hiçbir sakınca bulunmadığını dönemin tanıklarından verdiği örneklerle açıklamaktadır. Bu tür eğlencelerde de çocuk ve yetişkin ayrımının yapılmıyor olması da dikkat çekicidir (And,1985: 300).

Bu bağlamda çocuklar için, onun ihtiyaçlarını bilen bir sanattan bahsetmek de batıda olduğu gibi belli bir döneme kadar Osmanlı’da da söz konusu değildir. And’ın da (1985) belirttiği gibi geleneksel tiyatromuzda çocukluk düşüncesiyle üretilmiş bir sanat bilinci yoktur. Tanzimat’la birlikte değişen tiyatro anlayışı ve kavramı Meşrutiyet’le birlikte çocuk tiyatrosu kavramını da beraberinde getirmiştir. Daha çok Mektep Tiyatrolarında çocukların oynayarak eğitilmesi söz konusu olmuş, özellikle Osmanlı tarihi konularının tiyatro oyunlarında işlenmesi istenmiştir. Cumhuriyet Döneminde ise Batıdaki çocuk tiyatrosu alanındaki gelişmeler kaleme alınmış, çocuk eğitiminde tiyatronun yeri ve önemi savunulmuş çocuğa ve çocuk eğitimine önem verilmiştir Bu alanda Almanya ve Rusya örnek alınmış ve 1935 yılında İstanbul Şehir Tiyatrolarına çocuk tiyatrosu için şehir meclisi ödenek koymuştur. M. Kemal Küçük’ün yazdığı “Çocuklara Tiyatro Dersi Gülmeyen Çocuk” sergilenen ilk tiyatro eseri olmuştur. 1938’de çocuk tiyatrolarının

kurulması için kanun çıkartılmış, 1947'de Devlet Tiyatrosu ve İzmir Şehir Tiyatrosu çocuk tiyatrosu bölümü açmıştır (Özertem, 1979: 33-45).

20. yüzyılın başlarında tiyatro, eğitim alanında da kullanılmaya başlanmış, I.Dünya Savaşı döneminde Kazım Karabekir'in yazıp bestelediği oyunlar Erzurum'daki okullarda sahnelenmiştir. İsmayıl Hakkı Baltacıoğlu da Kazın Karabekir'in açtığı yoldan gitmiş ve "oyuncu merkezli" bir anlayış benimsemiştir. Tiyatroda var olan sahne dekor makyaj, kostüm vb öğelerin oyuncu merkezli bir bakışla tasarlanmasını, metin ezberlemenin yaratıcılığını engellediğini, tiyatronun edebiyat türü olduğunu düşünmek gerektiğini yönetmenin de bir eğitmen, rehber, oyunun dramatik gerçekliğini açıklayan kişi olduğunu belirtmektedir (Akt: Kuyumcu,2000, s.95).

Selahattin Çoruh 1950 yılında "Okullarda Dramatizasyon" adlı kitabında çocuk oyunları aracılığıyla eylem yaratarak çocukların eğitildiğinden bahsetmiştir. Dramatik Gösteri hazırlarken kullanılabilecek kukla yapımlar, sahne düzenlemeleri ve kukla perdesi tasarımı gibi konularda bilgi vermiştir. 1960 devrim sonrası eğitimde yapılan yenilikler kapsamında başka kitaplar yayınlanmıştır. Bunlardan biri de Emin Özdemir'in "Uygulamalı Dramatizasyon" (1965) adlı kitabıdır. Bu dönem sonrasında eğitimde tiyatronun, çocuk oyunlarının kullanılması ve eğitimde yeni bir alan olan Yaratıcı Drama kavramının gelişmesiyle farklı bir boyut kazanmıştır. Günümüzde ise yaratıcı drama, çocuklarla yapılan tiyatro, çocukların yaptığı tiyatro, çocuk tiyatrosu gibi kavramlar birbirinden ayrı düşünülmektedir. Bu kavramları irdelemek faydalı olacaktır (Akt: Kuyumcu,2000, s.95).

Çocuk Tiyatrosu ve Özellikleri

Samurçay, bu terimlerin farklı anlamlarını değerlendirmiştir. "children's theatre" (Çocuk tiyatrosu) ya da "children's drama" (çocuklarla yapılan drama) terimlerin farklı yorumlandığını, Bowman ve Bail'in bu sözcükleri, çocukların eğlendirilmesi amacıyla uzmanlaşmış yani profesyonel tiyatro ya da sadece çocuk oyuncular kullanan tiyatro olarak tanımladığını vurgulamıştır. Amerika'da ise bu kavramın daha farklı anlamlara sahip olduğundan bahseder. "Children's drama" (çocuklarla yapılan drama) kavramı Amerika'da 2 farklı anlamda kullanılmaktadır. Birincisi , "yazarlar tarafından yazılmış, ergin ya da çocuk ama canlı oyuncular tarafından çocuk

seyirci için oynanan tiyatro; ikinci olarak ise; “creative dramatics” (yaratıcı drama) anlamında bir öğretmen ya da bir lider yönetiminde çocukların doğaçlamalarıyla oluşan tiyatrodur. Oxford ise "children's theatre" (çocuk tiyatrosu) terimi için, profesyonel olsun, amatör olsun, tiyatroda ya da okulda, canlı oyuncuların oynadığı oyunları, ya da tüm kukla ve benzeri oyunları kapsamı içine almakta olduğu (Samurçay, 2009).

Goldberg, (2008) “çocuk draması” kavramını çocuklar için ve çocuklar tarafından yapılan tiyatronun bütün biçimleri anlamında kullanmıştır. Yaratıcı drama, çocuk tiyatrosu, eğlence tiyatrosu olarak açıklanan türleri ve okullarda verilen oyunculuk ve sahneleme derslerini de içerir.

Bu tanımları birbirinden ayırt etmek gerekirse;

Yaratıcı drama; Herhangi bir konuyu, doğaçlama, rol oynama vb. tekniklerden yararlanarak, bir grupla veya grup üyelerinin yaşantılarından yola çıkarak canlandırmalar yapmaktır (Adıgüzel, 2006).

Çocukların Yaptığı Tiyatro; çocukların metne bağlı kalmadan, oynadıkları oyunları geliştirerek, kendi ürettikleri diyaloglardan yola çıkarak bir lider eşliğinde yürüttükleri drama çalışmalarını tiyatro oyunu olarak sergilemeleridir (Adıgüzel, 2006).

Çocuk tiyatrosu; büyükler tarafından çocukların ihtiyaçları, gelişim özellikleri dikkate alınarak sergilenen oyunlardır.

Türkiye’de ve yurt dışında bu konuya kafa yormuş birçok kuramcı “Nasıl Bir Çocuk Tiyatrosu” sorusuna yanıt aramış, çocuk tiyatrosunun taşıması gereken özellikleri sıralamış, eğitselliğini, eğlendiriciliğini tartışmış ve bir takım çıkarımlarda bulunmuştur. Bu bölümde Çocuk tiyatrosu konusunda; Avrupa’da Mossege Goldberg, ve Assitej eski başkanı Wolfgang Scheneider, Türkiye’de ise Sevda Şener, Özdemir Nutku, Ülker Köksal, Tekin Özertem, Neriman Samurçay, Nihal Kuyumcu ve Tülin Sağlam gibi kuramcıların görüşlerine değinilmiş ve saptamaları literatürden taranarak genel anlamda kuramcıların Çocuk tiyatrosuna bakış açıları ortaya konulmuştur.

Özertem, **Türkiye’de Çocuk Tiyatrosu** kitabında çocuk tiyatrosunu şöyle tanımlar: en genel anlamıyla çocuk tiyatrosu çocuğun sanatsal açıdan eğitildiği, hem kendi kültürünü hem de farklı kültürleri tanıma olanağı

bulduğu, çocuğu estetik hazla buluşturan bir kurumdur. Çocuk, tiyatro aracılığı ile birçok şeyi öğrenme süreci içersine girer, olayları, karakterleri gözleyerek onları kendisi ve çevresiyle bütünleştirmeye çalışır (Özertem, 1979: 17).

Çocuğun gelişim sürecine göre tiyatroyla hangi koşullarda bir araya geldiği ve neyi nasıl algıladığı önemlidir. Herhangi bir çocuk oyununu seyirci olarak izleyecek çocuk en az 8 ile 11 yaş arasında olmalıdır. Bu yaşa gelmiş olan çocuk seyirci olmayı algılamıştır.

Goldberg; çocuğun gelişimi sürecinde tiyatroyla ile etkileşimini ortaya koyarken bu süreci aşamalara ayırmıştır. Doğal oyunlar adını verdiği çocukluğun birinci döneminde beş yaşına kadar çocuk her türlü sesi, hareketi ve ilişkiyi dener, çocuk bir yere, amaca ulaşmak için değil, hareketi denemek için hareket eder. Tiyatronun başlangıcında şamanın önderliğinde yapılan avlanma ritüellerinde şaman, avın iyi geçmesi için avlayacakları hayvanın kılığına girer ve avlanma olayı canlandırılır. Çocuk da aynı şaman gibi ilk olarak hayvanı ya da insanı taklit etme oyunları oynar. Bu taklitleri yaparken herhangi bir ödül beklemez aynı şaman gibi ciddi bir biçimde rol oynar. Bu yaştaki çocuk için tiyatro sadece birlikte oyun oynadığı yetişkine verebildiği yanıtlardır. 5-8 yaşları arasındaki çocuk oyunun sorumluluğunu bir diğerine aktarmaya başladığı aşamadır. Bu yaştakilere tiyatro ile çocuğa, bir oyuncunun ne olduğunu seyirciler için nasıl rol yaptığı, kullandığı bazı araç ve gereçlerin neler olduğu ve çocuğun bir oyuna bir oyuncu olarak değil bir seyirci olarak nasıl katılabileceği öğretilmelidir. Üçüncü aşama 8-11 yaş arası çocukluk dönemini kapsar. Bu dönemdeki çocuklar için hazırlanmış tiyatro deneyimi onun estetik gelişim sürecine yardımcı olmak, tiyatronun kurgusallığı ve gelenekselliğinin tümüyle farkına varmasını sağlamak, tiyatral eylemlerle onu karşılaştırmak için ideal bir dönemdir. Çocuk ancak 11 yaşına geldiğinde tiyatroyu ve sahneyi tam anlamıyla kavrar ve tiyatronun kendi hayatına uygunluğunu değerlendirmeye başlar. 11-13 yaş arası çocuk için tiyatro sadece rolleri taklit etmek değildir. Bu yaştaki çocuk rolleri değerlendirir ve seçer (Goldberg, 2008: 144-150)

Bu saptamalar, çocuğun yaşı ve ihtiyacı göz önünde bulundurulması gerektiğini göstermektedir. Aksi takdirde, çocuk içersinde bulunduğu sanat etkinliğinin faydasını göremeyecektir.

Nutku,(1998:142) “Oyun, Çocuk, Tiyatro” adlı kitabında, çocuk tiyatrosunun niteliklerinden söz eder. Tiyatro ile çocuk “insanı” yakından tanır. Nutku’ya göre çocuk tiyatrosu işlediği konularla çocuğun düşünerek yorumlamasını ve dayanışmayı öğretirken toplum yaşamı için gerekli olan sorumluluk duygusunu da aşılamalıdır. Tiyatro eserleriyle çocuk, dil ve güzel konuşma gibi becerileri sağlar bu sayede çocuk ileriki yaşamına yatırım yapmış olur. Ayrıca çocuk tiyatrosu çocuğa topluluk içinde rahat hareket etmenin ölçülerini verirken çocuğun estetik algısını da geliştirir ve daha duyarlı bireyler yetişmesine katkı sağlar. Tiyatro; sanatsal yaratı, geliştirici, değiştirici, esnekleştirici ve yenileyici gücünü çocuklara aşılarken diğer taraftan da çocuğun yargılama yeteneğini geliştirmelidir.

Baltacıoğlu için tiyatronun eğitselliği oldukça önem taşır. Tiyatroyu hayatı yansıttığından dolayı eksiksiz olarak yaşamın karmaşık örneğini gösterdiği için eğitimin amacına uygun bir sanat dalı olarak kabul etmiş, tiyatro ile bilgi verilebileceğini tarih, toplum bilim ve felsefe gibi konuların kavranmasının sağlanabileceğini söylemiştir (Akt.:Şener, 1993:220-229).

Şener (1979) ise çocuk tiyatrosunu biçim ve içerik açısından taşıması gereken özelliklere değinmiştir. Ona göre; çocuk tiyatrosunun eğitsel ve zevk verici olmasının yanında eğlendirirken eğitmesi ve eğitirken eğlendirmesi de önemlidir. Çocuk tiyatrosu, toplum sorunlarına yer verirken bunu denge<li bir şekilde yapmalıdır. Çocuğu mutsuz edecek derece olmamalı ve konular yeni eğitim anlayışına ve günümüze uygun olmalıdır. Eserlerin çocuğun gereksinimleri, yaşı, kültürü, yaşantı seviyesi göz önünde bulundurularak yazılması önemlidir bununla beraber çocuğa tiyatroda hangi yaşlarda neler öğretilebileceği, çocuğun hangi sorunlara eğilebileceği, hangi gerçeklerle yüz yüze getirilebileceği bilimsel olarak saptanmalıdır. Oyunda etkin bir biçimde belirtilen, vurgulanan sorunlar, çocuğun kendi günlük sorunları ile birleşip çocuğu edilgin bir duruma sokabilir. Oyundaki eğitsel öğelerin çokluğu

çocukta tepki uyandırarak onda tam karşıt görüşe karşı bir eğilim uyandırabilir. Oyunlarda tüm bu konulara dikkat edilmelidir.

Tiyatro, eğitsel işlevi ile çocuğun kişiliğini geliştirmesine, üretkenliğini ortaya çıkartmasına, içinde yaşadığı dünyayı daha iyi tanımasına yardımcı olabilir. Eğlendirici işlevi ile de çocuğun duygusal doyuma ulaşmasını ve oyun yaşantısına katılarak haz duymasını sağlayabilir. Tiyatronun bu katkılarını öne çıkarmak da, ancak tiyatro sanatına gösterilecek özen ve çocuğun gereksinimlerini göz önünde tutan bir anlayışla gerçekleştirilebilir (Şener: 1979)

Sırf eğlence için, basit güldürme unsurları taşıyan bir çocuk tiyatrosu anlayışı da doğru değildir. Çocuk için yapılan sanatsal etkinliklerin amacı çocuğun ruhunu inceltmek, derinleştirmek yüceltmektir. Çocuk tiyatrosunun çocuğa, sanatın artı değer niteliğini tanıtacak düzeyde olması gerekir ve bu doğrultuda çocuk tiyatrosunun estetik boyutunun önemi göz ardı edilmemelidir(Sağlam ve Şener, 1999)

Schneider (2005) “Çocuklar İçin Tiyatro” adlı eserinde Avrupa ve Almanya deneyimlerinden yaptığı çıkarımlara yer vermiş, çocuk oyununda dramaturgi, çocuk pedagojisi, çocuk oyununda müziğin kullanımı vs. gibi konulara değinmiştir. Ona göre çocuk tiyatrosunun hayata karşı çekingen olmayı değil, atılgan olmayı özendirmesi ve hikâyelerinin çocukların özgüvenlerini arttırıcı nitelikte olması gerektiğini vurgular. Karakterlerin yapısı çocuğun kendi kendine dönüp bakmasına teşvik etmelidir, merak uyandırmalıdır çocuk karakterle bütünleşmek isteyecek kimi zamansa duygudaşlık kuracaktır oyun bu bağlamda esnek olmalıdır. Diğer taraftan da oyunların iletişimi harekete geçirmesi ve çocuğu özgürleştirirken onun sosyalleşmesine de yardım etmesi gerekmektedir.

Kuyumcu, ise Çocuk tiyatrosu üzerine yaptığı doktora çalışmasını kitaplaştırmış ve bu eserinde; çocuk tiyatrosunun niteliklerini ve çocuk oyunlarında bulunması gerekli kriterleri İstanbul Şehir Tiyatrolarında oynanmış oyunlardan yola çıkartarak ortaya koymaktadır (2000).

1979 yılında Çocuk Tiyatrosu'na dair kuramsal çalışmalar doğrultusunda bir seminer düzenlenmiş ve düşünsel anlamda fikirlerin üretildiği bir kitap Şener tarafından yayına hazırlanmıştır. Yeni baskısı olmayan bu eserde Samurçay, Köksal, Bakış gibi araştırmacıların çocuk tiyatrosu konusundaki düşünceleri de alana katkı sağlamıştır.

Köksal, çocuk tiyatrosunu oyun yazarlığı kapsamında incelediği çalışmasında, çocuğun bedensel, duygusal, düşünsel ve düş gücünün özelliklerine değinmiş, aşağıdaki saptamalarına yer vermiştir (Köksal, 1979).

- Çocuğun düş gücü sınırsız olduğundan doğadaki her şey oyun kişisi olabilir. Oyun kişisi kusursuz değil hayatın içinden olmalıdır. Bu sayede çocuk oyun kişisini kendine daha yakın hissedecektir. Çocuğun hareketli olduğu göz önünde bulundurulursa oyun kişisinin de hareketli olması yerinde olur. Olaylar gerçekçi olabileceği gibi masalsı, düşsel ya da fantezi ürünü olabilir fakat bu kavramlar batıl inanç, kadercilik ve doğaüstü güçlere inandırma boyutuna varmamalıdır.
- Eylem bol ve çeşitli olmalıdır. Çocuğun hareketliliğine uygun olarak olaylar çeşitli olmalı ve farklı sahneler birbirini izlemelidir fakat bu da çocuğun zihinsel sınırlarını zorlayacak biçimde olmamalıdır.
- Çocuk oyununun bildirisi kendi içinde tutarlı, akılcı ve çağdaş olmalıdır. Çocuğu öğütlercesine verilmiş bildiriler yararlı olmaz. Bildiriler çocuğun gelecekte sıkça karşılaşacağı toplumsal sorunları değil, yardımlaşma, birlikte yaratma, fedakâr olma gibi daha evrensel ancak çocuğa daha yakın bildiriler yararlı olacaktır. Oyunla öğretilmesi düşünülen şeyler çocuğa direkt olarak değil dolaylı bir şekilde, oyun içersine sindirilerek verilmelidir.
- Çocuk oyunu çocuğu katı ve disipline edici değil, katılımcı ve özgür olmaya özendirmelidir. Çocuğun sahnede göreceği olaylar gerçek hayatta karşılaşacaklarıyla paralellik göstermelidir. Oyunda kendi yaşamında izler bulan çocuk kendini bu sayede değerlendirebilecektir (Köksal,1979:62-68).

Çocuk tiyatro aracılığı ile düşünme, düşlenme, duygulanma yeteneklerini gelişirken kişiliği de olgunlaşır. Çevresine daha kolay uyum sağlar. Çocuk tiyatrosu özdeşim ve estetik haz yoluyla çocuklara yeni davranışlar, değerler, kurallar kazandırırken bir yandan da çocuğa yakın

çevresini, evrenini ve evrendeki yerini algılamakta önemli ipuçları verir, bu konuda çocuğa yardımcı olur (Bakış, 1979).

Çocuk tiyatrosu eserlerinin niteliğini arttırabilmek için çocuğu tanımak, ihtiyaçlarını bilmeli ve hem eğitsel hem estetik hem de eğlendirici niteliği yüksek eserler ortaya konmalıdır bunla beraber çocuk tiyatrosu eserlerinin sahnelendiği ortamın da çocuk için uygun olması gerekmektedir. Oyundaki düzen, ritim, süre, tiyatro salonu mimarisi ve hatta oyuncuların formasyonu çocuk için uygun olmalıdır (Samurçay, 2009).

Kuramsal anlamda saptanan tüm bu çalışmalara bakıldığında özellikle 1979-1980 yılları arasında yayınlarda daha yoğun bir şekilde çocuk tiyatrosunun tartışıldığı görülmektedir ve görüşler çocukların ihtiyaçları doğrultusunda bir tiyatro yapmanın doğru olacağı fikrinde birleşmektedir. Özellikle bu dönemde bu tür tartışmaların yapılması 1979 yılının UNESCO Dünya Çocuk Yılı olması ile açıklanabilir.

BÖLÜM III

İNCELENEN OYUNLARIN GENEL KARAKTERİSTİĞİ

Bu bölümde araştırma evrenini oluşturan, 2008-2009 sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosu tarafından oynanmış beş çocuk oyunun metni detaylı bir şekilde incelenmiştir.

Öz açısından; oyunun konusu, ana iletisi ve yan iletileri değerlendirilmiş, **biçim** açısından ise metnin nasıl bir dille işlendiği, olaylar dizisinin nasıl kurgulandığı ve kişilerin nasıl ele alındığı incelenmiştir.

Oyun hakkında Ön Bilgi

1. Keloğlan Keleşoğlan

Oyunun Adı: Keloğlan Keleşoğlan

Yazarı: Ulviye Karaca

Yöneten: Ulviye Karaca

Kukla ve Mask Tasarım Uygulama: Ulviye Karaca, İlhan Ateş

Hitap Ettiği Yaş Aralığı: 7 yaş ve üstü

Olayın geçtiği Dönem: Masal Evreni

İçeriğe İlişkin Öğeler

Ana düşünce: İyilik yapan iyilik bulur.

Yan Düşünceler:

-Tembellik

-Cahillik

-Güven

-İyilik.

Oyun Kişileri: Keloğlan, Keloğlanın Annesi, Sofranın Sultanı, 1. Karga, 2. Karga, İn, Cin, Dev, Prenses, Padişah, 1. Asker, 2. Asker, 1. Yardımcı, 2. Yardımcı, Tellal, Muhafızlar, 1.Köylü, Halk.

Keloğlan: Tembellik etmeyi, uyumayı sever, kandırılması kolaydır. İyi niyetlidir, yardımseverdir Dev'e yardım ettiği için yardımının karşılığını alır. Cebindeki buğdayları tarlası olan köylüye verip çıkan ürünü paylaşmayı düşünecek kadar da akıllıdır. Susayan Prensese su verir kalanını çiçeğe döker kendine bir şey kalmaz, saftır. Prensese ilk görüşte âşık olur.

Keloğlan'ın Annesi: Keloğlanın tembelliğinden sürekli şikâyet eder, hatta onu döver. Evlerini geçindirmek çok çalışır.

Kargalar: Aç karınlarını doyurmak için sürekli değirmene buğday öğütmeye gelen birilerini beklerler. Keloğlanı bin bir oyunla kandırarak elinden buğdayını alırlar. Ama sonra yakalanırlar.

İn - Cin: Kuyunun başında bekleyen tuhaf yaratıklardır. Dev'e dış dünya ile ilgili bilgi verirler. Unutkandırlar. Keloğlanın neden kuyuya girmemesi gerektiğini söylemeyi unuturlar.

Dev: Kuyunun içinde yaşar. Ülkedeki her şeyden haberdardır. Halkın zulüm yapan padişaha karşı çıkmasını ve herkesin eğitim almasını ister. Ona bir kötülük yapılmadıkça o kötülük yapmaz.

Padişah: Halkını ezer. Onların istediklerine kulak vermez, olur olmadık şeylere ceza verir.

Halk: Fakir ve üzgündür, susuz kalınca birilerinin onları kurtarmasını bekler, Keloğlan köyü susuzluktan kurtarınca ve padişah sözünü tutunca halk da mutlu olur.

Prenses: Keloğlana âşık olur. Onun için zindana girmeye bile razı olur. Fedakâr ve düşüncelidir.

Oyundaki temel çatışmalar: Ana Çatışma iyilik-kötülük üzerinden ilerlemektedir. Ana çatışmayı destekleyen yan çatışmalar ise; tembellik-çalışkanlık, cahillik-okumuşluk, zenginlik-fakirlik, güven-güvensizlik'tir.

Olay Öyküsü:

Sahne 1

Oyunun tanıtıldığı bir şarkı ile başlar. Annesi Keloğlan'dan dert yanarak onu aramaktadır. Bu sahnede her zaman oğlundan şikâyet eden anne ve onun ağzından Keloğlan'ı tanırız.

Sahne 2

Keloğlan bir ağacın gölgesinde rüya görmektedir. Rüyasında Sofralar Sultanını görür. Etrafında bir sürü yiyecek dolaşmaktadır fakat Keloğlan yiyemez. Sofralar Sultanı Keloğlan'ın bu yiyecekleri yiyebilmesi için önce hak etmesi gerektiğini bunun içinde bir şeyler yapması gerektiğini söyler. Bu sırada anası Onu döverek uyandırır. Keloğlan'ı buğdayları öğütmesi için değirmene yollar. Bu sahnede Keloğlan ve fakirliği vurgulanır.

Sahne 3

Bu sahnede padişah ve halk tanıtılır. Padişah açgözlüdür, halksa onun karşısında ezilir ve onun emirlerini yerine getirmek zorunda bırakılırlar.

Sahne-4

Bu sahnede değirmende buğday öğütmeye gelenleri bekleyen aç kargaları tanırız. Keloğlan da değirmene buğday öğütmeye gider. Değirmendeki kargalar Keloğlan'ı kandırır ve O uyuyunca elindeki buğdayı alırlar. Bu sahne öykünün kırılma noktasıdır. Keloğlan koşsa da kargaları yakalayamaz, yoluna devam eder. Yolda gördüğü ekinsizlikten yakınan köylülere cebine ayırdığı bir avuç buğdayı verir.

Sahne 6

Yoluna devam eden Keloğlan susamıştır bir kuyu görür. Kuyunun yanında top oynayan İn ve Cin ona kuyuya inmemesini söylese de Keloğlan İn ve Cin'in kuyuya inmemesi konusunda uyarmasına rağmen Keloğlan kuyuya iner.

2. Perde

1. Sahne:

Keloğlan kuyunun suyundan içer. O sırada Dev'le karşılaşır. İlk başta Dev'den korkan Keloğlan sonra Dev'in dişine takılan ve onun canını yakan bir şeyi çıkartmaya yardım eder. Dev Keloğlan'ın iyi bir insan olduğunu düşünür ve Keloğlan'ın başı sıkıştığında kendisinden yardım isteyebileceğini söyler. Keloğlan'ın kuyudan çıkması için Dev yardım eder. Bu sahnede oyunun sonunda Keloğlan'ın Dev'den yardım alabileceğine dair ipucu verilir.

Sahne 2

Bu sahnede Prensesi tanırız. Prenses çok sıkılmış yardımcılarıyla beraber dışarıda dolaşmaktadır fakat yardımcıları padişahtan aldıkları emir nedeniyle Prensesin yanına kimseyi yanaştırmaz. Canı sıkkın Prenses o sırada ağacın arkasına saklanan Keloğlanı fark eder ve onu yanına çağırır. Birlikte sohbet ederler. Keloğlan canı sıkılan prensese kendi hikâyesini anlatır. Bu sahnede onunla keloğlan arasındaki ilerleyecek sevgi bağının ipucu verilir.

Sahne 3

Keloğlan annesinin yanına gelir. Buğdayları kargalara kaptırdığını duyan anne çok kızar ve kargaları yakalamaya giderler. Yolda kargaları bulurlar ve onlara da ceza verip tarlada çalıştırırlar. Oyunun başında ortaya çıkan sorunlardan biri çözülmüş olur bu sahnede. Fırsatçı kargalar cezasını çeker.

Sahne 4

Bu arada ülke susuzluk sorunu ile karşı karşıyadır. Köylü hastalıktan kırılmaktadır. Bu sahnede bir sorun daha ortaya çıkar.

Sahne 5

Padişah suyu bulanı vezir yapacağını duyurur.

Sahne 6

Keloğlan suyu bulmak için Devin yanına gider. Dev de eğer padişah bir daha zalimlik yapmayacağına ve halkın eğitim alması için gerekenleri yapacağına

söz verirse kestiği suyu açacağını söyler. Bu sahnede sorunların çözülmesi için bir adım atılmıştır.

Sahne 7

Keloğlan padişaha eğer bir daha zalimlik yapmazsa suyu getirebileceğini söyler. Padişah da bir daha yapmayacağına dair söz verince sular gelir. Keloğlan vezirliği hak etmiştir. Bununla beraber Padişahın kızına âşık olduğu için ve onunla evlenmek ister. Padişah razı olur. Herkes bu duruma sevinir. Bu sahnede sorun çözümlenir, padişah değişmeye karar verir, kötü ve eziyet eden biri olmaktan vazgeçer.

Sonuç

Oyunda baş oyun kişisi olduğu düşünülen Keloğlan tembel ve saf biriyken köye su getirenin vezir olacağını öğrenince aklını çalıştırır ve köyü susuzluktan kurtarıverir. Bu değişim de oldukça hızlı ve yapaydır.

Oyunun odağında, keloğlanın kargalara buğdaylarını kaptırması meselesi varmış gibi görünürken birden susuzluk sorunu ortaya çıkınca odağın kaydığı görülmüştür.

Padişah açgözlü, halkına eziyet eden birisiyken, Halk susuz kalınca ve bu sorunu çözebilecek tek kişi olarak Keloğlan olunca Padişah, Keloğlan'a bir daha halkına eziyet etmeyeceğine dair söz verir ve aniden değişir bu değişim de oldukça yapay ve inandırıcılıktan uzaktır.

2. Bir Yaz Masalı

Oyun hakkında Önbilgi

Oyunun Adı: Bir Yaz Masalı

Yazarı: William Shakespeare

Uyarlayan: Emel Bala Gürel

Yöneten: Cahit Çağıran

Hitap Ettiği Yaş Aralığı: 9 yaş ve üzeri.

Olayın Geçtiği Zaman: Masal Evreni.

İçeriğe İlişkin Öğeler

Oyunun Teması: Sevgi

Ana Düşünce: Fakirlik sevmenin önünde engel değildir.

Yan iletiler:

- sınıf ayrımı

-yardımseverlik

-kıskançlık

-İyi niyet

-çalışkanlık.

Oyun Kişileri: Obur Kraliçe, Bay Sıska, Balkız, Aykız, Şekeroğlan, Beteroğlan, Çiçek Peri, Böcek Peri, Çekirge, Ayışığı, Teneke, Testere, Makara, İplik

Obur Kraliçe: Ülkenin kraliçesidir. Bay Sıska ile evlenmek ister. Yemek yemeği sever şişman olduğunu asla kabul etmez. Başta kötü bir oyun kişisi gibi görünse de oyun sonun da yumuşar.

Bay Sıska: Kızını Kraliçenin yeğeni Beteroğlan'la zorla evlendirmek istemektedir. Aykızla Şekeroğlan'ın aşkını onaylamaz. Kendisi de Kraliçe ile evlenmek istemektedir.

Balkız: Oldukça iyi niyetlidir, kendi için kötülük düşünene bile iyilik düşünecek kadar temiz düşüncelidir. Âşık olduğu Şekeroğlana kavuşmak için her şeyi yapacak kadar gözü karadır.

Aykız: Balkızın kuzeni. Balkızı çok kıskanmaktadır ve bu yüzden onun gibi olmaya çalışır. Sevdiği Beteroğlan Balkıza âşıktır.

Şekeroğlan: Balkıza âşık, onun için her şeyi yapar, fakat fakirdir.

Beteroğlan: Balkıza âşıktır. Onu Şekeroğlandan ayırmak için çabalar. Aykızın ilgisine hiç karşılık vermediği gibi onu sürekli başından savmaya çalışır.

Çiçek Peri: Perilerin Kraliçesidir. Böcek Peri evlenme yıl dönemlerini unuttuğu için onu terk etmiştir.

Böcek Peri: Perilerin Kralıdır. Karısını çok sever fakat karısı onu terk etmiştir. Karısını tekrar kendine bağlayabilmek için büyü yaparak onu kendine tekrar âşık etmek istiyor.

Çekirge: Çiçek Perinin Yardımcısıdır. Sarayda da Kraliçenin yardımcısıdır. Genelde kraliçenin hoşlanacağı şekilde davranır dalkavukluk yapar. Ayışığı'na aşıktır.

Ayışığı: Böcek Perinin Yardımcısıdır. Doğrudan yanadır. Eğlenmeyi sever, eğlence olsun diye Makarayı eşeğe çevirir. Cin fikirlidir fakat yanlış kişileri büyüleyecek kadar sakardır.

Teneke, Testere, Makara, İplik: Halktan insanlardır, bir tiyatro grubudur. Para kazanmak isterler. Düğüne bir tiyatro oyunu hazırlayacaklardır.

Oyundaki Temel Çatışmalar: Ana çatışma zenginlik-fakirlik üzerinden yürümektedir. Ana çatışmaya destek olan yan çatışmalar ise iyi niyet-kötü niyet, çalışkanlık-tembellik' tir.

Biçime İlişkin Öğeler

Olay Öyküsü

Sahne 1

Bir sarayda yaşayan Obur Kraliçe ile Bay Sıska evleneceklerdir. Bay Sıska'nın kızı Balkız ise Fakir Şekeroğlan ile evlenecektir. Fakat Şekeroğlan soylu olmadığı için Balkız'la evlenmesini babası ve Obur Kraliçe istemez. Onu Kraliçenin yeğeni Beteroğlan ile evlendirmek isterler ve Şekeroğlan'a da sürgün cezası verirler. Bu sahne tanıtım sahnesidir. Oyun kişilerini ve ilişkilerini bu sahnede tanırız; istenmeyen bir evlilik ve bundan doğacak bir olayların habercisidir bu sahne.

Sahne 2

Kavuşamayacaklarını anlayan Balkız ve Şekeroğlan çözümü kaçmakta bulurlar. Aykız ise Beteroğlan'ı sevmektedir. Fakat Beteroğlan da Balkızı sevdiği için onu kıskanmaktadır.

Sahne 3

Teneke, Makara, İplik ve Testere Kraliçe'nin düğününde oynamak üzere bir oyun ortaya koymaya karar verirler, amaçları para kazanmaktır "Birmuz Ve Pisbe'nin Mutlu Başlayıp Mutlu Bitemeyen Aşkları" adlı oyunu oynayacaklardır. Bu oyunun hazırlığını yapmaktadırlar. Bu sahnede oyun içinde oyunun hazırlıkları görülmektedir.

Sahne 4

Çekirge ve Ayışığı adlı periler ormanda gezinmekte ve bu düğünün ülkeye iyi geleceğinden bahsetmektedirler. O sırada Böcek Peri ve sonrasında Çiçek Peri gelir Çiçek Peri Böcek Peri'ye evlilik yıldönümlerini hatırlamadığı için kızındır. Onu terk eder. Bu duruma üzülen Böcek Peri yardımcısı Ayışığın'dan ormandaki gelincik çiçeğinden bahseder bunu gözüne sürdüğünün kişinin gözünü açtıktan sonra gördüğü kişiye âşık olacağını söyler ve bu çiçekten toplamasını, Aykız'ın Beteroğlan'a kavuşabilmesi için de bu büyünün yapılmasını ister. Fakat Ayışığı yanlışlıkla Şekeroğlan'a bu büyüyü yapar Şekeroğlan Aykıza aşık olur. Bu sahnede oyunun çatışmasını kuvvetlendirmek için birbirini seven âşıklar yanlış kişilere âşık olur ve bu şekilde gerilim arttırılmıştır.

Sahne 5

Teneke, Testere, İplik ve Makara düğünde oynayacakları oyunun provasını yaparlar. Bu oyun da aynı Şekeroğlan'la Balkız'ın hikâyesini andırmaktadır. Bu sırada kendine eğlence arayan Ayışığı oyunculardan Makarayı tamamen eşeğe çevirir. O sırada eşeği gören Çiçek Peri büyünün etkisiyle eşeğe âşık olur. Bu sahnede de gerilim, yanlış büyü ile bir kere daha olayın çözülmez hale getirilmesiyle arttırılmaktadır.

Sahne 6

Aykız Beteroğlan'ı aramaktadır. Şekeroğlan ise yanlış büyünün etkisiyle Aykız'a âşık olmuştur. Aykız duruma anlam veremez, şaşırmıştır. Bu sırada uyanan Balkız da Şekeroğlan'ı aramaktadır. Çekirge Böcek periye ormanda yanlışlıkla yaptığı büyüleri anlatır. Böcek Peri durumu anlayınca çözüm arayışına girişir. Bu sırada büyünün etkisiyle Aykız'ın peşinde dolanan Şekeroğlan ile Balkız'ın peşinde dolanan Beteroğlan birbirleri için kavga etmektedir, aralarında düello başlar. Bu sahnede atılan düğüm çözülmeyecekmiş gibi gösterilir. Ortalığın ne kadar karıştığı fark ettirilir. Fakat sahnenin sonunda Böcek Peri hepsini dondurur sorun çözümlenecekmiş gibi olduğuna dair ipucu verilir.

Sahne 7

Diğer taraftan Çiçek Peri ve Eşeğe dönüşen Makarayla Shakespeare'in "Hırçın Kız"ını oynamaktadırlar. Böcek Peri Çiçek Periye kavuşmak için her ikisini de dondurur. Çekirge Makara'yı alıp başka bir yere götürür ve ona altın verir. Böcek Peri Çiçek perinin gözlerine büyülü çiçekten sürerek ona tekrar âşık olmasını sağlar. Bu şekilde atılan bir düğüm daha çözülmüştür.

Sahne 8

Aykız, Beteroğlan, Balkız ve Şekeroğlan uykudan uyanırlar. Durumları düzelmiştir ve herkes istediği kişiyle eşleşmiştir. Saraya gidip birlikte mutlu olduklarını ve evlenmek istediklerini açıklayacakken Kraliçe ve Bay Sıska gelirler. Aykızı ve Balkızı cezalandıracaklardır. Fakat Beteroğlan, birbirleriyle evlenmek istediklerini söyler. Ayışığı Peri, Kraliçeye büyü yapınca Kraliçe bu evliliği kabul eder. Çekirge de Ayışığıyla evlenmek istediğini duyurur. Böcek Peri ve Çiçek Peri de yeniden evlenmek isterler hatta soytarılarda… Tüm çiftler evlenmeye karar vermişlerdir. Herkes mutlu bir şekilde şarkı söyler ve oyun biter. Final sahnesinde oyunun başındaki sorun, sevenlerin kavuşmasıyla çözümlenmiştir.

Sonuç olarak: Shaekspeare'den uyarlanan bu oyunda, kurgunun akışına, düğümlerin çözülmesine dair bir sorun tespit edilememiştir. Fakat oyunda birbirine kavuşamayan âşıkların sorununun bir büyü ile çözülmesi ise yapay ve inandırıcılıktan uzaktır.

3. Kırmızı Başlıklı Kız

Oyun Hakkında Ön Bilgi

Oyunun Adı: Kırmızı Başlıklı Kız

Uyarlayan: Ulviye Karaca

Yöneten: Ulviye Karaca

Kukla Ve Mask Tasarım Uygulama: Ulviye Karaca, İlhan Ateş

Hitap Ettiği Yaş Aralığı: 4-12 yaş arası

İçeriğe İlişkin Öğeler:

Oyunun Geçtiği Zaman: Masal Evreni.

Ana düşünce: Büyüklerin sözünü dinlememek tehlikeli sonuçlar doğurabilir.

Yan iletiler:

- Arkadaşlık etme,
- Söz dinleme,
- Tehlikelerden korunma,
- Cesaret,
- Yardımlaşma.

Oyun Kişileri:

Kırmızı Başlıklı Kız (Kukla), Büyükanne (Kukla), Kurt (Kukla), Kedi (Kukla), Fare (Kukla), Baykuş (Kukla), Sinek (Kukla), Anne, Fotoğrafçı, 2doktor (kukla oynatıcıları)

Anne: Kırmızı Başlıklı Kızın Annesidir, pastanesinin açılışı için çalışmaktadır ve çok yoğundur kızıyla ilgilenecek vakti yoktur onu kendi kendine oynaması için başından yollar.

Kırmızı Başlıklı Kız: Annesi ona ne istersen onu yap sen büyüdün artık demiştir ve bu nedenle O da babaannesine gözlüğünü götürmeye karar verir.

Kırmızı Başlıklı Kız korkusuzca orman ya da karanlık demeden yoluna devam eder.

Kurt: Ormanın güvenliğinden sorumlu bir polistir ve gece ormanı kolaçan etmektedir. Sorumluluk sahibidir. İşten kaytarmaz. Baykuşun aldığı büyükanne gözlüklerini ondan geri alır ve büyükanneye geri vermek ister. Tek kusuru hapşırırken karşısındakini yanlışlıkla yutmasıdır. Kırmızı Başlıklı Kıza yardım etmek ister geceleyin ormandaki tehlikelere karşı onu uyarır.

Baykuş: Gözlerine Kırmızı Başlıklı Kızın babaannesine götüreceği gözlüğü takınca kendi gözlerinin bozuk olduğunu ve bu gözlükle çok iyi gördüğünü fark eder ve kendisine emaneten verilen şeyi bir daha geri vermez. Fakat kurt zorla elinden alır. Kendi yararına göre davranır. Kırmızı Başlıklı Kızı ormandaki tehlikelere karşı uyarır.

Fare: Korkaktır fakat büyüyünce Kırmızı Başlıklı Kız gibi korkusuz olmayı istemektedir.

Kedi: Tembeldir, Ama kediler kraliçesidir çöpte uyurken Kırmızı Başlıklı Kızın çöpün üzerinde tepinmesi onu rahatsız eder ve insanların saygısızlığından yakınır. Kendini beğenmiş bir kedidir.

Babaanne: Çok dondurma yediğinden hasta yatmaktadır. Gözleri iyi görmediğinden Kurdu Kırmızı Başlıklı Kız zanneder.

Oyundaki Temel Çatışma: Söz dinlemek- dinlememek ana çatışması üzerinden ilerlemektedir.

Olay Öyküsü

Sahne 1

Kırmızı Başlıklı Kız'ın Annesinin pastanesinin açılışı yapılacaktır ve bunun için herkes fotoğraf çektirecektir. Bu sırada pastane sahibi Anne, kızı Kırmızı Başlıklı Kızın olmadığını fark eder. Annesi çok yoğundur ve Kırmızı Başlıklı Kızla ilgilenemeyeceğini arka bahçede kendi kendine oynaması gerektiğini onun artık büyüdüğünü söyler. Oyunun temelini oluşturacak sorun bu sahnede açığa çıkar.

Sahne 2

Kırmızı Başlıklı Kız kendini yalnız hisseder ve o sırada babaannesinin masada unuttuğu gözlüğü ona götürmesi gerektiğini düşünür ve onun ormandaki evine doğru yola çıkar. Bu sahnede oyun başkişisi Kırmızı başlıklı kız bir hata yapar, annesinden izin almadan dışarıya çıkar.

Sahne 3

Yolda önce kediyle karşılaşır. Kedi kraliçe olduğunu, çöpte yaşadığını anlatır. Kırmızı başlıklı kızdan süt ister, Kırmızı başlıklı kız da eğer onunla beraber gelirse babaannesinin dolabında yiyecek başka şeyler de olduğunu söyler ama Kedi çok yorgun olduğundan gelmek istemez. Kedi yoluna devam eder. Bu sahnede yolculuğa çıkan Kırmızı başlıklı kızın yolda yaşadığı maceraların başlangıcında tanıştığı ilk hayvandır. Ondan Kırmızı başlıklı kıza bir zarar gelmez.

Sahne 4

Kırmızı Başlıklı Kız fareyle karşılaşır. Fare kediden korkmuştur, ondan saklanmıştır. Fare Kırmızı başlıklı kızın ormanda yalnız ne yaptığını sorar. Kırmızı Başlık da büyükannesinin gözlüğünü götürdüğünü söyler. Fare ormanda tek başına korkmadan yola çıktığı için cesur olduğunu söyler çünkü kendisi ormanda yalnız yürümekten korkmaktadır ve en çok istediği şey korkmadan ormanda dolaşmaktır. Kırmızı başlıklı kız yoluna devam eder. Bu sahnede Kırmızı Başlık maceralı yolculuğunda başka bir hayvanla tanışır ondan da zarar gelmez. Her iki sahne de Kırmızı başlıklının çatışmasını kuvvetlendirme ve anlamlandırma adına koyulmuş sahnelerdir.

Sahne 5

Kırmızı Başlıklı Kız yürürken birden kurtla göz göze gelince ikisi birden korkup bağırır. Kurt bir polistir ve herkesin güvenliğinden sorumludur bu nedenle Kırmızı Başlıklı Kız'ı büyükannesinin evine götürebileceğini söyler fakat Kırmızı Başlıklı Kız büyüdüğünü ve artık kendisinin istediği gibi gidebileceğini söyler. Polis de ortalığı kolaçan etmek için çıkar. Bu sahnede

macerasında tanıştığı üçüncü hayvan olan kurdu karşısında görünce korksa bile kurt da yardım etmek maksadındadır ona bir zarar vermez.

Sahne 6

Kırmızı Başlıklı Kız daha ilerde ise bir baykuşla karşılaşır. Yaşlı baykuş da Kırmızı Başlıklı Kızın elinden babaannesinin gözlüklerini çalar, kaçar. Bu sahnede Kırmızı Başlıklı Kız için Baykuş tehlike oluşturmuştur, gerilim artar.

Sahne 7

Kırmızı başlıklı kız babaannesinin evinin yolunu kaybetmiştir, aynı zamanda da babaannesinin gözlüğünü de çaldırmıştır, Polis diye bağırarak ağlamaktadır. O sırada bir sivrisinekle karşılaşır. Sivrisinek yolu bulmasında ona yardım eder, yolu gösterir. Bu sahnede Kırmızı başlık gözlüğü çaldırsa bile babaannesinin evini bulacağı yani hedefe ulaşabileceğini düşündürür.

Sahne 8

Kurt yolda baykuşu görür ve baykuşun çaldığı gözlüğü tanır. Baykuşla boğuşma sonucu kurt gözlüğü alır ve büyükanneye bırakmak üzere yola çıkar gider. Yolda gördüğü sivrisinek kurtla oyun oynamak isterken burnuna konar ve kurt hapşırınca yanlışlıkla sinek midesine kaçar. Bu sahnede Kurt tekrar belirir. Önüne geleni yutmaktadır ve gözlüğü götürmek üzere Kırmızı başlıklı kızın babaannesine doğru gitmektedir. Bu da finale doğru kurulan merak sahnelerinden biridir.

Sahne 9

Kurt yoluna devam eder ve babaanneyi bulur ona gözlüğü verecektir. Babaanne ağır işittiğinden ve göremediğinden kim olduğunu anlamaz, onu kırmızı başlıklı kız zanneder. Kurt ise tam ona gözlüğünü verecekken yine hapşırır ve babaanneyi de yanlışlıkla yutar. Bu sahnede final öncesi son merak sahnesidir.

Sahne 10

Kapıdan Kırmızı Başlıklı Kızın sesi duyulur ve kurt ne yapacağını bilemez babaannenin kılığına girer bu arada babaanne kurdun midesinde çırpınmaktadır. Kırmızı başlıklı kız babaannesinde tuhaflığın nedeninin anlamaya çalışmaktadır. O sırada kurda yaklaşınca kurdun burnu kaşınır ve

Kırmızı başlıklı kızı da yutunca, Kurt panikler, doktor kurtarın beni der ve bayılır. Bu sahnede ise sorunlara bir çözüm beklentisi vardır.

Sahne 11

Kukla oynatıcılar kurdun midesindekileri nasıl çıkartacaklarını düşünürler ve doktor kılığına girip ona aşı yapmaya karar verirler. Bu sayede onu hapşırtarak yuttuklarını tek tek dışarı çıkartırlar. Tüm kuklalar dışarı çıktıktan sonra bu mutlu an şarkıyla kutlanır. Herkes aldığı dersi söyler fotoğraf karesi alınır ve son bir fotoğrafla oyun biter. Final sahnesinde, tüm sorunla çözülmüş tüm dersler alınmıştır.

Sonuç olarak: Annesinin sözünü dinlemediği için ormandan babaannesinin yanına gelmek isteyen Kırmızı Başlık yolda tehlikelerle karşılaşmıştır, Kurt yanlışlıkla hapşırarak herkesi yutmuştur, oyunun başında herkesi tehlikelere karşı korumaya çabalarken kendisi birdenbire (bu gelişim oldukça yapaydır) tehlike kaynağı olmuştur. Kırmızı Başlıklı Kız da başlarına gelen bu tehlikeli durumdan ürktüğü için bir daha büyük sözü dinlemeden hiç bir şey yapmayacağına dair söz verir. Kurt mandal takmadan hapşırmayacağına, Babaanne de dondurma yiyerek hasta olmayacağına söz verir. Kırmızı başlıktaki değişim bir anda olmuştur.

4. Küçük Bir Mucize

Oyun Hakkında Ön Bilgi

Oyunun Adı: Küçük Bir Mucize

Yazarı: Ulviye Karaca

Yöneten: Ulviye Karaca

Kukla ve Mask Tasarım Uygulama: Ulviye Karaca, İlhan Ateş

Hitap Ettiği Yaş Aralığı: 6- 13 yaş aralığı.

İçeriğe İlişkin Öğeler

Oyunun Konusu: Dostluk.

Ana düşünce: Birlikten kuvvet doğar.

Yan İletiler

- Arkadaşlarla iyi geçinme

- Ön yargı

- Hırsızlık

- İyiye yönlendirme

- Kıskançlık

- Yardım etme

-Tehlikelere karşı dikkatli olma.

-Çalışkanlık gibi yan temalara değinilmiştir.

Kişileştirme ve İlişkiler Düzlemi

Oyun Kişileri: 3 Cemre, Örümcek, Karıncalar, Karınca Çavuş, Bal Arıları, Çekirge, Sivrisinek, Kelebek, Ateşböceği.

Karıncalar: Çalışkan ve yardımseverler disiplinli bir şekilde adeta asker gibi kışa hazırlık yaparlar.

Karınca Çavuş: Liderdir, sorumluluk sahibidir, diğer karıncaları işe organize eder ve onları çalışmaları için motive eder kendisi de cesurdur, kelebeği kurtarmak için kendini feda etmeyi göze alır.

Arılar: Onlar da çalışkandır ve üretkendirler çevreye karşı duyarladırlar bir sorun olduğunda hemen bir çözüm üretmeye çalışırlar.

Çekirge: Tembeldir, hırsızlık yapar, sorunları şiddetler çözmeye kalkışır, kendi işlediği suçu başkasının üzerine atar.

Kelebek: Oldukça güzel ve değişik görüntüsü ile ilgi odağı olur. Ağustos Böceği ve Karınca da ona âşık olurlar. Oyun oynamayı çok sever. Ona kötülük yapan sivrisineği affedecek kadar alçak gönüllüdür, iyi niyetlidir. Örümcek onu yakaladığında uzun süre arkadaşları gelmeyince hiç dostu olmadığını düşünecek kadar kırılgandır.

Sivrisinek: Kıskançtır, içlerine yeni katılan kelebeği güzel olduğundan ve herkes ona ilgi gösterdiğinden kıskanır. Bu kıskançlığı yüzünden onu ortadan kaldırmak için her türlü kötülüğü yapmaya hazırdır. İşini bilen biridir. Fakat örümceğe güvenerek yanılmıştır.

Ağustos Böceği: Duygusaldır, beste yapar, cesurdur, kelebeği kurtarmak için kendini feda etmeyi göze alır.

Oyundaki dramatik çatışma hırsızlık-dürüstlük, dışlama- gruba alma, iyilik-kötülük gibi karşıtlıklar üzerine kurulmuştur. Çatışma yaratan oyun kişileri ise Sivrisinek, Çekirge ve Örümcektir.

Oyundaki Ana Çatışma: Oyunda ana çatışma dostluk-düşmanlık kavramları üzerinden ilerlemekle beraber, yalancılık-dürüstlük, dışlama-gruba alma gibi yan çatışmalarla desteklenmiştir.

Biçime İlişkin Öğeler

Olaylar Dizisi

Sahne-1

3 Cemre sahneye girer, kendilerini tanıtır ve anlatırlar. Baharın geldiğini ve doğanın uyanması gerektiğini haber verirler.

Sahne 2

Bayan Örümcek kendini tanıtır. Avlarını yakalayabilmek için örümcek ağı örmektedir.

Sahne 3

Mikro Kozmos'ta karıncalar harıl harıl çalışıp yaza hazırlık için yiyecek toplamaktadırlar sabah talimi yapmaktadırlar.

Sahne 4

Arılar çiçeklerden bal toplamaktadır. Çekirgeyle karşılaşırlar, çekirge onları dere kenarındaki örümcek yuvasına karşı uyarır. Arılar dere kenarındaki çiçeklerden bal toplarken bir ses duyarlar bütün canlılar dere kenarına gider ve o sırada gördükleri şeyin içersinden bir kelebek çıkar. Herkes kelebekle arkadaş olur fakat sivrisinek onu çok kıskanır.

Sahne 5

Gece olmuştur, Ağustos böceği de Karınca da Kelebeğe âşık olduklarını yattıkları yerden düşünmektedirler. Kelebeği ortadan kaldırmak için örümcekle anlaşır.

Sahne 6

Sivrisinek ve kelebek birbirlerini kovalayarak oyun oynamaktadırlar.

Sahne 7

Ateşböceği elinde gitarıyla Kelebek için yaptığı besteyi söylemek için, karınca ise ellerindeki çiçekleri vermek için Kelebeği beklemektedirler. Karıncanın elindeki çiçekleri sivrisinek kendi için olduğunu düşünür ve alır. Ağustos böceği Kelebek için yaptığı besteyi söyler. Kelebeğin çok hoşuna gider. Sivrisinek ve Kelebek oyunlara devam etmek üzere sahneden çıkarlar.

Sahne 8

Örümcek ağının ortasında avını beklemektedir. Bu sırada kelebek ve sivrisinek gelir ve örümceğin ağına yakalanırlar.

2. Perde

Sahne 1

Sivrisinek ve kelebek örümceğin ağına yakalanmıştır. Kelebek, Sivrisinek ve örümceğin onu yakalamak için bu tuzağı yaptığını öğrenir ve üzülür. Oysaki Sivrisinek de örümcek tarafından kandırılmıştır örümcek onu da yiyecektir.

Sahne 2

Gece olmuştur, karınca çavuş kendi kendine kelebeği vermek istediği çiçeği sivrisineğe kaptırdığı için hayıflanmaktadır. Ağustos Böceği de kelebek için yeni besteler yapmaya çalışmaktadır.

Sahne 3

Arılar ve karıncalar sırayla yiyeceklerinin çalındığını fark ederler. Kimin çalmış olabileceğini düşünürken Çekirge Kelebeğin çalmış olabileceğini kaç zamandır ortalıkta olmadığını hatırlatır. Kimse kelebeğin bunu yapabileceğine inanmaz.

Sahne 4

Kelebek ve sivrisinek ağa yakalanmış halde konuşmaktadırlar. Sivrisinek yaptığından çok pişman olmuştur. Kelebek de kendisini kimse kurtarmaya gelmediği için mutsuzdur.

Sahne 5

Çekirge suçu kelebe attığından daha rahatrahat çaldıklarını yemekte ve suçu kelebeğe atarak iyi ettiğini, kelebeğin örümceğin ağında olduğunu anlatmaktadır bu sırada onun kendi kendine konuşmalarını Arılar duyar. Arılar da kelebeği kurtarma planı yaparlar.

Sahne 6

Örümcek, Kelebek ve Sineği yemeğe hazırlanırken Arılar kurtarmaya gelir.

Sahne 7

Karıncalar yiyecek taşırken arılar gelir ve çekirgenin asıl hırsız olduğunu, Kelebeğin de şu an Örümcek tarafından kaçırıldığını anlatır.

Sahne 8

Hepsi birlik olup hem kelebeği hem de sivrisineği örümcek ağından kurtarırlar.

Sahne 9

Gece vakti çekirge hırsızlık yaparken yakalanır. Arkadaşları hırsızlık yaptığı için onu kınarlar çekirgede pişman olur hırsızlık yaptığına. Arkadaşları bir daha böyle bir şey yapmaması için onu uyarırlar.

Sahne 10

Sivsinek yalnızlıktan yakınmaktadır, iyi biri olsaydı arkadaşları olacağını düşünür, Kelebek de bundan sonra iyi biri olursa arkadaş olabileceğini söyler. Sivrisinek iyi biri olmaya karar verir.

Sahne 11

Ağustos böceği beste yapmakta, Karınca ve arılar çalışmakta, çekirge de yardım etmektedir. Kelebek ve sivrisinek yanlarına gelir, kelebek de kendi görevinin çiçeklerden polen taşımak olduğunu öğrenmiş yerine getirmek

istemektedir. Ama artık sonbahar geldiğinden çiçeklerin solmaya başladığını öğrenir kelebek. Kış yaklaşmıştır, hayvanların hareketleri yavaşlar ve uyku halin geçerler, cemrelerin kışı anlatan şarkılarıyla oyun biter.

Sonuç olarak: Sivrisinek ve Çekirge aniden değişime uğramaktadır. Bu da oyun kişilerine inandırıcılığı zedelemektedir. Oyunda kelebeğin başından geçenler anlatılırken, değişime uğrayan sivrisinek ve çekirge olur. bu durum da dramatik yapıyı olumsuz yönde etkiler.

5. Çirkin Prensesle Şişko Prens

Oyun Hakkında Ön Bilgi:

Oyunun Adı: Çirkin Prenses ve Şişko Prens

Yazarı: Harun Özer

Yöneten: Harun Özer

Hitap Ettiği Yaş Aralığı: 6-12 yaş

Ana Düşünce: Sorunlar birlikte tartışarak çözülmeli, çıkarcı güçlere fırsat verilmemelidir.

Yan düşünceler

-İyilik

-Paylaşmak

-Güven

-Savaş

Oyun Kişileri: Mavilikler Ülkesi Kralı, Yeşillikler Ülkesi Kralı, Mavilikler Ülkesi Prensi, Yeşillikler Ülkesi Prensesi, Mavilikler Ülkesi Kraliçesi, Yeşillikler Ülkesi Kraliçesi, Mavilikler Ülkesi Soytarısı, Yeşillikler Ülkesi Soytarısı, Kötü Cin Cincin ve adamları.

Mavilikler Ülkesi Prensi Şişko Prens ve Yeşillikler Ülkesi Prensesi Çirkin Prenses: İki oyun kişisi aynı paralellik üzerine kurulmuştur. İradesiz

davranırlar ve yasak olmasına rağmen meyve bahçesinden gizlice meyve yerler. Fakat sonunda çıkacak olan savaşı da engellemek için onlar çaba gösterir. Bazen birbirilerinin fiziksel görüntüleriyle de dalga geçerler.

Mavilikler Ülkesi Soytarısı, Yeşillikler Ülkesi Soytarısı: Bu oyun soytarı tipleri de paralel kurulmuştur. Ülkelerinde olan biten her şeyi gözlerler ve farkındadırlar. Akıllıdırlar. Aynı zamanda oyunda Haberci görevindedirler. Krallarına ve Kraliçelerine haber götürüler. Ülkeyi savaştan kurtarmak için Prens ve Prensesin oyununa yardım ederler.

Mavilikler ve Yeşillikler Ülkelerinin Kral ve Kraliçeleri: Cincin iki tarafı da birbirine kötülerken onun dediklerine sorgulamaksızın inanırlar, Savaşa razı olurlar, ülkelerini korumak isterler fakat sonunda kaybettiklerini duyunca anlaşma yapmaya razı olurlar. Kraliçeler bu duruma üzülse de Krallar Çocuklarını korumak için yaptıklarını düşünürler.

Kötü Cin Cincin: Savaşı sırf kendi savaş aletlerini satabilmek için kendisi sebep olur ve iki tarafı birbirine düşürür. Günümüz savaşlarında karşılık bulabilecek bir oyun kişisidir. Ama sonunda savaş engellendiği zaman fabrikası iflas edecektir, ona fabrikasını oyuncak üretmesi için kullanması tavsiye edilince o da iyiliğe yönelir. İyi bir insan olmaya karar verir.

Oyunun Geçtiği Yer: Oyun, Yeşillikler Ülkesi ile Mavilikler Ülkesi arasında geçmektedir.

Oyunun Temel Çatışması: Meyve bahçelerini sahiplenmeye çalışan iki ülke arasındadır. Kötü Cin, Cin Cin ise çıkar sağlamak için çatışmayı ateşler.

Olay öyküsü

Oyunda sahne ayrımı yapılmamakla birlikte oyundaki sahne değişimleri düşünüldüğünde aşağıdaki gibi sahne ayrımı yaparak olay dizisi yazılmıştır.

Sahne 1

Ön oyun aracılığı ile oyun kişileri tanıtılır ve oyuncular sahne üzerinde kostümlerini giyerek oyun havası yaratılır. Oyunda yeşillikler ülkesi ve mavilikler ülkesi adında iki ülke ve bu ülkelerin kral ve kraliçeleri vardır. Bu iki

ülkenin sınırında ise meyveler yetişmekte, her iki ülke de bu meyveleri paylaşarak yemektedir. Fakat gün geçtikçe her iki ülkede kalabalıklaşmaya başlamıştır. Bu sahnede oyun hakkında bilgi verilmiş ve oyuncular tanıtılmıştır.

Sahne 2

Ortaya Kötü Cin: Cin Cin çıkar. bu durumdan faydalanıp iki ülkeyi birbirine düşürerek savaş çıkmasını sağlar bu şekilde kendi silah fabrikası daha çok silah satıp daha çok para kazanmayı planlamıştır. Yıllarca savaştıktan sonra bir anlaşma imzalarlar ve bu anlaşmaya göre hiçbir ülkenin yurttaşı bu meyve bahçesine girip meyve yemesi yasaklanır. Bu sahnede çözülmesi gereken, gerilim yaratacak bir durum ortaya çıkartılır.

Sahne 3

Mavilikler ülkesinin Prensi ve yeşillikler ülkesinin prensi dayanamaz ve yasak bahçeden meyve kopartmaya gelirler, her ikisi de bir meyveden bir şey olmayacağını düşünür etrafta kimseyi göremezler kimseye söylemeyeceğine söz verirler ve meyve bahçesinden meyve çalarlar fakat bu sırada Kötü Cin ve adamları onları gözlemiştir. Bu sahnede meyvelerin yasaklanması ile oluşan gerilim prens ve prensesi meyve bahçesinden meyve çalmaya itmiştir. Bu da Kötü Cin'in iki taraf arasındaki çatışmayı ateşleyecek ortam hazır hale getirilmiştir.

Sahne 4

Kötü Cin seyirciyle her iki ülkeye yaptığı planı anlatır. Kendisinin ne kadar kötü biri olduğunu anlatır ve kötülüğü över. Bu sahnenin amacı Kötü Cin'in kötülüğünün altını çizmektir.

2. Perde

Sahne 5

Bu durumu fırsat bilen Kötü Cin Mavilikler Ülkesinin Kralına Yeşillikler ülkesi Prensini, Yeşillikler Ülkesi Kralı'na da Mavilikler Ülkesi Prensi'ni şikâyet eder ve savaş çıkartırlar. Bu sahnede çatışma belirginleşir.

Sahne 5

Prens ve Prenses bu duruma çok üzülür ve savaşı başlayacak olması onları çok üzmüştür, kendilerinin suçlu olduklarını düşünmektedirler. O sırada soytarılar gelir ve prens ve prenses savaşı çıkaranın Kötü Cinin olduğunu babalarını kandırarak savaş aletlerini satmak adına böyle bir savaş çıkarttığını söylerler. (bu bilgiyi nereden öğrendikleri belli değildir) Bunun üzerine, hep beraber, gerçeğin ortaya çıkmasını sağlamak ve savaşın başlamasını engellemek için bir plan yaparlar.

Sahne 6

Mavi Ülkenin Soytarısı Mavi Kraliçe'ye Yeşillikler Ülkesi'nin savaşı erken başlattığını bu nedenle çoğu askerin yaralandığını ya da kaçtığını söylerken, Yeşillikler Ülkesinin Soytarısı da aynı şeyleri Yeşillikliler Ülkesi Kraliçesi'ne anlatır. Kraliçeler duruma üzülür ve Krala anlatmak için giderler. Bu sahnede düğümün çözülmesi yani sorunun ortadan kalması için planın ilk aşaması işlemeye başlamıştır.

Sahne 7

Bu sahnede ise Planın ikinci kısmı uygulanmaya başlanır. Her soytarı kendi ülkesinin kral ve kraliçesine savaşı kaybettiğini karşı tarafın kazandığını ve hazırlanan barış antlaşmasını imzalaması gerektiğini söyler. Tarafların çocuklarının da birbirine esir düştüğünü anlatınca Ülkelerin Kral ve Kraliçeleri anlaşmayı imzalamak zorunda kalır.

Sahne 8

Bu sahne çözüm sahnesidir. Anlaşmaların maddelerine göre, İki ülke bir daha savaşmayacak, Meyve bahçesi eşit bir şekilde iki ülke tarafından kullanılacak ve Prens ile Prenses evlenecektir. Herkes bu sona mutlu olur.

Sahne 9

Soytarılar gülüp eğlenirken ve meyvelerin tadını çıkartırken Cincin savaş aletlerini satamadığı ve zarar ettiği için mutsuzdur somurtmaktadır. Soytarılar onu da meyve yemeğe davet ederler. Cincin ise umutsuz yola çıkacaktır. Fakat soytarı savaş aleti yapacağı malzemelerde oyuncak yapmasını ve

aklını iyi işlere kullanmasını önerir. Bu fikir Cincin'in de aklına yatar. Hep birlikte şarkı söylerler. Bu sahnede ülkedeki sorun çözüme ulaşmıştır ancak oyundaki kötünün, kötülüğünden vazgeçmesi ile bu düğüm de çözülmüştür.

Sonuçlar: Oyunun başında bahsedilen nüfus artışı nedeniyle meyvelerin azalmasına sorununa kurgu boyunca bir daha değinilmemiş ve bu durum çözümsüz kalmıştır. Kötü Cin oyun sonunda aniden değişir, bu yapay değişim kurguyu basitleştirmektedir. Oyunda başından geçenleri dinlediğimiz mavilikler ve yeşillikler ülkesi Kralı, kraliçesi, Prensi Prensesi soytarılarında herhangi bir değişim görülmez, bununla beraber iyi Kötü Cin ise aniden iyi olmaya ikna edilmesi de inandırıcı değildir.

BÖLÜM IV

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örneklem, veriler ve toplanması ile verilerin çözümü ve yorumlanması başlıkları altında araştırma yöntemi yer almaktadır.

Çocuk tiyatrosu eserlerinde içerik, izleyiciler açısından son derece önemlidir. Oyunun ne demek istediği, kullandığı cümlelerle çocuğa iletilenler çok detaylı bir şekilde düşünülmelidir. Çocuk tiyatrosu eserlerinin içeriklerini incelemek amacıyla ayrıntılı ve kesin sonuçlar elde edilen bir yöntem olan içerik analizi yöntemini kullanmak doğru sonuçlara ulaşılmasını sağlamaktadır. İçerik analizi 1941 yılından beri literatüre yerleşmiş ve günümüze kadar kullanılmakta olan bir yöntemdir.

Arık'a göre (1992) içerik analizi, sözel ve yazılı verilerin belli bir problem ya da amaç bakımından sınıflandırılması ve bu verilerin belli kavramlarının ölçülmesi ve belli bir anlam çıkartılması için taranarak kategorilere ayrılması şeklinde tanımlamaktadır.

Berelson (1952:18) içerik analizini iletişimin açık, içeriğinin nesnel, sistematik ve nitel tanımlarını yapan bir araştırma tekniği olarak belirlemiştir.

Gökçe (1995:15) ise, içerik analizini fiziksel bilimlerde farklı olarak, gözlem yoluyla sosyal gerçeğe yönelik çıkarımları amaçladığını vurgulamıştır. Krippendorf (1984:118) da içerik analizinin araştırmacının incelemek istediği mesajın nicelleştirilmesi işlemi olduğunu vurgular.

Son yıllarda belirli alanlarda nitel araştırmaların ön plana çıkmasıyla sayısal olmayan verilerin anlamlandırılması sorunuyla karşılaşılmaktadır. Sözlü ya da yazılı mesajların özelliklerine ilişkin çıkarımlar yapılması için kullanılan bir teknik olan içerik analizi insan kaynakları, psikoloji, psikiyatri, iletişim, ölçme ve değerlendirme, siyaset bilimi, hukuk, edebiyat gibi pek çok alandan araştırmacıya hitap etmektedir. İçerik analizi her türlü yazılı, sözlü materyal için objektif (nesnel) bir değerlendirme yapılabilmesini sağlar (Tavşancıl, Aslan, 2001).

Araştırma Modeli

Türkiye'de Çocuk Tiyatrosu eserlerinin verildiği Meşrutiyet döneminden bu yana çok sayıda çocuk tiyatrosu eseri yazılmış ve oynanmıştır. Bu oyunların hepsine zaman, maliyet ve ulaşılabilirlik gibi sebeplerden dolayı 2008-2009 yılında Ankara Devlet Tiyatrosuyla sınırlandırılarak Genel tarama modellerinden kesit alma modelinden yararlanılarak nitel ve nicel araştırma yöntemlerinin her ikisi de kullanılmıştır.

Evren ve Örneklem

2008-2009 yılında oynanan tüm çocuk oyunları araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Bu oyunlar şunlardır:

- Küçük Bir Mucize
- Kel Oğlan Keleş Oğlan
- Bir Yaz Masalı
- Kırmızı Başlıklı Kız
- Çirkin Prensesle Şişko Prens

Verilerin Toplanması

Verilerin toplanması sırasında aşağıdaki aşamalar izlenmiştir.

1. Araştırma biriminin saptanması: 2008-2009 sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosunca oynanan çocuk oyunları araştırma birimini tanımlamaktadır.
2. Araştırma biriminin tanımlanması bu oyunlardaki; genel değerlendirme açısından; içerik ve biçim, özel alt alanlar açısından eğitsel, estetik ve eğlence boyutları araştırmanın birimlerini oluşturmaktadır.
3. Araştırma alanı: Araştırma 2008-2009 sezonunda devlet tiyatrosunda oynamış beş çocuk oyunu ile sınırlıdır.
4. İçeriklerin tanımlarına göre kodlanması: Bu araştırmada, Çocuk Tiyatroları İçerik Analizi Ankara İli Örneği adlı araştırmalarında, Okvuran, Tavşancıl ve İlhan'ın çocuk tiyatrosu literatürünü taradıktan sonra belirlemiş olduğu kategoriler kullanılmıştır ve her replik bu kategoriler bağlamında kodlandırılmıştır. İçerik analizi yaparken kullanılacak kategorilerin içeriğinin nesnel, sistematik ve nicel olması gerektiğinden önceden belirlemiş ve

denenmiş olan bu kategoriler tercih edilmiştir. Bu kategoriler aşağıdaki tablolarda verilmiştir.

Tablo 1. Genel Değerlendirme Kategorileri

Biçim ile ilgili kategoriler	**İçerik ile ilgili kategoriler**
Salonun çocuğa uygunluğu	Tema
Dekorun oyunun içeriğine uygun olması	Konunun günlük yaşamla uygunluğu
Işık-sahne	Konunun kendi içersinde tutarlı olması
Işık-seyirci	Olayların örüntüsü-bağlantısı
Oyuna çocuklarım katılımı	Mesajların didaktik olması
Aksesuarların oyuna uygunluğu	Oyuncuların kendini tanıtması
Müziğin konuya uygunluğu	Dil kurallığına uygunluğu
Dansların konuyla uygunluğu	Oyunların masalsılığı
Kostümlerin konuyla uygunluğu	Oyunun gerçekçiliği

Tablo 2. Eğitim, Eğlence ve Estetik Kategorileri İle İlgili Özel Alt Alanlar

Eğitim	**Eğlence**	**Estetik**
Duygu farkındalığı	Mutluluk	Güzel
Doyumluluk-rahatlamak	Sevinç	Etkileyici
Bilgi kazandırma sorma	Zevk alma	Harika
Olumlu ilişki kurma	Şarkı söyleme	Uyumlu-yerli yerinde-uygun
Problem çözme	Dans etme	Süslü
Dostluk- arkadaşlık	Oyun oynama	Beğeni
Yardım etme		Değişik-şaşırtıcı-farklı
Olumlu alışkanlık kazandırma		Hayal gücü
İşbirliği		Benzemek-benzetmek
Çalışkanlık üretkenlik		
Gerçekle bağlantılı davranma		
Duyguları anlama		
Kendi ile barışık olma- kendini beğenme		
Problemi-durumu anlama		
Sorumluluk- görev bilme		

5. İstatistiksel Değerlendirme ve İçeriksel Yorum: Çalışmada içerik analizi türlerinden Duygusal Yön Analizi kullanılmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmada analiz tekniği olarak duygusal yön analizi kullanılmıştır (Tavşancıl, Aslan 2001:105) .

Duygusal Yön Analizi

Duygusal Yön Analizi ile kategorilere ayrılan materyalin yönü, eğilimi veya tutumu hakkında bilgi edinmek olanaklı hale gelir. Duyusal Yön Analizi yaparken; materyal içerik kategorilerine ayrılır, materyalin özelliğine göre toplam cevaplar alınır ya da bu cevapları meydana getiren cümle, cümlecik veya kavramlar şeklinde birimlere ayrılır. Analizde toplam yanıt veya daha alt

birimlere ayırma yönünde tercih kullanırken, eğer toplam yanıtlar birim olarak alınmayıp, cümle, cümlecik, sözcük veya kavramlar alınıyorsa, bu ikisi arasında belirli bir farklılığın algılanması ölçütü esastır. Yani her birim diğerinden farklı bir anlam barındırmalıdır. Buna göre içerdiği anlam veya mesaj bakımından bir toplam cevaptaki cümle, cümlecik, sözcük veya kavramları birbirinden ayırarak analiz birimleri saptanabilir. Kısacası eser, öncelikle içerdikleri mesaj göz önünde bulundurularak birimlerine(cümle, cümlecik ya da kelime) ayrılmalı, sonra bu birimlerin araştırmacının belirlediği kategorilere göre yerleştirilmedir. Bundan sonra, her bir kategoriye giren birim sayısı (kategorilerin frekansı) ve duygusal yönü saptanabilir(Arık, 1992: 128-141).

Eserlerin duygusal yönü saptanırken;

Cümle ya da birimlerin anlamında azalma, düşme, kötüleşme söz konusu ise **negatif**, ilerleme, kazanma, artma, gelişme gibi olumlu ifadeler taşıyorsa **pozitif**, hem negatif, hem pozitif ve bunların yanında müphem veya nötr ifade taşıyan cümleler **karışık,** açıkça negatif veya pozitif anlam taşımıyorsa **müphem**, bir yargı ya da değerlendirmede bulunmayan cümleler **nötr** olarak kodlanır.

Duygusal Yön Analizi ile birlikte Anlamsal İçerik Analizi yapılarak materyalin içeriğindeki asıl konu alanları, bu alanlara giren özel alt alanlar tespit edilebilir. Genel veya özel alt alanlara giren tüm birimlerin önem derecesini saptamak için her birimin kategori ile ilgili önem ve etki derecesine göre ağırlıklı puanları hesaplanabilir (Tavşancıl, 2001).

Bu araştırmada Analiz birimi olarak, genel değerlendirmede çocuk tiyatrosu eserleri ve oyunun tümü, eğitim estetik ve eğlence boyutlarının değerlendirilmesinde ise her bir replik alınmış, oyunlardaki şarkı sözleri ise anlamlı birliktelikler oluşturacak şekilde bölünerek replik olarak değerlendirilmiştir.

Oyunlardaki replikler taşıması gereken niteliklere uyuyorsa “olumlu”, uymuyorsa “olumsuz”, ne uyuyor ne de uymuyorsa “nötr” hem uyuyor hem de uymuyorsa “karışık” olarak nitelendirilmiştir. Genel değerlendirmede oyunlar “karışık” nitelendirilmesi barındırmadığı için kullanılmamış, duygusal yön

analizi bölümünde ise oyunlar “nötr” nitelendirmesi barındırmadığı için kullanılmamıştır (Tavşancıl, 2001)

Duygusal Yön Analizi yaparken tüm replikler numaralandırılarak toplam replik sayısı hesaplanmıştır. Ardından her bir repliğin anlamsal içerik analizi doğrultusunda kategorilere yerleştirilmiş (eğitim, estetik, eğlence) ve bu yerleştirilme yapılırken özel alt alanlar (örn. eğitim özel alt alanları: duygu farkındalığı, bilgi kazandırma vb.) göz önünde bulundurulmuştur. Kategoriler ve özel alt alanlara göre kodlar verilmiştir. Kategorilerin güvenirliği açısından literatür taraması ile elde edilmiş, “Çocuk Tiyatroları İçerik Analizi Ankara İli Örneği” (Okvuran ve diğerleri, 2006) çalışmasında kullanılmış kategori ve özel alt alanlardan faydalanılmıştır. Aşağıdaki tabloda hangi kategoriye hangi kod verildiği gösterilmektedir.

Tablo 3. Alt Alan Kodları

KOD	EĞİTİM	KOD	ESTETİK
1.a	Duygu farkındalığı	1.c	Güzel
2.a	Doyumluluk-rahatlamak	2.c	Etkileyici
3.a	Bilgi kazandırma sorma	3.c	Harika
4.a	Olumlu ilişki kurma	4.c	Uyumlu-yerli yerinde,uygun
5.a	Problem çözme	5.c	Süslü
6.a	Dostluk- arkadaşlık	6.c	Beğeni
7.a	Yardım etme	7.c	Değişik-şaşırtıcı-farklı
8.a	Olumlu alışkanlık kazandırma	8.c	Hayal gücü
9.a	İşbirliği	9.c	Benzemek-benzetmek
10.a	Çalışkanlık üretkenlik	KOD	EĞLENCE
11.a	Gerçekle bağlantılı davranma	1.b	Mutluluk
12.a	Duyguları anlama	2.b	Sevinç
13.a	Kendi ile barışık olma- kendini beğenme	3.b	Zevk alma
14.a	Problemi-durumu anlama	4.b	Şarkı söyleme
15.a	Sorumluluk- görev bilme	5.b	Dans etme
		6.b	Oyun oynama

KOD	DUYGUSAL YÖNÜ
X	olumlu
V	karışık
Y	olumsuz
Z	nötr

Tablo 4. Duygusal Yön Kodları

Örneğin:

“**Karıncalar:** Daima çalışacak ve yuvalarımızı ağzına kadar yiyecekle dolduracağız” repliği Küçük Bir Mucize adlı oyunun 40 numaralı repliğidir. Bu cümle şu şekilde kodlanmıştır: **A 15 X**. Buradaki “A” kodu cümlenin eğitim kategorisine ait olduğunu, “15” kodu cümlenin “Sorumluluk-görev bilme” alt kategorisine ait olduğunu ve X kodu ise cümlenin olumlu mesaj taşıdığını göstermektedir.

Bu kodlama yapıldıktan sonra aşağıdaki örnekte belirtildiği gibi Excel tablosuna girilmiş ve veriler süzdürülerek frekansları hesaplanmıştır.

A	B	C
çirkin prensesle şişko prens		
ALT KATEGORİ	KATEGORİ	DUYGUSAL YÖ
1	C	X
1	C	X
1	C	X
1	C	X
1	C	X
2	C	Y
2	C	Y
6	C	Y
6	C	Y
6	C	Y
9	C	X
9	C	Y
9	C	Y
9	C	Y
9	C	Y
9	C	Y
9	C	Y

Fotoğraf 1. Örnek Kodlama Tablosu

Yukarıdaki tabloda “Çirkin Prensesle Şişko Prenses” adlı oyundan kategori olarak “C” yani estetik kategorisinde kodlanmış 17 mesaj olduğunu ve bu mesajlardan 6 tanesinin olumlu yani “X”, 11 tanesinin olumsuz yani “Y” olarak kodlandığını söylemek mümkündür.

BÖLÜM V

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde, toplanan verilerin, yöntem bölümünde açıklanan tekniklerle çözümlenmesi sonucu elde edilen araştırma bulguları ve yorumlarına yer verilmiştir. Amaçlar dikkate alınarak birinci bölümde oynanan çocuk tiyatrosu eserlerinin genel değerlendirilmesi bağlamında biçimsel ve içeriksel olarak belirlenmiş kategoriler her oyun için ayrı ayrı değerlendirilmiştir. Oyunlar arasındaki farklar ve benzerlikler ortaya koyulmuştur.

Araştırmanın diğer bölümünde ise çocuk tiyatrosunun "eğitsel", "eğlendirici" ve "estetik" boyutlarda analizi yapılmıştır. Özet tablolarda ise beş oyun arasındaki ilişkilere, farklılıklara değinilmiştir.

Biçim Kategorilerine Göre Eserlerin Duygusal Yön Analizi

Tablo 5. Biçim İle İlgili Kategorilerin Kodlanması

BİÇİM İLE İLGİLİ KATEGORİLER	KELOĞLAN KELEŞOĞLAN	BİR YAZ MASALI	KÜÇÜK BİR MUCİZE	KIRMIZI BAŞLIKLI KIZ	ÇİRKİN PRENSESLE ŞİŞKO PRENS
1. Salonun çocuğa uygunluğu	Y	Y	Y	Y	Y
2. oyuna çocukların katılımı	Y	Y	Y	Y	Y
3. Işık-sahne uygunluğu	X	X	X	Y	Y
4. Işık-seyirci uygunluğu	X	X	X	Y	Y
5. Kostümlerin, aksesuarların ve makyajın konuyla uygunluğu	X	X	X	X	X
6. Oyun kişilerinin oyuna uygunluğu	X	X	X	X	Y
7. Dekorun oyunun içeriğine uygunluğu	X	X	X	Z	X
8. Müziğin konuya uygunluğu	X	X	X	Z	Z
9. Dansların konuyla uygunluğu	X	X	X	Z	X

Yukarıdaki tabloya göre;

- ✓ Salonun çocuğa uygunluğu, beş oyunda da olumsuz puanlanmıştır.
- ✓ Çocukların oyuna katılımı beş oyunda da olumsuz olarak puanlanmıştır.

- ✓ Işık sahne uygunluğu üç oyunda olumlu, iki oyunda olumsuz olarak puanlanmıştır.
- ✓ Işık seyirci uygunluğu üç oyunda olumlu, iki oyunda olumsuz olarak puanlanmıştır.
- ✓ Kostümlerin konuyla uygunluğu beş oyunda da olumlu puanlanmıştır.
- ✓ Oyun kişilerinin oyuna uygunluğu dört oyunda olumlu bir oyunda olumsuz olarak puanlanmıştır.
- ✓ Aksesuarların oyuna uygunluğu beş oyunda da olumlu puanlanmıştır.
- ✓ Dekorun oyunun içeriğine uygunluğu, dört oyunda olumlu, bir oyunda nötr olarak puanlanmıştır.
- ✓ Müziğin konuya uygunluğu üç oyunda olumlu, iki oyunda nötr olarak puanlanmıştır.
- ✓ Dansların konuyla uygunluğu dört oyunda olumlu bir oyunda nötr olarak puanlanmıştır.

Biçimsel kategorileri göz önünde bulundurduğumuzda;

Hiçbir oyunda salonun çocuğa uygun olmadığı görülmüştür. Bununla beraber çocukların oyunlara katılmadığı saptanmıştır. Burada kastedilen çocukların gülerek ya da alkışlayarak katılması değil, birebir oyunun içinde hissettirilmesi, sorular sorulması şeklindedir. Kostümlerin, aksesuarların ve makyajın ise bütün oyunlarda konuya uygun olduğu saptanmıştır.

Beş oyunu göz önünde bulundurduğumuzda;

“Keloğlan Keleşoğlan”, “Küçük bir Mucize” ve “Bir yaz Masalı” adlı oyunların frekansları birbirine yakın olup ağırlıklı, olumlu nitelendirilmiştir. “Çirkin Prensesle Şişko Prens” adlı oyun ise tüm oyunlar arasında en çok olumsuz nitelik taşıyan oyun iken ikinci sırada “Kırmızı Başlıklı Kız” adlı oyun yer almıştır.

Bu bulgulara göre;

1. **Salonun Çocuğa Uygunluğu**

Sahnede sergilenen tiyatro performansının çocuğa ulaşabilmesi için onun ihtiyacına **uygun bir ortam** düzenlenmesi, sahnenin çocuğun gelişim özelliklerine uygun bir şekilde olması gerekmektedir.

Nutku, 10 yaşından sonra çerçeve sahnenin kullanılabileceğini vurgulamaktadır. 5-7 ve 7-10 yaş arasındaki çocuklar için ortada oyunu önerir. Bu tarz oyunun çocukların katılımlarını hem de daire biçiminde hareket etmelerini kolaylaştıracağını vurgulamaktadır, çocukların tiyatrodan gelecek olan içtenlikleri, ilginç görünümleri, güzel hareketleri daha doğrudan, kendilerine daha yakın ve kendilerini içinde bulacakları bir ortama ihtiyaçları vardır(Nutku, 1980). Bu bağlamda önemli olan tiyatrodaki düzenlemelerin sahne ve seyircinin iletişimini kolaylaştırıcı olmasıdır. Sahne ne kadar küçük olursa oyuncu seyirci ile göz teması kurabilecek bu da izleyiciyi daha çok oyuna katacaktır. Uygun ortamın sağlanmasındaki diğer faktör de ışıklandırmadır. Salonun aydınlık olması çocuk, oyuncu ve atmosfer arasında kurulmuş bağı sağlamlaştıracak, iletişimi kuvvetlendirecek çocuğun dikkatini yoğunlaştırmasına yardımcı olacaktır. Ankara Devlet Tiyatrosu'nca oynanan çocuk oyunlarının tümü çerçeve sahnede oynatılmakla birlikte sahne ve oturma yerleri fiziksel açıdan oldukça büyüktür.

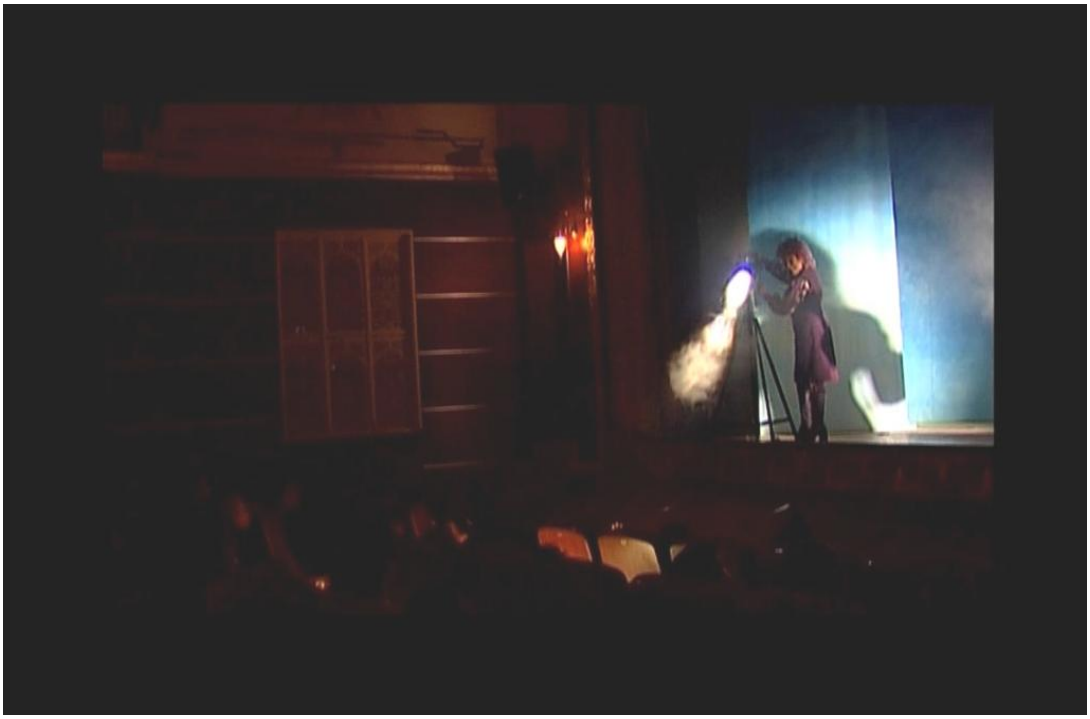
2. **Işık / Sahne**

Tüm salonun uygun aydınlatılması kadar sahnenin ışıklandırılması da önemlidir. Çağdaş tiyatroda ışığın beş işlevinden bahsetmek mümkündür. Öncelikle, ışığın temel işlevi sahneyi aydınlatmaktır. Oyunun niteliğine göre ışık kullanımı değişiklik göstermekle birlikte gereğinden çok ya da az ışık kullanımı da iyi sonuç vermez, eğer ışık seyircinin gözünü alıyorsa bu da rahatsız edici bir etki bırakır(Nutku, 1980).

"Çirkin Prenses ve Şişko Prens" adlı oyundaki bir sahnede taşınabilir lokal ışıkların seyircinin gözüne tutulması da yanlış ve rahatsız edici bir ışıklamaya örnektir. Şöyle ki oyunda amaçlanan şey çocuklara da ışık tutarak Kötü Cin Cincin'in yaptığı yanlış şeyleri çocukların da yapıp yapmadığını sorgulamaktır. Fakat bu yapılanın pedagojik anlamda bir karşılığı yoktur, bu

durum beklenildiği gibi çocuğun kopya çekmek, yalan söylemek gibi yaptığı kötü davranışların farkına varmasına yardımcı olmaz.

Fotoğraf 2. Çirkin Prensesle Şişko Prens Işık



"Kırmızı Başlıklı Kız" adlı oyunda ise oyuncuları gizlemek adına verilen ışık, kuklaların yüzüne gölge düşmesine neden olmakta ve bu da görüşü engellemektedir.

3. Çocukların Oyuna Katılımı

Sahne koşullarının iletişimi zorlaştırması, oyunların seyircinin oyuna katılmasına elverişli olmamasından ötürü hiçbir oyunda seyirci katılımından söz etmek mümkün değildir. Ancak tüm oyunlarda çocukların esprilere güldüğü, gerektiği yerde alkışladığı görülmektedir. Fakat burada önemli olan çocuğun eyleme katılabilmesidir. Köksal (1979), çocuğun, oyun sırasında gerektiğinde sahneye çıkabilmesi, sahnedekilerle konuşabilmesi, oyuncuya yol göstererek, gerektiğinde oyunu etkileyecek kararlar vererek çeşitli şekillerde oyuna katılması gerektiğini vurgulamaktadır. Bu oyuncu izleyici bütünleşmesini sağlayacaktır.

4. Kostüm, Aksesuarlar ve Makyajın Oyuna Uygunluğu

Eğer kullanılıyorsa çocuk tiyatrosunda kostüm ve aksesuarların açık, anlaşılabilir ve oyuncunun büründüğü kimlikle bağlantılı olması gereklidir.

Kullanım kolaylığı ve yalınlık önemlidir ve oyunu gereksiz ayrıntılarla boğmak dikkat dağıtmaktan öteye gitmez (Denizer,1979). Giysi ve aksesuar bir oyuncunun tavrına yardımcı olan, onu daha alımlı yapan karakterin anlamına yardım eden bir uzantıdır. Bu nedenle oyuncunun giysiyi hareketleri, jestleri ve mimikleriyle desteklemesi gerekir(Nutku,1980). İncelemeye alınan oyunların üçünde **kostüm, aksesuar ve makyaj olumlu** olarak değerlendirilmiştir.

"Keloğlan Keleşoğlan" adlı oyunda kullanılan kafa maskları, oyundaki eğlendirici unsurlardan biridir, kuyunun dibinde yaşayan devin sahnenin arka kısmını kaplayacak boyutlarda yapılmış kuklası ise oldukça etkileyicidir. Halk pespaye kostümlerle beli bükük yürürken, padişah dimdik yürümekte ve etrafa emirler yağdırmaktadır. Oyuncular kostümlere uygun tavırları sergilediği görülmektedir.

"Küçük Bir Mucize" adlı oyunda yer alan mini canlılar karınca, çekirge, kelebek vs doğadaki görünüşlerine uygun masklarla oyuncular tarafından ifade edilmektedir.

"Kırmızı Başlıklı Kız" ise kuklalar ve oyuncularla canlandırılmış, kuklaları siyah elbiseler ve uygun ışık kullanılarak da siyah fonun önünde sahnede görünmeyecek şekilde gizlenmiş olan oyuncular oynatmaktadır. "Kırmızı Başlıklı Kız", babaanne gibi insan figürleri gibi kurt, baykuş, sinek, kedi fare gibi hayvan figürlerinin kuklaları da oyuncular tarafından hayvanlara uygun tavırlar ve ses tonlamaları verilerek oynatılmaktadır. Ayrıca oyunda kullanılan sinek kuklası oldukça küçük olduğundan sahnenin arka koltuklarında fark edilmemektedir. Bu durum sahne ve seyir yerinin birbirinden uzak olmasıyla ilgili olduğu kadar, kuklanın fazla küçük olmasıyla da ilgilidir.

"Çirkin Prenses ve Şişko Prens" oyununda ise beklenen gerçekten çirkin bir prensestir fakat aksesuar ve kostüm bunu desteklememektedir, çirkin olarak oynatılan oyuncu da şişman, Şişko Prensi oynayan oyuncu da şişmandır. Bu durum oyun kişisinin fiziksel olarak oyuna uymadığını da örnekler.

5. Dekorun Oyuna Uygunluğu

Tiyatroda dekor öncelikle eldeki yapıta uygun olmalıdır sahnede hareket eden oyun kişilerini ve onların iç yaşamları üzerine bilgi vermelidir. Ayrıca dekorda süs ya da çok eşya estetik dengeyi bozar ve dekoru yavan bir duruma sokar dekorun amacı gerçeği olduğu gibi göstermek değil gerçeğin bir görüntüsünü yansıtmaktır. Seyircinin hayal gücünü uyaracak önemli özelliklerin seçilip kullanılmasıyla sağlanır. (Nutku, 1980)

İncelenen oyunların dördü **dekor** açısından olumlu bulunmuştur.

"Keloğlan Keleşoğlan" adlı oyunda fazla dekor kullanılmamıştır, sahne değişimlerine göre simgesel olarak mekânı anımsatacak dekorlara yer verilmiştir. Saray ve padişahı göstermek adına karton bir saray, Keloğlan'ın buğday öğütmeye geldiği bir değirmen ve su içmek için eğilip düştüğü bir kuyu gibi dekorlar oyunda geçen mekânlara göre dekor kullanılması seyircilerin mekânı kafalarında daha net canlandırmalarına olanak sağlamaktadır.

Fotoğraf 3. Keloğlan Keleşoğlan Saray Dekoru



"Küçük Bir Mucize" adlı oyunda ise mini canlıların yaşadığı bir ortam çizilmiştir, canlıların daha minik olduğunu göstermek adına daha büyük bitki dekorları kullanılmış ve bu dekor bütün boyunca sabit kalmıştır.

Fotoğraf 4. Küçük Bir Mucize Genel Dekor



“Bir Yaz Masalı’nda” ise saray dekoru arka plandaki fon perdesine çizilmiş ve ortaya bir taht konularak yansıtılmıştır, bu dekor da oldukça sadedir, mekân orman olduğunda ise renkli bir orman dekoru çocuğun hayal hanesini zenginleştirici niteliktedir.

Fotoğraf 5. Bir Yaz Masalı Oyunu Saray Dekoru



“Çirkin Prensesle Şişko Prens “adlı oyunda maviler ve yeşiller ülkesini temsilen sahne ikiye bölünmüş ve bir tarafta yeşil bir temsili krallık, diğer tarafta ise mavi bir temsili krallık yansıtılmıştır, bu da çocukların dünyalarına hitap edebilecek şekilde tasarlanmıştır.

Fotoğraf 6. Çirkin Prensesle Şişko Prens Genel Dekor



"Kırmızı Başlıklı Kız" oyununda dekor fazla kullanılmamış, kedinin içinden çıktığı bir çöp kovası kullanılmıştır. Kırmızı Başlık kediyle burada karşılaşır sonra ormandaki babaannesinin evine giderken bir ormandan geçmekte olduğu sözle ifade edilmektedir mekâna dair dekor anlamında ormana dair bir gösterge kullanılmamıştır bu da çocukların o mekânı hissetmelerine engel teşkil etmektedir.

Fotoğraf 7. Kırmızı Başlıklı Kız Genel Dekor



6. Dansın Konuya Uygunluğu

Dans ve müzik tiyatroya estetik bir boyut kazandırır ve oyuna farklı bir hava katar. Fakat her ikisinin de oyun içeriğine uygun, çocuklara estetik bir

haz kaynağı olacak şekilde düzenlenmesi gerekmektedir. Ezgiler ve danslar çocuğun hareket ve tartım duygusu açısından birer etken olduğu kadar, öğreti yönünden de yardımcı olur (Nutku, 1980).

Dans dört oyunda kullanılmış ve olumlu puanlanmıştır. “Kırmızı Başlıklı Kız” adlı oyunda ise olumsuz puanlanmıştır. Bu oyun kukla tiyatrosudur. Fakat oyunda kuklalarla birlikte insanlar da oyuncudur. Kuklaların dans ettirilmektedir. Bu da kurguyu destekleyecek nitelikte bir dans değildir.

7. Müziğin Konuya Uygunluğu

Schineider (2005), çocuk tiyatrosunda müziğin sahnelemelere eşlik eden, yer yer yorumda bulunan ve bazen de leitmotif (Konuyu ve olayları yürüten motif) olarak giden çok yönlü bir kulak ziyafeti olduğunu vurgulamaktadır. Çocuklar için tiyatro müziği seyredilen oyunla dinlenen oyunu birbirine bağlamakta, dramatik olanı akustik kanalıyla zenginleştirmekte ve seyretmeyi dinleme yoluyla esinlemektedir.

Oyunların beşinde de müzik kullanılmıştır. “Kırmızı Başlıklı Kız” ve “Çirkin Prensesle Şişko Prens” adlı oyunlarda ise müzik olumsuz olarak değerlendirilmiştir. “Kırmızı Başlıklı Kız” oyununda şarkı sözlerinin çocuk için olumsuz olduğu saptanmıştır bununla beraber “Kırmızı Başlıklı Kız’ı” seslendiren oyuncu şarkıyı kulak tırmalayıcı tiz bir tonda söylemektedir. Oyunda sık sık şarkı söylediği düşünülürse müziğin rahatsız edici olduğu söylenebilir.

Okvuran, İlhan ve Tavşancıl (2006), müziğin konuya uygunluğunu, müziğin oyunun içeriğine uygun olması, oyunu desteklemesi, sanatsal olması ve popüler müzikten kaçınması olarak tanımlanmışlardır.

İki oyununun ise müzikal anlamda günümüz popüler müziğini kullanması “Kırmızı Başlıklı Kız”’da “pop”, Çirkin Prens ve Şişko Prenses adlı oyunda ise “rap” tarzında söylenen şarkılar çocuğun estetik dünyasına bir şey katmayacak gündelik yaşamda duyduklarının üzerine bir tekrardan öteye gitmeyecektir.

Eserlerin İçerik Kategorilerine Göre Duygusal Yön Analizi

Tablo 6. İçerik Kategorilerinin Kodlanması

İÇERİK İLE İLGİLİ KATEGORİLER	KELOĞLAN KELEŞOĞLAN	BİR YAZ MASALI	KÜÇÜK BİR MUCİZE	KIRMIZI ŞAPKALI KIZ	ÇİRKİN PRENSESLE ŞİŞK0 PRENS
1. Oyununun önermesi (tema)	Y	Y	X	Y	Y
2. Konunun günlük yaşamla uygunluğu-uzlaşması	Y	Z	X	Z	X
3. Konunun kendi içersinde tutarlı olması	Y	X	X	Y	Y
4. Olayların örüntüsü-bağlantısı	X	X	X	X	X
5. Mesajların didaktik olmaması	X	X	Y	Y	X
6. Oyuncuların kendini tanıtması	Y	Y	Y	Y	X
7. Dil kurallarına uygunluğu	X	X	X	X	X
8. Oyunların Masalsılığı	X	X	Z	Z	X

Yukarıdaki tabloya göre;

- ✓ Tema'nın çocuk oyununa uygunluğu dört oyunda olumsuz bir oyunda olumlu olarak puanlanmıştır.
- ✓ Konunun günlük yaşamla uygunluğu-uzlaşması, dört oyunda olumlu, bir oyunda olumsuzdur.
- ✓ Konunun kendi içersinde tutarlı olması, iki oyunda olumlu, üç oyunda olumsuz olarak puanlanmıştır.
- ✓ Olayların örüntüsü-bağlantısı beş oyunda olumlu puanlanmıştır.
- ✓ Mesajların didaktik olmaması, üç oyunda olumlu, iki oyunda olumsuzdur.
- ✓ Oyuncuların kendini tanıtması, dört oyunda olumsuz bir oyunda olumlu puanlanmıştır.
- ✓ Dil kurallarına uygunluğu, beş oyunda da olumlu puanlanmıştır.
- ✓ Oyunların masalsılığı, üç oyunda olumlu iki oyunda olumsuz olarak puanlanmıştır.

İçerik kategorilerini oyunlar arası değerlendirdiğimizde;

“Çirkin Prensesle Şişko Prens” içerik açısından en fazla olumlu puanlanan oyun olurken “Kırmızı Başlıklı Kız” adlı oyun ise en fazla olumsuz puanlanan oyun olarak saptanmıştır. “Küçük Bir Mucize”, “Bir Yaz Masalı”, “Keloğlan Keleşoğlan” oyunlarında ise içerik daha çok olumlu kodlanmıştır.

Oyunların içerik Kategorileri arası değerlendirdiğimizde;

Tüm oyunlarda dil kurallarına uyulduğu görülmektedir, bu kategori beş oyunda da olumlu puanlanmıştır. Sadece bir eserde oyun kişilerinin kimlikleri hakkında bilgi vermektedir. Tüm oyunlarda olayların örüntüsü bağıntısı iyi kurgulanmış yani olumlu puanlanmıştır.

Bu bulgulara göre;

Tema

Her edebi eserde olduğu gibi çocuk tiyatrosu da seyircisine bir mesaj verir. Her türlü çocuk edebiyatı eserinde okuyucu/seyirci kitlesine ulaşması hedeflenen bir tema vardır. Verilen temanın doğru algılanabilmesi için eserde düşünce tam ve doğru olarak ortaya koyulmalıdır seçilen temalar evrensel ahlaki doğruları kazandıracak, çocuğun kişiliğini ve kimliğini geliştirecek, onun toplum içinde saygın ve başarılı bir yere sahip olmasını sağlayacak özelliklere sahip olmalıdır (Aytaş ve Yalçın, 2005).

Köksal (1979) ise, çocuk oyunun temasının ve dolayısıyla önermesinin iyiden doğrudan ve haklıdan yana, gerçekçi ve akla dayalı, çocuğu düşündürücü, çocuğun kendi yargısına ve seçimine olanak sağlayacak nitelikte olması gerektiğini vurgulamaktadır.

Bu bölümde **tema** ile birlikte **konunun günlük yaşamla uygunluğu**, **konunun kendi içersinde tutarlı olması**, **mesajların didaktik olmaması** kategorileri de değerlendirilmiştir. Oyunların içeriğinin bir bütün olarak değerlendirmenin daha anlamlı olacağı düşünülmüştür.

“Keloğlan Keleşoğlan” adlı oyunda Keloğlan Dev’e yaptığı iyilikten dolayı Padişahın kızıyla evlenmeyi hak eder. Yani iyilik teması ile evrensel bir doğru çocuğa kazandırılmak istenmiştir. Bununla beraber halkına zulmeden ve onlara kötü davranan padişah ülkesi susuz kalınca Keloğlanın Devle

anlaşması sayesinde suyu getirmesine karşılık halkına kötülük etmeyeceğine dair söz verir. Dev sadece padişahı cezalandırmak istemiştir fakat tüm ülkenin susuz kalması herkesi zor durumda bırakacaktır. Oyunun sonunda Dev, Padişahın halkına kötülük etmeyeceğine söz ister ve Padişahın bu sözü vermesiyle herkes susuzluktan kurtulur. Yani bu da halkların kaderleri yöneticinin dilinden çıkana bağlıdır önermesini desteklemektedir. Bu kadar yıl halkını kötülükle yönetmiş bir insanın birden bire iyi bir insan olması değişmesi de oyunun günlük yaşamla uzlaşmadığını göstermektedir.

"Çirkin Prensesle Şişko Prens" adlı oyunda Yeşiller ve Maviler ülkesi ortak meyve bahçelerinde mutlu mesut yaşarken, kalabalıklaşan ülkelere meyveler yetmez olur ve Kötü Cin iki ülkeyi birbirine düşürerek çıkan savaştan kendi sattıkları silahlarlarla para kazanmayı hedefler. Burada çok güncel bir konu yakalanmıştır, günümüzde de bir takım ülkeler savaş aleti satarak para kazanmak için ülkeleri birbirine düşürmektedir. Tabi bu oyunda soytarılar Kötü Cin'in kötülük yapmasına engel olur, Çirkin Prensesle Şişko Prens evlenirler ve meyve bahçesini ortak kullanmaya devam ederler. Yalnız oyunun başındaki sorun, oyunun sonunda çözüme ulaşmamıştır. Halkın nüfus artışına karşılık meyve bahçesindeki meyveler yetmemesi sorunu havada kalmıştır. Bunlarla beraber Kötü Cinin hemen iyi biri olmaya ikna olması hızlı ve sunidir.

"Küçük Bir Mucize" adlı oyunda ise, dostluk, iyilik, dürüstlük gibi evrensel temalar işlenmiştir. Hırsızlık yapıp suçu Kelebeğe atan çekirge, arkadaşları tarafından dışlanmıştır. Kelebeği kıskanarak onun örümcek ağına düşmesine sebep olan Sivrisineğin kendi de örümceğin ağına takılmıştır. O da diğer canlılar tarafından dışlanmış hatta onu yemeyeceğini söyleyen örümcek de onu kandırarak yemeğe yeltenmiştir. "Hırsızın bir şekilde cezasını çekeceği", "birini kıskanmanın kötü bir şey olduğu", "kötülük yapmak için seninle birlik olan sana da kötülük yapabilir" gibi gündelik hayatta karşılaşılabilecek noktalara bu oyunda değinilmiştir. Ancak dostlarını kandırarak hırsızlık yapan ve bunu Kelebek'in üzerine atan Çekirge'nin, dostları tarafından dışlanması, Çekirgenin yaptığı şeyden pişmanlık duymasına sebep olmuş, arkadaşlarından özür dilese bile özrü kabul edilmemiştir.

Oyununun masalsı evreninden çocuğu uzaklaştıran meselelerden birisi de metinlerde didaktik mesajlara yer verilmesidir. “ Aşağıda Küçük Bir Mucize” adlı oyundan alınan ir şarkı görülmektedir:

“Sonunda ortaya çıkacaksa
Utanacak bir şey yapma
Hele hele dostlarına
Sakın ha iftira atma

Çalış çabala kazan
Ama az ama çok kazan
Yeter ki olma
Oyunbozan”
Gözünü dikme başkasının malına
Değişme hırsını dostluğuna
Çalıp çırpma sakın ha
Sonra mahcup olursun arkadaşına”
…

Görüldüğü üzere “sakın ha iftira atma”, “oyunbozan olma” gibi sözler oyunu masal havasından çıkartmakta ve öğretici bir ders havasına sokmaktadır.

“Bir Yaz Masalı” adlı oyunda soylu bir kızla fakir bir erkeğin evlenmesine, kızın soylu ailesi tarafından karşı çıkılmakta ve kız yine kendi gibi soylu olan biriyle evlendirilmeye çalıştırılmaktadır. Fakat soylu kız ve fakir oğlan kaçarlar başlarına birtakım olaylar gelse de sonunda tüm sevenler birbirleriyle evlenir. Önermenin doğru algılanabilmesi açısından çocuğun geçmişte edindiği bilgiler ve kültürel zemin önem taşımaktadır. Oyunda sıkça bahsedilen “soylu” olma ile desteklenen önermenin Türkiye’de yaşayan çocuğun algısına hitap etmez.

Oyunda sevenlerin kavuşması “sevginin her şeyden üstün olduğunun” altını çizmekte bu da çocuğa evrensel bir değer aşılamaktadır.

Köksal “Çocuk Oyununun Özellikleri Neler Olmalıdır?” adlı makalesinde oyunun temasındaki yanlışlardan da bahsetmiştir: “Söz dinlemenin uslu olmanın, başı eğik uslu bir çocuk olmanın, kendini beğenmiş olmamanın, büyüklerin sözünden çıkmamanın yararları ve övgüleri ile dolu olan bu bildiriler tıpkı çocuğa verilen öğütler gibi işe yaramamaktadırlar” (1979,s.67).

Oyunda Kırmızı Başlıklı'nın söylediği şarkının sözleri aşağıdaki gibidir:

"Artık çocuk değilim ben,
Oyuncakla oynayayım
Büyüdüm ve özgürüm
Ne istersem yaparım.
…

Bu şarkıyı söyleyen Kırmızı başlık, annesinin onu başından savmasından sonra, babaannesine gözlüğünü yalnız başına götürebileceğini artık büyüdüğünü düşünmektedir. Oyunun sonunda Ormanı kollayan kurt yanlışlıkla hapşırırken Kırmızı Başlığı da yutar. Yani burada metnin verdiği önerme: Eğer yalnız başınıza ormanda gezinirseniz başınıza bir şey gelmez ama ne zaman ki babaannenizin evine gidersiniz o zaman bir kurt hem de polis hapşırarak sizi yanlışlıkla yutabilir. Oyunun final şarkısı da bu bağlamda ilginçtir:

"Aman neyse boş ver canım
Bu macera mutlu bitti
Kurdun midesi delinse de
Herkes biraz suçunu bildi
Kırmızı Başlık: Annemden izinsiz sokağa çıkmayacağım.
Hele hele ormanda asla dolaşmayacağım.
Babaanne: Ben de dondurmaları yalayıp yutmayacağım.
Kurt: Ben de hapşırmamak için burnumu mandallayacağım.
Herkesin neşesi yerine geldi
Aman neyse boş ver canım
Bu macera mutlu bitti".

Başına gelenlerden herkes suçunu anlamıştır. Kırmızı Başlık annesinden izinsiz dışarı çıkmayacak, babaanne dondurma yiyip hasta olmayacak ve kurt hapşırmamak için burnunu mandallayacaktır. Kurdun hapşırmamak için burnunu mandallaması da oldukça yapay bir çözümdür.

Bu oyunda sadece çocuklara değil ebeveynlere de mesaj verilmektedir. "Kırmızı Başlıklı Kız" annesinin: "artık ayakaltında dolanmasan iyi olur" diyerek Kırmızı Başlık'a arka bahçedeki oyuncaklarını oynaması ister. Fakat Kırmızı Başlık artık büyüdüğünü ve oyuncaklarla çocukların oynayacağını söyler. Anne de "Tamam canım. Arka bahçeye git ve ne istiyorsan onu yap. Bugün seninle ilgilenemeyeceğim" diyerek kızını yollar. Annenin kızıyla ilgilenememesi nedeniyle Kırmızı başlık babaannesinin gözlüğünü götürecektir ve artık büyüdüğünü annesi de onayladığına göre yola çıkar ve kurdun hapşırması sonucu midesine kaçar. Burada olayların

asıl sorumlusu kızıyla ilgilenmeyen annedir. Aslında bu durum, önermenin sapmasına da yol açmaktadır. Büyüdüğünü sanarak evden uzaklara giden çocuğun başına her şey gelebilir önermesi olay akışında desteklenmeye çalışırken; eğer bir anne çocuğuyla ilgilenmeyip onu oyalanması için bir köşeye atarsa çocuğun başına her şey gelebilir temasına dönüşmüştür.

Olayların örüntüsü, bağıntısı ve **oyunların dil kurallarına uygunluğu** beş oyunda da olumludur. Devlet tiyatrosu baş dramaturgluk tarafından dramaturjik değerlendirme raporlarında örneğin dil bilgisi yanlışlarının düzeltilmesi ya da oyunda değişmesi gereken noktaları belirtilmiştir. Bazı oyunların olayların örüntüsünde değişiklik yapılmasını önermiştir.

Çocuk (7-11 yaş) çağrışımlarla, somut görüntülerle ilişki kurarak düşünür. Yazarın çocuğun soyutu algılama yeteneğinin az olduğunu göz önünde bulundurması gerekir. Çocuğun düş gücü sınır tanımaz, masalsı gerçekleri yaşar, bu nedenle çocuk **oyunlar masalsı** olmalıdır. Bu özellik çocuk oyunu yazarı için büyük kolaylıklar sağlar (Köksal, 1979).

Keloğlan Keleşoğlan adlı oyunda renkli tüylü kostümler giymiş iki oyuncu top oynamaktadır. Keloğlan oyuncuların isimlerini sorar onların isimleri “in ve cin” dir. Bunun üzerine Keloğlan “İn Cin top oynuyor” diyerek deyime gönderme yapar. Bu espri çocuklar tarafından algılanması güçtür çünkü yaş aralığı itibariyle soyut düşünme becerisine sahip olmayan çocuklarda bu espri bir anlam ifade etmeyecektir. Bunun gibi düşünülmüş diğer bir espri de Keloğlanın Prenses ile diyalogu sonrası “Ben de alır başımı giderim” diyerek kafa maskını çıkartıp eline alıp sahneden çıkmaya yeltenmesidir. Bu espri de aynı nedenlerden dolayı anlaşılmamıştır. Bu tablo oyunun masalsılığını kırıcı bir etkide bulunmaktadır.

Fotoğraf 8. Keloğlan Alır Başını Gider



Eserlerin Kategori ve Özel Alt Alanlara Göre Yüzde ve Frekansları

Küçük Bir Mucize

Bu oyunda 482 repliğin 138'i mesaj barındırmakta, 344 replikte ise mesaj saptanamamıştır. 138 mesaj barındıran (dolu) repliğin % 76,81'i **eğitim**, % 12,32'si **eğlence**, % 10,87'si ise **estetik** kategorilerine dâhildir

a) Eğitim Kategorisine Göre

Tablo 7. Küçük Bir Mucize Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

KÜÇÜK BİR MUCİZE							
KATEGORİ	**ÖZEL ALT ALAN**	**Olumlu**		**olumsuz**		**Karışık**	
		F	%	f	%	f	%
EĞİTİM	1. Duygu farkındalığı	3	2,17	0	0,00	0	0,00
	2. Motivasyon	6	4,35	0	0,00	0	0,00
	3. Bilgi kazandırma sorma	18	13,04	0	0,00	0	0,00
	4. Olumlu ilişki kurma	4	2,90	5	3,62	2	1,45
	5. Problem çözme	1	0,72	0	0,00	0	0,00
	6. Dostluk- arkadaşlık	3	2,17	10	7,25	0	0,00
	7. Yardım etme	6	4,35	0	0,00	1	0,72
	8. Olumlu alışkanlık kazandırma	6	4,35	3	2,17	0	0,00
	9. İşbirliği	2	1,45	2	1,45	0	0,00
	10. Çalışkanlık üretkenlik	3	2,17	0	0,00	0	0,00
	11. Gerçekle bağlantılı davranma	1	0,72	0	0,00	0	0,00
	12. Duyguları anlama	1	0,72	0	0,00	0	0,00
	13. Kendi ile barışık olma-kendini beğenme	0	0,00	2	1,45	0	0,00
	14. Problemi-durumu anlama	12	8,70	5	3,62	0	0,00
	15. Sorumluluk- görev bilme	7	5,07	3	2,17	0	0,00
TOPLAM	106,00	73	52,90	30	21,74	3	2,17

Eğitim kategorisinde % 73 repliğin % 52,9' u **olumlu,** %21,74'ü ise **olumsuz** mesaj barındırmaktadır. **Bilgi kazandırma-sorma** özel alt alanı % 13,04 oranı ile en fazla **olumlu** mesaj barındıran eğitsel alandır. Dostluk-arkadaşlık kategorisi ise %7,25 oranla en fazla **olumsuz** mesaj barındıran eğitsel alan olmuştur. Eğitim kategorilerinden **kendi ile barışık olma** alt alanına ait repliğe rastlanmamıştır. Olumlu ilişki kurma, olumlu alışkanlık kazandırma, iş birliği, kendi işe barışık olma, problemi durumu anlama, sorumluluk-görev bilme alt alanlarında **olumsuz** mesajlar saptanmıştır. **Karışık** olarak nitelendirilebilecek 3 replik saptanmıştır. Bunlardan 2 tanesi **olumlu ilişki kurma**, 1 tanesi ise **yardım etme** alt alanına dâhildir. Bu türcümleler hem olumlu hem de olumsuz nitelik taşımaktadır. Karışık cümlelerin tamamı mesaj barındıran cümlelerin %2,17'sini oluşturmaktadır.

b) Eğlence Kategorisine Göre

Tablo 8. Küçük Bir Mucize Eğlence Kategorisi Duygusal Yön Analizi

KÜÇÜK BİR MUCİZE							
KATEGORİ	**ÖZEL ALT ALAN**	**Olumlu**		**Olumsuz**		**Karışık**	
		f	%	f	%	f	%
EĞLENCE	1. Mutluluk	5	3,62	4	2,90	0	0,00
	2. Sevinç	2	1,45	0	0,00	0	0,00
	3. Zevk alma	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	4. Şarkı söyleme	1	0,72	0	0,00	0	0,00
	5. Dans etme	1	0,72	0	0,00	0	0,00
	6. Oyun oynama	3	2,17	1	0,72	0	0,00
TOPLAM	17,00	12	8,70	5	3,62	0	0,00

Bu kategoride %12, 32 replik saptanmıştır. Bu repliklerin %8,7'si **olumlu**, %3,62'si **olumsuz** mesaj barındırmaktadır. Eğlence kategorisinde **mutluluk** özel alt alanı %3,62 oranla en fazla **olumlu** mesaj barındıran alan olmakla birlikte %2,9 oranla en fazla **olumsuz** mesajın saptandığı alan olmuştur. **Mutluluk** ve **oyun oynama** dışında olumsuz replik saptanan bir özel alt alan bulunmamaktadır.

c) Estetik Kategorisine Göre

Tablo 9. Küçük Bir Mucize Estetik Kategorisi Duygusal Yön Analizi

KÜÇÜK BİR MUCİZE							
KATEGORİ	**ÖZEL ALT ALAN**	**olumlu**		**olumsuz**		**karışık**	
		f	%	f	%	f	%
ESTETİK	1. Güzel	3	2,17	0	0,00	0	0,00
	2. Etkileyici	3	2,17	0	0,00	0	0,00
	3. Harika	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	4. Uyumlu-yerli yerinde,uygun	1	0,72	0	0,00	0	0,00
	5. Süslü	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	6. Beğeni	5	3,62	1	0,72	0	0,00
	7. Değişik-şaşırtıcı-farklı	2	1,45	0	0,00	0	0,00
	8. Hayal gücü	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	9. Benzemek-benzetmek	0	0,00	0	0,00	0	0,00
TOPLAM	15,00	14	10,14	1	0,72	0	0,00

Bu kategoride, 138 repliğin %10,7'si estetik mesaj barındırıyor olarak nitelendirilmiştir. Bu repliklerin de %10,4'ünün olumlu, %0,72'sinin olumsuz mesaj taşıdığı saptanmıştır. Beğeni alt alanı % 3,62 oran ile en fazla olumlu mesaj taşıyan alandır. **Harika**, **hayal gücü**, **benzemek-benzetmek** alt alanlarına dâhil edilebilecek replik saptanmamıştır. **Olumsuz** puanlanan **beğeni** alt alanına ait 1 replik saptanmıştır.

Keloğlan Keleşoğlan

Bu oyunda 314 repliğin 97'si mesaj saptanmış, 217 replikte ise mesaj saptanamamıştır. 97 mesaj barındıran (dolu) repliğin % 82,47'si **eğitim**, %14,43'ü **eğlence**, % 3,09'u ise **estetik** kategorilerine dâhildir.

a) Eğitim Kategorisine Göre

Tablo 10. Keloğlan Keleşoğlan Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

KATEGORİ	ÖZEL ALT ALAN	olumlu		olumsuz		karışık	
		f	%	f	%	f	%
EĞİTİM	1. Duygu farkındalığı	0	0,00	0	0,00	0	0
	2. Motivasyon	2	2,06	2	2,06	0	0
	3. Bilgi kazandırma sorma	12	12,37	2	2,06	0	0
	4. Olumlu ilişki kurma	4	4,12	9	9,28	0	0
	5. Problem çözme	4	4,12	0	0,00	0	0
	6. Dostluk- arkadaşlık	4	4,12	1	1,03	0	0
	7. Yardım etme	5	5,15	2	2,06	0	0
	8. Olumlu alışkanlık kazandırma	5	5,15	4	4,12	0	0
	9. İşbirliği	1	1,03	1	1,03	1	1,03
	10. Çalışkanlık üretkenlik	0	0,00	2	2,06	0	0
	11. Gerçekle bağlantılı davranma	1	1,03	1	1,03	0	0
	12. Duyguları anlama	0	0,00	0	0,00	0	0
	13. Kendi ile barışık olma-kendini beğenme	1	1,03	0	0,00	0	0
	14. Problemi-durumu anlama	7	7,22	3	3,09	0	0
	15. Sorumluluk- görev bilme	2	2,06	4	4,12	0	0
TOPLAM	80,00	48	49,48	31	31,96	1	1,03

Bu kategoride %82,47 repliğin %49,48'i **olumlu**, %31,96'sı **olumsuz** mesaj barındırmaktadır. **Bilgi kazandırma-sorma** özel alt alanı % 12,37 oranı ile en fazla **olumlu** mesaj barındıran eğitsel alandır. **Olumlu ilişki kurma** kategorisi ise %9,28 oranla en fazla **olumsuz** mesaj barındıran eğitsel alan olmuştur. Eğitim özel alt alanlarından; **duygu farkındalığı**, **çalışkanlık üretkenlik** ve **duyguları anlama** alanlarına ait **olumlu** puanlanmış replik tespit edilememiştir. Karışık olarak puanlanmış **işbirliği** alanında bir replik tespit edilmiştir.

b) Eğlence Kategorisine Göre

Tablo 11. Keloğlan Keleşoğlan Eğlence Kategorisi Duygusal Yön Analizi

KELOĞLAN KELEŞOĞLAN							
KATEGORİ	**ÖZEL ALT ALAN**	**Olumlu**		**olumsuz**		**karışık**	
		F	%	f	%	f	%
EĞLENCE	1. Mutluluk	3	3,09	1	1,03	0	0
	2. Sevinç	3	3,09	0	0,00	0	0
	3. Zevk alma	0	0,00	5	5,15	0	0
	4. Şarkı söyleme	1	1,03	0	0,00	0	0
	5. Dans etme	1	1,03	0	0,00	0	0
	6. Oyun oynama	0	0,00	0	0,00	0	0
TOPLAM	14,00	8	8,25	6	6,19	0	0

Bu kategoride %14,43 repliğin %8,25'i olumlu, %6,19'u ise olumsuz olarak puanlanmıştır. %3,09 oranla **mutluluk** ve **sevinç** alt alanları en fazla olumlu mesaj barındıran alanlar olarak tespit edilmiştir. **Zevk alma** alt alanı ise %5,15 oranla en fazla **olumsuz** mesaj barındıran alan olarak saptanmıştır.

c) Estetik Kategorisine Göre

Tablo 12. Keloğlan Keleşoğlan Estetik Kategorisi Duygusal Yön Analizi

KELOĞLAN KELEŞOĞLAN							
KATEGORİ	**ÖZEL ALT ALAN**	**olumlu**		**olumsuz**		**karışık**	
		f	%	f	%	F	%
ESTETİK	1. Güzel	0	0,00	0	0,00	0	0
	2. Etkileyici	0	0,00	0	0,00	0	0
	3. Harika	0	0,00	0	0,00	0	0
	4. Uyumlu-yerli yerinde,uygun	0	0,00	0	0,00	0	0
	5. Süslü	0	0,00	0	0,00	0	0
	6. Beğeni	0	0,00	0	0,00	0	0
	7. Değişik-şaşırtıcı-farklı	1	1,03	0	0,00	0	0
	8. Hayal gücü	1	1,03	0	0,00	0	0
	9. Benzemek-benzetmek	0	0,00	1	1,03	0	0
TOPLAM	3,00	2	2,06	1	1,03	0	0

97 repliğin %3,09'u bu kategoriye dâhil olup, %2,6'sı **olumlu**, %1,03'ü **olumsuz** olarak puanlanmıştır. **Güzel**, **etkileyici**, **harika**, **Uyumlu-yerli yerinde-uygun**, **süslü**, **beğeni**, ve **benzemek-benzetmek** kategorilerinde

olumlu puanlanmış replik tespit edilememiştir. 1 replik **benzemek-benzetmek** alanında olumsuz puanlanmıştır, bunun dışında olumsuz puanlanan bir replik bulunmamaktadır.

Kırmızı Başlıklı Kız

Bu oyunda 263 replik tespit edilmiştir. Bu repliklerin %29,28'i mesaj barındırmaktadır. 77 repliğin % 64,94'ü **eğitim** , %12,99'u **eğlence**, %17'si **estetik** kategorisinde yer almaktadır.

a) Eğitim Kategorisine Göre

Tablo 13. Kırmızı Başlıklı Kız Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

KIRMIZI BAŞLIKLI KIZ							
KATEGORİ	**ÖZEL ALT ALAN**	**Olumlu**		**olumsuz**		**karışık**	
		f	%	f	%	f	%
EĞİTİM	1. Duygu farkındalığı	2,00	2,60	2,00	2,60	0,00	0,00
	2. Motivasyon	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	3. Bilgi kazandırma sorma	4,00	5,19	2,00	2,60	0,00	0,00
	4. Olumlu ilişki kurma	4,00	5,19	1,00	1,30	0,00	0,00
	5. Problem çözme	1,00	1,30	1,00	1,30	0,00	0,00
	6. Dostluk- arkadaşlık	2,00	2,60	0,00	0,00	0,00	0,00
	7. Yardım etme	5,00	6,49	0,00	0,00	0,00	0,00
	8. Olumlu alışkanlık kazandırma	4,00	5,19	5,00	6,49	0,00	0,00
	9. İşbirliği	1,00	1,30	0,00	0,00	0,00	0,00
	10. Çalışkanlık üretkenlik	1,00	1,30	0,00	0,00	0,00	0,00
	11. Gerçekle bağlantılı davranma	1,00	1,30	2,00	2,60	0,00	0,00
	12. Duyguları anlama	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	13. Kendi ile barışık olma-kendini beğenme	0,00	0,00	1,00	1,30	0,00	0,00
	14. Problemi-durumu anlama	4,00	5,19	1,00	1,30	0,00	0,00
	15. Sorumluluk- görev bilme	5,00	6,49	1,00	1,30	0,00	0,00
TOPLAM	50,00	34,00	44,16	16,00	20,78	0,00	0,00

Eğitim kategorisinde bulunan 50 repliğin %46'sı **olumlu**, %28'i **olumsuzdur**. **Yardım etme** ve **sorumluluk-görev** bilme alt alanları %6,49 oranla en çok **olumlu** puanı alan alanlardır. **Motivasyon**, **duyguları anlama**, **kendi ile barışık olma-kendini beğenme** alanlarına ait olumlu cümle saptanamamıştır. **Olumlu alışkanlık kazandırma** alt alanında ise %6,49 oranla en fazla **olumsuz** mesaj içeren alt alan olmuştur.

b) Eğlence Kategorisine Göre

Tablo 14. Kırmızı Başlıklı Kız Eğlence Kategorisi Duygusal Yön Analizi

KIRMIZI BAŞLIKLI KIZ							
KATEGORİ	**ÖZEL ALT ALAN**	**olumlu**		**olumsuz**		**karışık**	
		frekans	**yüzde**	**frekans**	**yüzde**	**frekans**	**yüzde**
EĞLENCE	1. Mutluluk	2,00	2,60	3,00	3,90	0,00	0,00
	2. Sevinç	2,00	2,60	0,00	0,00	0,00	0,00
	3. Zevk alma	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	4. Şarkı söyleme	1,00	1,30	0,00	0,00	0,00	0,00
	5. Dans etme	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	6. Oyun oynama	1,00	1,30	1,00	1,30	0,00	0,00
TOPLAM	10,00	6,00	7,79	4,00	5,19	0,00	0,00

Eğlence kategorisinde bulunan 10 repliğin %7,9'u **olumlu**, %5,19'u **olumsuz** olarak saptanmıştır. **Mutluluk** ve **sevinç** alt alanları %2'lik oranla en çok mesaj barındıran alanlar olmuştur. **Zevk alma** ve **dans etme** alanına ait olumlu cümle saptanmamıştır. **Mutluluk** alt alanı %3,90 oranla yine en fala **olumsuz** mesaj barındıran alan olmuştur.

c) Estetik Kategorisine Göre

Tablo 15. Kırmızı Başlıklı Kız Estetik Kategorisi Duygusal Yön Analizi

KATEGORİ	**ÖZEL ALT ALAN**	**olumlu**		**olumsuz**		**karışık**	
		f	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**
ESTETİK	1. Güzel	1,00	1,30	0,00	0,00	0,00	0,00
	2. Etkileyici	0,00	0,00	1,00	1,30	0,00	0,00
	3. Harika	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	4. Uyumlu-yerli yerinde,uygun	0,00	0,00	1,00	1,30	0,00	0,00
	5. Süslü	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	6. Beğeni	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	7. Değişik-şaşırtıcı-farklı	5,00	6,49	7,00	9,09	0,00	0,00
	8. Hayal gücü	1,00	1,30	0,00	0,00	0,00	0,00
	9. Benzemek-benzetmek	0,00	0,00	1,00	1,30	0,00	0,00
TOPLAM	**17,00**	**7,00**	**9,09**	**10,00**	**12,99**	**0,00**	**0,00**

Estetik kategorisinde ise toplam 17 repliğin mesaj içerdiği tespit edilmiştir. Bu repliklerin %9,09'u olumlu, %12,99'u olumsuz olarak nitelendirilmiştir. Süslü, uyumlu, etkileyici, beğeni ve benzemek-benzetmek

alt alanlarında olumlu bir repliğe rastlanmamıştır. **Değişik-şaşırtıcı-farklı** alt alanı %6,49 oranla **olumlu** olarak puanlanmıştır. Aynı alt alan % 9, 09 oranla en fazla **olumsuz** mesajı barındıran alt alan olarak saptanmıştır .

Bir Yaz Masalı

Oyunda 169 repliğin %35, 43'ünün mesaj barındırdığı saptanmıştır. 169 repliğin % 60,36'sı **eğitim**, %20,71 **eğlence**, %18,93'ü de **estetik** kategorisinde yer almaktadır.

a) Eğitim Kategorisine Göre

Tablo 16. Bir Yaz Masalı Eğitim Kategorisi Duygusal Yön Analizi

BİR YAZ MASALI							
KATEGORİ	**ÖZEL ALT ALAN**	**olumlu**		**olumsuz**		karışık	
		f	%	f	%	f	%
EĞİTİM	1. Duygu farkındalığı	7,00	4,14	0,00	0,00	0,00	0,00
	2. Motivasyon	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	3. Bilgi kazandırma sorma	12,00	7,10	3,00	1,78	0,00	0,00
	4. Olumlu ilişki kurma	7,00	4,14	18,00	10,65	1,00	0,59
	5. Problem çözme	6,00	3,55	2,00	1,18	0,00	0,00
	6. Dostluk- arkadaşlık	3,00	1,78	0,00	0,00	0,00	0,00
	7. Yardım etme	1,00	0,59	5,00	2,96	0,00	0,00
	8. Olumlu alışkanlık kazandırma	2,00	1,18	1,00	0,59	0,00	0,00
	9. İşbirliği	2,00	1,18	1,00	0,59	0,00	0,00
	10. Çalışkanlık üretkenlik	4,00	2,37	0,00	0,00	0,00	0,00
	11. Gerçekle bağlantılı davranma	0,00	0,00	1,00	0,59	2,00	1,18
	12. Duyguları anlama	2,00	1,18	8,00	4,73	0,00	0,00
	13. Kendi ile barışık olma-kendini beğenme	0,00	0,00	2,00	1,18	1,00	0,59
	14. Problemi-durumu anlama	5,00	2,96	4,00	2,37	0,00	0,00
	15. Sorumluluk- görev bilme	2,00	1,18	0,00	0,00	0,00	0,00
TOPLAM	102,00	53,00	31,36	45,00	26,63	4,00	2,37

Eğitim kategorisinde bulunan 102 repliğin %31,36'sı **olumlu**, %26,63'ü **olumsuz**dur. En fazla olumlu puana sahip eğitim alt alanı %7,10 oranla **bilgi kazandırma-sorma** olmuştur. **Hiç olumlu** mesaj barındırmayan alt alanlar ise **motivasyon**, **gerçekle bağlantılı davranma** ve **kendi ile barışık olma**zdır. En çok **olumsuz** mesaj barındıran alt alan ise %10,65 oranla

olumlu ilişki kurmaydır **duyuları anlama** alanı ise %4,73 ile ikinci sırada yer almaktadır.

d) Eğlence Kategorisine Göre

Tablo 17. Bir Yaz Masalı Eğlence Kategorisi Duygusal Yön Analizi

BİR YAZ MASALI							
KATEGORİ	**ÖZEL ALT ALAN**	**olumlu**		**olumsuz**		**karışık**	
		f	%	f	%	f	%
EĞLENCE	1. Mutluluk	4,00	2,37	2,00	1,18	1,00	0,59
	2. Sevinç	1,00	0,59	0,00	0,00	0,00	0,00
	3. Zevk alma	4,00	2,37	1,00	0,59	0,00	0,00
	4. Şarkı söyleme	4,00	2,37	0,00	0,00	0,00	0,00
	5. Dans etme	1,00	0,59	0,00	0,00	0,00	0,00
	6. Oyun oynama	14,00	8,28	2,00	1,18	1,00	0,59
TOPLAM	35,00	28,00	16,57	5,00	2,96	2,00	1,18

Eğlence kategorisine ait 35 cümle kaydedilmiştir. Bu cümlelerin %16,57'si **olumlu**,%2,96'sı **olumsuz**dur. **Oyun oynama** alt alanı %14 oranla en çok **olumlu** mesaj içeren alan olmuştur. **Mutluluk** ve **oyun oynama** alt alanları ise %1,18 oranla en fazla **olumsuz** mesaj içerein alanlar olarak saptanmıştır. Bununla beraber %2 oranında **karışık** ifade taşıyan repliğe rastlanmıştır.

e) Estetik Kategorisine Göre

Tablo 18. Bir Yaz Masalı Estetik Kategorisi Duygusal Yön Analizi

BİR YAZ MASALI							
KATEGORİ	**ÖZEL ALT ALAN**	**olumlu**		**olumsuz**		**karışık**	
		f	%	f	%	f	%
ESTETİK	1. Güzel	1,00	0,59	0,00	0,00	0,00	0,00
	2. Etkileyici	3,00	1,78	0,00	0,00	0,00	0,00
	3. Harika	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	4. Uyumlu-yerli yerinde,uygun	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	5. Süslü	1,00	0,59	0,00	0,00	0,00	0,00
	6. Beğeni	4,00	2,37	1,00	0,59	0,00	0,00
	7. Değişik-şaşırtıcı-farklı	4,00	2,37	0,00	0,00	1,00	0,59
	8. Hayal gücü	9,00	5,33	0,00	0,00	0,00	0,00
	9. Benzemek-benzetmek	5,00	2,96	3,00	1,78	0,00	0,00
TOPLAM	32,00	27,00	15,98	4,00	2,37	1,00	0,59

Estetik kategorisine ait 32 replik tespit edilmiştir. Bu repliklerin %15,98'i **olumlu**, % 2,38'i **olumsuz**dur. En çok **olumlu** replik %5,33 oran ile **hayal gücü** alanında tespit edilmiştir. **Olumsuz** mesaj barındıran replikler ise **beğeni** ve **benzemek-benzetmek** alanlarında tespit edilmiştir.

Çirkin Prensesle Şişko Prens

Bu oyunda toplam 289 repliğin % 42,56'sı, mesaj barındırmaktadır. 123 repliğin %71,54'ü **eğitim**, %14,63'ü **eğlence**, %13,82'si **estetik** kategorisinde yer almaktadır.

a) Eğitim Kategorisine Göre

Tablo 19. Çirkin Prensesle Şişko Prens Eğitim Kategorisi D. Y. A.

ÇİRKİN PRENSESLE ŞİŞKO PRENS							
KATEGORİ	**ÖZEL ALT ALAN**	**olumlu**		**olumsuz**		**karışık**	
		f	%	f	%	f	%
EĞİTİM	1. Duygu farkındalığı	1,00	0,81	1,00	0,81	0,00	0,00
	2. Motivasyon	1,00	0,81	0,00	0,00	0,00	0,00
	3. Bilgi kazandırma sorma	3,00	2,44	0,00	0,00	0,00	0,00
	4. Olumlu ilişki kurma	6,00	4,88	27,00	21,95	0,00	0,00
	5. Problem çözme	4,00	3,25	1,00	0,81	0,00	0,00
	6. Dostluk- arkadaşlık	2,00	1,63	0,00	0,00	0,00	0,00
	7. Yardım etme	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	8. Olumlu alışkanlık kazandırma	1,00	0,81	16,00	13,01	0,00	0,00
	9. İşbirliği	4,00	3,25	1,00	0,81	0,00	0,00
	10. Çalışkanlık üretkenlik	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	11. Gerçekle bağlantılı davranma	2,00	1,63	6,00	4,88	0,00	0,00
	12. Duyguları anlama	2,00	1,63	0,00	0,00	0,00	0,00
	13. Kendi ile barışık olma-kendini beğenme	2,00	1,63	0,00	0,00	0,00	0,00
	14. Problemi-durumu anlama	5,00	4,07	2,00	1,63	0,00	0,00
	15. Sorumluluk- görev bilme	0,00	0,00	1,00	0,81	0,00	0,00
TOPLAM	88,00	33,00	26,83	55,00	44,72	0,00	0,00

Eğitim kategorisinde bulunan 88 repliğin %26,83'ü **olumlu**, %44,72'si **olumsuz** puanlanmıştır. Olumlu ilişki kurma alt alanı %4,88 oranla en fazla **olumlu** puanlanan alan olurken aynı alt alan %21,95 oranla en yüksek **olumsuz** mesaj barındıran alan olmuştur. %13,01 oranla **olumlu alışkanlık kazandırma** alt alanı olumsuz puanlanan alanlar içersinde ikinci sırada yer

almıştır. Oyunda **yardım etme** alt alanında **olumlu** olarak nitelendirilmiş bir repliğe rastlanmamıştır.

b) Eğlence Kategorisine Göre

Tablo 20. Çirkin Prensesle Şişko Prens Eğlence Kategorisi D. Y. A.

ÇİRKİN PRENSESLE ŞİŞKO PRENS							
KATEGORİ	**ÖZEL ALT ALAN**	**olumlu**		**olumsuz**		**karışık**	
		f	%	f	%	f	%
EĞLENCE	1. Mutluluk	7,00	5,69	1,00	0,81	0,00	0,00
	2. Sevinç	1,00	0,81	1,00	0,81	0,00	0,00
	3. Zevk alma	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	4. Şarkı söyleme	0,00	0,00	1,00	0,81	0,00	0,00
	5. Dans etme	0,00	0,00	1,00	0,81	0,00	0,00
	6. Oyun oynama	1,00	0,81	5,00	4,07	0,00	0,00
TOPLAM	18,00	9,00	7,32	9,00	7,32	0,00	0,00

Eğlence kategorisine ait 18 cümle tespit edilmiştir. Bu repliklerin %7,32'si **olumlu**, %7,32'si **olumsuz**dur. En çok **olumlu** olarak puanlanan alan %7'lik oran ile **mutluluk** iken en çok **olumsuz** puanlanan alan, **oyun oynamadır**. **Zevk alma**, **şarkı söyleme**, **dans etme** alanlarında olumlu mesaj barındıran cümle tespit edilememiştir.

c) Estetik Kategorisine Göre

Tablo 21. Çirkin Prensesle Şişko Prens Estetik Kategorisi D. Y. A.

ÇİRKİN PRENSESLE ŞİŞKO PRENSES							
KATEGORİ	**ÖZEL ALT ALAN**	**olumlu**		**olumsuz**		**karışık**	
		f	%	f	%	f	%
ESTETİK	1. Güzel	5,00	4,07	0,00	0,00	0,00	0,00
	2. Etkileyici	0,00	0,00	2,00	1,63	0,00	0,00
	3. Harika	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	4. Uyumlu-yerli yerinde,uygun	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	5. Süslü	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	6. Beğeni	0,00	0,00	3,00	2,44	0,00	0,00
	7. Değişik-şaşırtıcı-farklı	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	8. Hayal gücü	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	9. Benzemek-benzetmek	1,00	0,81	6,00	4,88	0,00	0,00
TOPLAM	17,00	6,00	4,88	11,00	8,94	0,00	0,00

Estetik alanına ait 17 replik kaydedilmiştir. Bu repliklerin %4,88'i **olumlu**, %8,94'ü **olumsuz** olduğu saptanmıştır. Olumlu puanlanan replikler iki kategoride toplanmışlardır. **Güzel** alt alanı % 5,07, **benzemek-benzetmek** alt alanı %0,81 puan almıştır. En fazla **olumsuz** replik ise % 4,88 oran ile **benzemek-benzetmek** alt alanında saptanmıştır.

3.Repliklerin Kategorilere Göre Dağılımı ve Duygusal Yön Analizi

Tablo 22. Repliklerin Kategorilere Göre Dağılımı

	EĞİTİM		EĞLENCE		ESTETİK		BOŞ	
TOPLAM DEĞERLENDİRME	F	%	f	%	f	%	f	%
KÜÇÜK BİR MUCİZE	106,00	76,81	17,00	12,32	15,00	10,87	344,00	71,37
KELOĞLAN KELEŞOĞLAN	80,00	82,47	14,00	14,43	3,00	3,09	217,00	69,11
KIRMIZI BAŞLIKLI KIZ	50,00	64,94	10,00	12,99	17,00	22,08	186,00	70,72
BİR YAZ MASALI	102,00	60,36	35,00	20,71	32,00	18,93	308,00	64,57
ÇİRKİN PRENSESLE ŞİŞKO PRENS	88,00	71,54	18,00	14,63	17,00	13,82	166,00	57,44
GENEL TOPLAM	426,00	356,12	94,00	75,08	84,00	68,79	1221,00	333,21

Araştırma kapsamındaki oyunlardaki repliklerin eğitim, eğlence ve estetik kategorilerine göre dağılımına bakıldığında;

Eğitim kategorisinde mesaj barındıran repliklerin en çoğu %82,47 oranla "Küçük Bir Mucize" adlı oyunda saptanmıştır. Bu oyunda eğitim kategorisine giren repliklerin %52,90'ı olumlu, %21,74'ü olumsuzdur. Bu kategoride en az mesaj barındıran repliğin tespit edildiği oyun ise %60,36 oranla "Bir Yaz Masalı" olmuştur.

Eğlence kategorisinde mesaj içeren repliklerin en çoğu %20,71 oranla "Bir Yaz Masalı" olarak tespit edilmiştir. Bu oyunda eğlence kategorisine giren repliklerin %16,57'si olumlu, %2,96'sı olumsuzdur. Bu kategoride en az mesaj barındıran repliğin tespit edildiği oyun ise %12,32 oranla "Küçük Bir Mucize" olmuştur.

Estetik kategorisinde mesaj barındıran repliklerin En çoğu %22,08 oranla "Kırmızı Başlıklı Kız" oyununda tespit edilmiştir. Bu oyunda estetik kategorisine giren repliklerin %9,09'u olumlu iken % 12,99'u olumsuzdur. Bu

kategoride en az repliğin saptandığı oyun ise %3,09 oranla “Keloğlan Keleşoğlan” oyunudur.

Tablo 23. Duygusal Yön Analizi

	KÜÇÜK BİR MUCİZE		KELOĞLAN KELEŞOĞLAN		KIRMIZI BAŞLIKLI KIZ		BİR YAZ MASALI		ÇİRKİN PRENSESLE ŞİŞKO PRENS		TOPLAM	
DUYGUSAL YÖN	**f**	**%**	**F**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**	**f**	**%**
OLUMLU	99,00	71,74	58,00	59,79	47,00	61,04	108,00	63,91	48,00	39,02	360,00	295,50
OLUMSUZ	36,00	26,09	38,00	39,18	30,00	38,96	54,00	31,95	75,00	60,98	233,00	197,15
KARIŞIK	3,00	2,17	1,00	1,03	0,00	0,00	7,00	4,14	0,00	0,00	11,00	7,35
BOŞ	344,00	71,37	217,00	69,11	186,00	70,72	308,00	64,57	166,00	57,44	1221,00	333,21
DOLU	138,00	28,63	97,00	30,89	77,00	29,28	169,00	35,43	123,00	42,56	604,00	

Araştırmada kapsamındaki oyunlarda tespit edilen repliklerin duygusal yönlerine göre dağılımlarına bakıldığında;

Beş oyundaki toplam **dolu** replik sayısı 604, **boş** replik sayısı ise 1221’dir. Toplamda her kategori ve yönde en fazla **dolu** replik saptanan oyun “Çirkin Prenses ve Şişko Prens” isimli oyundur. “Küçük Bir Mucize” ise en fazla **boş** replik saptanan oyun olmuştur.

Toplam değerlendirmede en fazla **olumlu** mesaj taşıyan oyun %71,74 oranla “Küçük Bir Mucize” olmuştur. En fazla **olumsuz** mesaj saptanan oyun ise %60,98 oranla “Çirkin Prenses ve Şişko Prens” olmuştur. Karışık yönde repliğe her oyunda rastlanmamakla birlikte en çok **karışık** mesaj barındıran oyun %4,14 oran ile “Bir Yaz Masalı” adlı oyundur.

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde sonuçlar biçim ve içerik olarak genel değerlendirme kategorileri, eğitim, eğlence ve estetik kategorileri duygusal yön analizine göre elde edilen sonuçlar değerlendirilmiş ve gelecekte yapılacak uygulamalar ve çalışmalar için öneriler sunulmuştur.

Sonuçlar

Analiz edilen metinlerin içerik kategorileri değerlendirildiğinde; "Çirkin Prensesle Şişko Prens" **en fazla olumlu** puanlanan oyun olmuştur. Oyun, çıkarları için savaş çıkaran Kötü Cin'in entrikaları nedeniyle iki ülkenin birbirine düşmesini fakat sonrasında Prens ve Prensesin ülkesini kurtarmak için yaptıkları planla bu durumdan kurtulmasını anlatmaktadır. Oyunun konusu günümüzde de gözlemleyebileceğimiz güncel bir konudur. Konunun masalsı bir şekilde işlenmiş olması çocuğu oyunun içine daha kolay çekecektir. Ancak en fazla olumlu puanlanan oyun olmasına rağmen bazı hatalar görülmüştür. Örneğin oyunun başında nüfusun fazlalığından dolayı meyveleri paylaşamayıp kavga eden iki ülke vardır ve bu nedenle iki ülke meyve bahçesine girilmesini yasaklar, tüm sorunlar da bundan çıkar. Fakat oyunun sonunda nüfusun artmış olması ve dolayısıyla meyvelerin paylaşılamaması sorununa dair bir çözüm üretilmemiştir.

"Küçük Bir Mucize", "Keloğlan Keleşoğlan" ve "Bir Yaz Masalı" oyunlarında ise metnin içeriği ağırlıklı olarak olumlu kodlanmıştır. Fakat bu oyunlarda temada, olay örgüsünde, oyunun iletisinde bazı hatalar saptanmıştır.

"Küçük Bir Mucize" adlı oyunda arı, karınca, kelebek iyi böcekler olarak gösterilirken örümceğin diğer böcekleri yakalayarak beslenen kötücül bir böcek olarak gösterilmesi çocuğu örümceğe düşman edecek boyuttadır. Bazı hayvanların iyi, bazı hayvanların kötü olarak gösterilmesinin anlamlı bir temeli yoktur. Kötü gösterilen hayvanların neden kötü olduğunun karşılığı ne doğada ne de oyunda temellendirilmemiştir.

“Bir Yaz Masalı” Shakespeare’in “Bir Yaz Gecesi Rüyası” adlı oyunundan uyarlanmıştır. Fakat oyundaki olay dizisi çok karmaşık ilerlemekte bu da seyircinin oyunu bütünüyle algılamasını zorlaştırmaktadır. Tema ise evlilik ve aşk ilişkileri üzerinedir, bu tür temalar gençlik oyunları için uygun olabilir fakat çocuk oyunlarına, çocukların yaşantısına uygun değildir.

“Kırmızı Başlıklı Kız” adlı oyun ise en fazla olumsuz puanlanan oyun olarak tespit edilmiştir. Oyunda verilen “dondurma yiyip hasta olmayacağım, ormanda tek başıma dolaşmayacağım gibi çocukların adeta gözüne sokulan didaktik mesajlar sadece mesaj olmaktan öteye gitmemektedir. Buna ek olarak mesajlar bilimse gerçeklerle çelişmektedir günümüz modern tıbbı dondurmanın hasta etmeyeceğini vurgulamaktadır. Yazar ezbere mesajlar vermektedir. Oyunun gece vakti ormanın tehlikeli olduğu, küçük bir kız yalnız başına yolda yürümemesi temeline dayandırılmaktadır. Fakat Kırmızı Başlıklı Kız oyun boyunca ormanda tek başına yürür, hiçbir tehlikeyle karşılaşmaz ne vakit güvenli bir yere, babaannesinin evine gelir, o zaman güvenli olduğu düşünülen “Polis” bir kurdun hapşırmasıyla yanlışlıkla onun midesine kaçar. oyunun temeline dayanan düşünceyle oyunun finali birbirine ters düşmektedir. Diğer bir mesele ise; oyunun en başında Annenin “git başımdan Kırmızı Başlık” diyerek kızını başından atması ile ortaya çıkar. Kırmızı Başlıklı Kızın başına ne gelirse annenin bu sözünden sonra gelir. Kırmızı Başlıklı Kız, annesinin ayağının altında dolaşmamak için kendine bir uğraş ararken babaannesinin gözlüğünü görür ve onu götürmeyi planlar. Kanımızca oyundan asıl ders alması gereken “Anne”dir. Dolayısıyla oyunda verilen iletiler tutarlı ve çocuğa uygun değildir.

Sonuç olarak, metinlerin teması, masalsılığı, günlük yaşamla uygunluğu, olay örgüsü, mesajların didaktikliği olarak tanımlanan kategorilere baktığımızda en olumsuz olarak nitelendirebileceğimiz oyunun “Kırmızı Başlıklı Kız” dır.

Analiz edilen metinlerin biçim kategorileri değerlendirildiğinde;

Çocuk Tiyatrosunda mekânın sahne ve seyircinin iletişimini kolaylaştırıcı olması gerekir. Seyir yeri ile sahne ne kadar yakın olursa oyun seyircisiyle o kadar kolay iletişi kuram kurar. Buna yardımcı diğer bir araç ise

ışıktır. Salonun doğru aydınlatılması çocuğun, oyuncuyla arasında kurduğu bağı sağlamlaştıracak, iletişimi kuvvetlendirecek çocuğun dikkatini yoğunlaştırmasına yardımcı olacaktır. Ankara Devlet Tiyatrosu'nca oynanan çocuk oyunlarının tümü çerçeve sahnede oynatılmakla birlikte sahne ve oturma yerleri yetişkinler için tasarlanmıştır. Bu nedenle oyuncuların çocuklarla iletişim kuramadığı, çocuklarının dikkatlerinin çabuk dağıldığı gözlemlenmiştir. Oyun çocuğu ne kadar oyuna katarsa çocuk hem eğlenecek hem de dikkatini oyunda tutacaktır.

"Çirkin Prenses ve Şişko Prens" adlı oyun biçimsel açıdan en çok olumsuz nitelendirilen oyun olmuştur. Seyircilere Kötü Cincin, "Siz hiç hayatınızda kopya çekmediniz mi? Hiç kumbaranızdan para çalmadınız mı? Hiç yalan söylemediniz mi?" gibi sorular sormaktadır. Bu soruları sorarken de sahne tamamen karartılmakta ve Kötü Cincin lokal ışığı seyircilerin üzerinde dolaştırmaktadır. Bu tür bir reji ile sahnede çocuklarla gizli ve karşılıklı konuşuluyormuş ve çocuklar sırlarını kimse görmeden itiraf edebilecekmiş gibi bir hava yaratılmak istenmiştir. Buna rağmen çocuklar Kötü Cincin'in sorularına evet dememekte, sırlarını itiraf etmemektedirler. Burada oluşturan reji fikri seyirciden bir karşılık bulamadığından işlevini yitirmekte ve lokal ışığın seyircinin gözüne tutulması da oldukça rahatsız edici bir eylem olmaktan ileriye gitmemektedir.

Oyununda beklenen gerçekten çirkin bir prensestir fakat aksesuar ve kostüm bunu desteklememektedir, Çirkin Prensesi oynayan oyuncu da şişman ve güzel, Şişko Prensi oynayan oyuncu da şişmandır. Bu durum oyun kişisinin fiziksel olarak oyuna uymadığını da örnekler.

"Kırmızı Başlıklı Kız" oyununda ise kukla oynatıcılarını gizlemek amaçlı az ışık kullanılmış bununla beraber salon da karartılmıştır. Bu karanlık kuklaların görünmesini engellemektedir. Ayrıca bu oyunda kullanılan sinek kuklası çok ufak ve sahne oldukça büyük olduğundan bu kukla arkada oturan seyirciler tarafından görülememektedir. Oyunda müzik de olumsuz puanlanmıştır. Kırmızı Başlıklı Kız'ı seslendiren oyuncunun şarkıyı çocuklaştırılmış bir sesle, kulak tırmalayıcı tiz bir tonda söylemesinin kurguyu destekleyici bir işlevi olmamakla birlikte seyircide rahatsız edici bir etki bırakmaktadır.

“Çirkin Prenses ve Şişko Prens” ve “Kırmızı Başlıklı Kız” oyunlarında günümüz popüler müzikleri, üzerlerine sözler yazılarak kullanılmıştır. “Kırmızı Başlıklı Kız” da “pop”, “Çirkin Prenses ve Şişko Prens” adlı oyunda ise “rap” tarzında söylenen şarkılar popüler kültüre hizmet etmek dışında estetik bir anlam yüklenmemektir. Kullanılan şarkıların oyunun içeriğini, anlamı derinleştirici ya da dramatik etkiyi kuvvetlendirici bir işlevi yoktur.

Sonuç olarak, biçimsel anlamda “Bir Yaz Masalı”, “Keloğlan Keleşoğlan” ve “Küçük Bir Mucize” adlı oyunların diğer oyunlara göre olumlu nitelik taşıdığı tespit edilmiştir. Biçim kategorilerinde olumsuz olarak tespit edilen sorunlar ise tiyatronun en temel teknik özelliklerini, dekoru, ışığı, sahneyi, müziği kapsamaktadır.

Oyunların Eğitim, Eğlence Ve Estetik Kategorilerinin Duygusal Yön Analizinden Elde Edilen Sonuçlar

İncelenen Oyunlar mesaj içeren toplam replikler düşünüldüğünde en fazla replik kaydedilen kategori **eğitim** kategorisi olmuştur. İkinci sırada eğlence, son sırada ise estetik yer almaktadır.

Eğitim kategorisinde en fazla olumlu mesaj içeren alt alan **bilgi kazandırma-sorma** olmuştur. Bu alt alanda en çok olumlu mesaj barındıran replik “Küçük Bir Mucize” adlı oyunda tespit edilmiştir. Oyunda doğanın dengesi, bal arısının, kelebeğin doğadaki görevi, tüm hayvanların yaz boyunca çalışıp yiyecek biriktirmesi gerektirdiği gibi bilgiler verilmektedir. Özellikle oyunun şarkılarında bu tür mesajlara yer verilmektedir. Ancak bu tür mesajlar verilirken didaktik bir tutum içerisine takınılmaktadır.

Eğitim kategorisinden **olumlu ilişki kurma** alt alanı ise en fazla olumsuz mesaj içeren alan olmuştur. Bu alt alanda en çok olumlu mesaj barındıran replik “Çirkin Prensesle Şişko Prens” adlı oyunda tespit edilmiştir. Oyunda Yeşillikler Ülkesi Soytarısı ve Mavilikler Ülkesi Soytarısının sürekli bir atışma ve kavga içersinde olduğu dikkat çekicidir. Aptal, başarısız, şapşal gibi nitelendirmeler de fazlasıyla kullanılmaktadır. Bu tür söylemler çocuğa olumsuz örnek teşkil etmektedir.

Eğlence kategorisinde en fazla olumlu mesaj içeren alt alan oyun oynamadır. Bu alt alanda en çok olumlu mesaj barındıran replik “Bir Yaz Masalı” adlı oyunda tespit edilmiştir. Bu oyun bir dolantı komedisidir ve sakarlıklar, büyülerin karışarak insanın eşeğe âşık olması gibi durumlar oyunu komik, canlı ve hareketli bir hale getirmektedir.

Eğlence kategorisinde en fazla olumsuz mesaj içeren alt alan **mutluluk’**tur. Bu alt alanda en çok olumlu mesaj barındıran replik “Kırmızı Başlıklı Kız” adlı oyunda tespit edilmiştir. Kırmızı Başlıklı Kız, kedinin çöpünün üstünde dans eder, kedi bu durumdan hoşlanmaz ve mutsuz olur, evi olan çöpünden dışarı çıkar ve ona kızar, ya da Kırmızı Başlıklı Kız’ın Annesi Babaannenin “maalesef” hasta olduğunu söylemesi onun mutsuz tavrına işaret eder. Oyundaki repliklerde mutluluk duygusu belirten olumlu, mutsuzluk duygusu hâkim olan replikler olumsuz olarak değerlendirilmiştir. Fakat bu alana ait tespit edilen repliklerin frekansı anlamlı sayılamayacak kadar düşüktür.

Estetik kategorisinde en fazla olumlu mesaj içeren alt alan **hayal gücü** alt alanıdır. Bu alt alanda en çok olumlu mesaj barındıran replik “Bir Yaz Masalı” adlı oyunda tespit edilmiştir. Oyunda perilerin büyü yapması, oyuncunun eşeğe dönüşmesi, Peri Kraliçenin eşeğe âşık olması, gelincik çiçeğinin büyülü olması gibi şeyler çocuğun hayal gücüne bırakılmıştır. Fakat bu alanda metinlerden beklenilen, çocuğun estetik algısını geliştirecek benzetmelere, tanımlara, etkileyici, güzel cümlelere yer verilmesidir. Fakat metinler incelendiğinde bu tür cümlelerin, repliklerin frekansı oldukça düşüktür.

Estetik kategorisinde en fazla olumsuz mesaj barındıran alt alan ise benzemek- benzetmektir. Bu alt alanda en çok olumsuz mesaj barındıran replik “Çirkin Prensesle Şişko Prens” adlı oyunda yer almaktadır. Oyunun adında “Çirkin” ve “Şişko” gibi yargıların oyunun konusuyla bir ilgisi yoktur. Prenses özellikle çirkinleşmeye çalışıyor olsa da çirkin bir görüntü elde edememektedir. Soytarıların sürekli birbirlerinin prens ve prenseslerine “marul kafalı”, “şişko göbekli” gibi söylemlerde bulunması, fiziksel özellikleri ile aşağılaması oyunu basitleştirmektedir.

Sonuç olarak, estetik ve eğlence boyutları da en az eğitim boyutu kadar önemlidir. Hatta çocuk eğlendiği ortamda daha çok öğrenecektir. Oyun metni de estetik nitelik taşıyan bir edebi eserdir. Bu nedenle yazarın kullandığı cümleler, kelimeler çocuğun estetik algısını, cümle dağarcığını geliştirecek nitelikte olmalıdır. Kelimeler özenle seçilerek kullanılmalıdır. Oyunlarda olumsuz mesajlar, olumlu mesajlara göre daha düşük frekansta olmakla beraber var olmaları bile sorundur. Aşağılama, küçük düşürme, sürtüşme, hor görme gibi anlamlar içeren replikler çocuğa kötü örnek olmaktadır.

Çalışmanın sonucuna bakıldığında, araştırma kapsamında; biçim ve içerik açısından temel nitelikleri barındıran, metin içeriğinde eğitim, eğlence, estetik repliklerinin dengeli sayıda dağıldığı ve bu repliklerinin kaydedilebilir düzeyde olumlu olarak nitelendirildiği bir çocuk tiyatrosu eseri tespit edilememiştir.

Öneriler

1) Devlet Tiyatroları sahneleri zengin olanaklara sahiptir. Dekor, kostüm, aksesuar, ışık gibi teknik unsurları kullanma imkanına sahiptir. Seyredilen çocuk oyunları gösterimlerinde özellikle Işık, salon ve ses-efekt konularında yetersiz kalındığı görülmektedir. Salonun çocuğa uygunluğu Devlet Tiyatrosunda göz ardı edilen bir meseledir. Bu yetersizlik seyircinin oyunla iletişim kurmasını, dikkatini oyuna vermesini engellemektedir. Bu nedenle çocuğun bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimine uygun bir tiyatro mimarisi ile düzenlenmiş salonlar önerilebilinir. Salonun ve sahnenin ışıklandırılması da oyuncu ile çocuğun iletişim kurabilmesine elverecek nitelikte olmalıdır.

2) Devlet Tiyatroları arşivine kabul edilmiş bu metinlerde - ki en az iki dramaturg tarafından kontrol edilmekte- bir sanatsal nitelik yoksunluğu göze çarpmaktadır. Metinlerde oyunun asal meselesi olaylar dizisine yedirilerek çözümlenmediğinden olaylar yapay ve deux ex machina niteliğini uyandıracak biçimde sonuçlanmaktadır. Metinlerin içeriğinde tespit edilen tutarsız, günlük yaşamdan uzak, çocuğa yanlış fikirler aşılayan iletiler de incelemeler sonucu saptanmıştır. Bu nedenle arşive girecek çocuk tiyatrosu eserleri daha ayrıntılı ve titiz bir incelemeden geçirilmelidir.

3) Oyunlarda kullanılan didaktik sözler de oyunları masal havasından çıkartma ve derse dönüştürmektedir, bu bağlamda yazarların didaktik söylemlerden kaçınması gerekmektedir. Oyunlar bir daha oynayacaksa bu didaktik mesajlar düzeltilmelidir.

4) İçerik analizi gibi sayısal veriler ortaya koyabilen ve çocukların ihtiyaçlarını belirleyici başka çalışmalara yer verilmeli ve bu çalışmalar gerek devlet tiyatrosu gerekse özel tiyatrolarca dikkate alınmalıdır.

5) Çocuğun oyundan çıkınca neler öğrendiği, neler hissettiği, neleri farklı bulduğu, nelerden hoşlanmadığı gibi sorular içeren anketler uygulanarak oynanan oyunlar geliştirilebilir.

6) Oyun ve seyircinin daha çok iletişim kurması, çocuğun dikkatini oyuna verebilmesi açısından önemlidir. Bunun için, çocuğu aktifleştiren, oyuna katan ve oyunu içselleştirmesini sağlayan bir çocuk tiyatrosu anlayışı tercih edil. Bu bağlamda oyundan önce ve sonra tiyatro pedagogu ya da drama lideri eşliğinde yürütülecek yaratıcı drama çalışmalarına yer verilebilir.

7) Oyunu izlemeden önce ve oyun izlendikten sonra oyuna dair eleştirel bakış geliştirmek adına yapılacak bir drama çalışması ile bireyin/çocuğun sanat eserini farklı bir açıdan izlemesi, algılaması, eser hakkında düşünmesini sağlayacaktır. Böylelikle birleştirerek eserle ilgili görüşlerini ifade edebilir hale gelecektir. Çocuğun geliştirdiği bu eleştiriler, yazarlara, yönetmenlere ve dramaturglara dönüt vermesi açısından faydalı olacaktır.

Bir yandan çocuğun ihtiyaçlarını tanımlayarak nasıl bir çocuk tiyatrosuna cevap arayan kuramcılar, diğer yandan büyük bir özgüvenle oyun yazıp yöneten sanatçılar varken neden hala çocuğu kavrayan ve onun estetik algısını geliştiren eserler ortaya çıkarılamadığı düşündürücüdür. Bu durumun çocuğa atfedilen değerle ilgili düşünülebilir. Unutulmamalıdır ki çocuk tiyatrosunu yetişkin tiyatrosundan değersiz ve ikinci planda gören bir zihniyet var olduğu müddetçe, yapılan tüm çalışmalar ve öneriler anlamsız kalacaktır.

KAYNAKLAR

Adıgüzel, Ö. (2006). Yaratıcı Drama Kavramı, Bileşenleri ve Aşamaları, **Yaratıcı Drama Dergisi**, Cilt 1, Sayı 1.

Adıgüzel, Ö. (2006). Yaratıcı Drama Ve Çocukların Tiyatrosu, **2.Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu**, A.Ü. Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yay.

Akkuş, P. (2006). **İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda 1980 Sonrasında Sahnelenmiş Çocuk Oyunu Metinlerinde Cinsiyetçilik**, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Alkan, C., Deryakulu, D. ve Şimşek, N. (1995). **Eğitim Teknolojisine Giriş**. Ankara: Atilla Yayıncılık.

And, M. (1985). **Geleneksel Türk Tiyatrosu**. İstanbul.İnkılâp Kitapevi Yayınları.

Arık, A. (1992). **Psikolojide Bilimsel Yöntem**. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Basımevi ve Film merkezi Yayınları.

Bakış Ü.(1986). **Çocuk Tiyatrosunda Oyunculuk Sanatı**. Ankara: Devlet Tiyatroları Yayınları.

Berelson, B. (1952). **Content Analysis in Comunication Analysis Research**. New York: Hafner.

Bursalı, U.(2005). **Keloğlan Keleşoğlan**. Ankara: Devlet Tiyatroları Arşivi.

Bursalı, U.(2007). **Küçük Bir Mucize** Ankara: Devlet Tiyatroları Arşivi.

Bursalı, U.(2008). **Kırmızı Başlıklı Kız**. Ankara: Devlet Tiyatroları Arşivi.

Cemal, A. (1998). **Aradığımız Tiyatro**. İstanbul: Mitos Boyut Yayıncılık.

Çalışlar, A. (1992). **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**. İstanbul: Boyut Yayınları.

Demirkol, Nihal. (2008) **İngiliz Roman Geleneğinde Çocuk Edebiyatının Gelişimi: Arketipçi Eleştiri Kuramına Göre Alice Harikalar Diyarında, Define Adası, Orman Kitabı Adlı Eserlerin İncelenmesi**, Yayımlanmamış yüksek lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Denizer, Ü. (1979). Çocuk Tiyatrosunda Tavır. S. Şener. (Editör) **Çocuk Tiyatrosu**. Ankara: Maya Matbaacılık Yayıncılık.

Ersoy, A. (1983). **Sanat Kavramlarına Giriş**. İstanbul: Beta Basım Yayın.

Ertuğrul, M. (1975). **İnsan ve Tiyatro Üzerine "Gördüklerim"** . İstanbul: Yankı Yayınları.

Goldberg, M. (1974). **Tiyatro ve Çocuk**. İstanbul: Mitos- Boyut Yayınları.

Gökçe, O. (1995). **İçerik Çözümlemesi, Sosyal Bilimlerde Bir Araştırma Yöntemi**, Konya: Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları.

Gürel, E. (2008). **Bir Yaz Masalı**. Ankara: Devlet Tiyatroları Arşivi.

İlhan, A.Ç. (1997) , İlköğretimde Sanat Eğitimi ve Eğitsel Yaratıcı Drama, **Yaşadıkça Eğitim Dergisi**. sayı 54.

İlhan, Y. A. (1986). **Çocuk Eğitiminde Çocuk Tiyatrosunun Yeri Ve Önemi**, yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

İnal, K. (1995). **Çocuğun Örselenen Dünyası**. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

Kavcar C. (1982). **Edebiyat ve Eğitim.** Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları.

Kılıçözgürler, D. S. (2002). **Türk Tiyatrosunda Gerçekçi Çocuk Oyunlarında Eğitimin Otoriter Ve Demokratik Görünümleri**, Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Kuyumcu, N.(2000). **Çocuk Tiyatrosu**. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Kızıldağ K. H. (2000). **Ankara`da Çocuk Tiyatroları Ve Bir Seyirci Profili Denemesi**, Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü ,Ankara.

Köksal, Ü. (1979). Çocuk Oyunu Yazarlığı. S. Şener (Editör). **Çocuk Tiyatrosu**. Ankara: Maya Matbaacılık Yayıncılık.

Krippendorf, K. (1984), **Content Analysis** (An Introduction to its Methodology), Sage Context Series, Sage Publication, Beverly Hills.

Küçük, E. Y.(2008) **Türkiye'deki Kültür Politikalarının (1960-1970) Devlet Tiyatrolarında Oynanan Çocuk Oyunlarına Yansıması**, Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Levent, T.(1993). **Niçin Tiyatro?** . Ankara: Gündoğan Yayınları.

Mossage,K.(1993) Estetik ve Sanat Dersleri, Çev: Aziz Çalışlar, Ankara: İmge Yayınları.

Nutku, Ö. ,(1998). **Oyun, Çocuk, Tiyatro**. İstanbul: Özgür Yayınları.

Nutku, Ö.(1980). **Sahne Bilgisi**. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Okvuran A., Tavşancıl E., İlhan A.Ç. , (2006) Çocuk Tiyatroları İçerik Analizi Ankara İli Örneği, 2.Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu, A.Ü. **Çocuk Kültürü** Araştırma ve Uygulama Merkezi Yay.

Onur, B. (2005).**Türkiye'de Çocukluğun Tarihi** Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

Onur, B. (1993). **Toplumsal Tarihte Çocuk**. Ankara: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

Oral, M. http://www.icaa.org.tr/datelier/makaleler/index.html. (04.04.2009) tarihinde alınmıştır.

Özer, H.(2005). **Çirkin Prensesle Şişko Prens**. Ankara: Devlet Tiyatroları Arşivi.

Özertem, T.(1979). **Türkiye'de Çocuk Tiyatrosu**. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.

Postman, N. (1995). **Çocukluğun Yokoluşu**. Çev: Kemal İnal. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

Samurçay N. İki Oyuna İlişkin İçerik Analizi S. Şener (Editör). **Çocuk Tiyatrosu**. Ankara: Maya Matbaacılık Yayıncılık.

Samurçay N. **Psikolojik Açıdan Çocuk Tiyatrosu** www.assitej.org.tr/makale004.htm, (Mart 2009 tarihinde alınmıştır)

San, İ. (1982). "Sanat Eğitimi", **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**, Cilt 15, Sayı 1, Ankara.

San, İ. (1997). "Kültür Eğitbilim ve Çocuk". **Çocuk Kültürü**, **1. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri**, Yayına Haz, Bekir Onur, Ankara: A.Ü. **Çocuk Kültürü** Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları

Senemoğlu, N. (2002). **Gelişim, Öğrenme ve Öğretim**, Gazi Kitabevi, Ankara.

Şener S. (1979a). "Çocuk Tiyatrosu" **Ulusal Kültür Dergisi**, Nisan 1979, Sayı 4, İstanbul.

Şener, S (1993). **Oyundan Düşünceye**, Ankara: Gündoğan Yayınları.

Şener, S. ,Sağlam. T. (1999), Cumhuriyet'in 75 Yılında Türkiye'de Çocuk Tiyatrosu, **1. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri**, (editör) Bekir Onur, Ankara.

Siral, Ülkü. (1979). Öğrenme Yaşantısı Olarak Çocuk Tiyatrosu. S. Şener (Editör). **Çocuk Tiyatrosu**. Ankara: Maya Matbaacılık Yayıncılık.

Şirin, M. R. (10.Kasım.1986), Çocuklar İçin Edebiyat ve Çocuk Yayınları.**Tercüman**.

Tavşancıl E., Aslan E., (2001), **İçerik Analizi ve Uygulama Örnekleri**, Epsilon Yayıncılık, İstanbul.

Ülger, D. (2002) **Ankara Devlet Tiyatroları'nda Oynanmış Yerli Çocuk Tiyatrosu Metinlerinin Türkçe Öğretimi Açısından İncelenmesi**, yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Wolfgang, S.(2005) **Çocuklar İçin Tiyatro**. Çev.:Ayşe Selen. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Yalçın, A. ve Aytaş G. (2005). **Çocuk Edebiyatı**. Ankara: Akçağ Yayınları.

EKLER

Ek:1 Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü Başdramaturgluk Dramaturjik Değerlendirme Formu- Kırmızı Başlıklı Kız

Ek:2 Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü Başdramaturgluk Dramaturjik Değerlendirme Formu-Bir Yaz Masalı

Ek:3 Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü Başdramaturgluk Dramaturjik Değerlendirme Formu-Keloğlan Keleşoğlan

Ek:4 Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü Başdramaturgluk Dramaturjik Değerlendirme Formu-Çirkin Prensesle Şişko Prens

2008/19
D.19

T.C.

KÜLTÜR BAKANLIĞI

Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü

Başdramaturgluk

Hizmete Özeldir.

Sayı: 08/279

DRAMATURJİK DEĞERLENDİRME FORMU

I. KAPAK

A.OYUNUN KÜNYESİ

1.Oyunun Adı	: Kırmızı Başlıklı Kız
2.Yazan	: Ulviye Karaca
3.Çeviren	: -
4.Uyarlayan	: -
5.Kaç Bölüm-Perde	: İki perde
6. Oyunun Belge Türü	: Çocuk Oyunu
7. Oyunun Ana Türü	: Dram
8. Oyunun Alt Tür Bilgileri	: Müzikli, Şarkılı, Danslı, Masalsı
7.Olayın Geçtiği Dönem	: Masal Zamanı
8.Dekor Sayısı	: Belirsiz
9.Sayfa Sayısı ve Tahmini Süre	: 25 sayfa- 40 dakika

B.OYUN KİŞİLERİ :

a.Toplam	: 10
b.Kadın	: 3
c.Erkek	:
f. Cinsiyetsiz	: 4

(Oyunda kuklalarla çalışmanın planlandığı açıktır. Ancak kimin kukla kimin oyuncu olduğu belli değildir.)

Oyunun Başdramaturgluğa Verildiği Tarih	**: 20.08.2008**
Dramaturgi Raporunun Düzenlendiği Tarih	**: 21.08.2008**
Raporun Başdramaturgluğa Teslim Edildiği Tarih	**: 21.08.2008**

KIRMIZI BAŞLIKLI KIZ

METNİN İNCELENMESİ

1.Konu:

Ulviye Karaca tarafından yazılan "Kırmızı Başlıklı Kız" isimli oyunda, anonim bir masal olan "Kırmızı Başlıklı Kız"dan yola çıkarak modern bir söylem oluşturma çabasına gidilmiştir. Buna göre "Kırmızı Başlık"ın annesi evde bir parti vermeye hazırlanmaktadır. "Kırmızı Başlık"ın da ayak altında dolaşmaması gerekmektedir. "Kırmızı Başlık" bahçeye çıktığında hasta olan büyükannesinin gözlüğünü bulup ona götürmeye karar verir. Tek başına yola çıkar, ormandan geçerek binbir macerayla büyükannesinin evine varır. Yolda Kedi, Fare, Kurt, Baykuş ve Sinek'le tanışır. Oyunun finali "Kırmızı Başlıklı Kız" masalıyla benzer bir biçimde gerçekleşir. Kurt masaldan farklı olarak istemsiz bir biçimde Sinek, Kırmızı Başlık ve Büyükanneyi yutar. Her hapşırdığında midesine birini indirir. Sonunda doktorlardan yardım isteyerek hepsini karnından çıkarır.

2. Tema:

"Kırmızı Başlıklı Kız" isimli oyunda, oyunun ana teması, "münferit davranmak"tır. Oyun kişileri düşüncesizce, kendini ve çevresindeki umursamadan hareket etmektedirler. Bunun dışında şu konu başlıkları da oyun içinde düşünülebilir:

1. Bencillik
2. Sorumsuz davranma
3. Büyüklerine danışmama
4. Kötü alışkanlıklara sahip olma
5. Hırsızlık
6. Yalancılık

3. Önerme:

Oyunda, "etrafındakileri düşünmeden, kendini hiçe sayarak yapılan sorumsuz davranışlar önünde sonunda kişiyi zor durumda bırakır" denilmeye çalışılmıştır. Ayrıca "Kırmızı Başlıklı Kız" adlı oyun, hem masala hem de bu masaldan yola çıkılarak böylesi masalsı bir anlatıma dayandırılmıştır.

4. Dramatik Çatışma Olgusu:

Ulviye Karaca tarafından yazılan oyunda, Kırmızı Başlık annesine haber vermeden hasta olan büyükannesine unuttuğu gözlüğünü götürmek üzere yola koyulmuştur. Anne ve Kırmızı Başlık arasındaki çatışma, asal çatışmayı oluşturmaktadır. Bununla birlikte oyun süresince karşılaştığımız başka çatışma noktaları da bulunmaktadır: Kedi ile Fare arasındaki çatışma, Baykuş'un büyükannenin gözlüğünü çalmasından kaynaklanan Baykuş ile Kırmızı Başlık, Baykuş ile Kurt arasındaki çatışma, Büyükannenin hasta olmasının sorumlusunun bizzat kendisi olmasından kaynaklanan çatışma, Kırmızı Başlık'ın annesinden bağımsız hareket etmesinden kaynaklanan çatışma, Kurt'un iyi bir insan olma çabası ama buna istem dışı hareketi nedeniyle uyamamasından kaynaklanan çatışma gibi.

Metin içinde ise dramatik yapıyı etkileyecek zaaflar da bulunmaktadır:

1. Oyun masalsı bir atmosferde ilerlediği için, anlatımdan oyuncular aracılığıyla kaçılmaya çalışılmış, ama hangi karakterin oyuncu hangi karakterin kukla olarak düşünüldüğü net bir biçimde ayrıştırılamamıştır
2. Oyunda mekan düşünülmediğinden, mekan geçişleri hesaba katılmamış, bu da dramatik yapıda aksamaya yol açmıştır.
3. Oyunda bazı olaylar net bir biçimde verilememiştir. Örneğin anne ne için parti yapmaya hazırlanmaktadır? gibi.
4. Oyunda Anne ile Kırmızı Başlık yeniden karşılaşmadığından çember tamamlanamamıştır.

5. Oyun Kişileri ve İlişkiler Düzlemi

Oyun kişilerine ait ilişkiler düzleminin çatışma noktalarını belirleme açısından başarıyla kurulduğu, ancak oyun kişilerinin hiçbir zaman karakter olamadıklarını görmekteyiz. Oyun içinde oyun kişilerine yönelik yaratıcı özellikler eklenememiştir.

III. BİÇİME İLİŞKİN ÖZELLİKLER

a.Olaylar Dizisine Bağlı Olarak Özet

Oyun, oyuncuların bir açılışa hazırlıklarını seyirciye şarkılı olarak aktarmasıyla başlar. Oyun kişileri büyük bir heyecanla açılış için toplanmıştır. Fotoğrafçı gelir, tam fotoğraf çekecekken Anne kızının olmadığını fark eder. Herkes Kırmızı Başlık'ı aramaya koyulur. Kırmızı Başlık'ı

bir güvenlik görevlisi getirir. Tekrar fotoğraf çekileceği sırada Kırmızı Başlık Büyükannesinin olmadığını anlar. Annesi Büyükannesinin hasta olduğunu belirtir. Ayrıca çok yoğun olduğunu söyler, bahçede oyuncaklarıyla oynamasının kendisini rahatlatacağını da ekler. Kırmızı Başlık bahçeye çıkınca yerde Büyükannesinin gözlüğünü bulur. Artık kendisine de çocuk gibi davranılmasından sıkıntı duyduğunu bir şarkıyla belirterek, Büyükannesine gitmeye karar verir. Yolda bir kediye rastlar. Çöpün içinden çıkıp, güzellik uykusundan uyanmıştır. Kırmızı Başlık'tan ılık süt ister. Kırmızı Başlık da ona eğer kendisiyle Büyükannesine gelirse, ona süt verebileceğini söyler. Kedi buna yanaşmaz. Kedi sahneden çıkar çıkmaz Fare görünür. Kediden korkmaktadır. Ormanın da korkutucu olduğunu, tek başına Büyükannesine gitmesini yadırgadığını belirtir. Bu arada Kurt polis kıyafetiyle gelir. Eski masaldaki Kurt görüntüsünden sıkılmış, iyi bir karaktere sahip olmaya çalışmakla övünmektedir. Kırmızı Başlık'ı görüp şaşırır. Ona gerekirse Büyükannesine giderken kendisine eşlik edebileceğini söyler ama Kırmızı Başlık yanaşmaz. Kırmızı Başlık yeniden yola çıkınca Baykuş'a rastlar. Baykuş Büyükannenin gözlüğünü çalar. Böylece kendi gözleri daha iyi görmeye başlamıştır. Sinek gelince Kırmızı Başlık Sinek'in peşine takılır. Polis aramaya koyulur. Kurt da Kırmızı Başlık'ı tek başına bıraktığı için endişelidir. Baykuş'u görünce gözündeki gözlükten, gözlüğü çaldığını anlar. Gözlüğü Büyükanneye teslim etmek için yola koyulur. Ancak sinek karşısına çıkınca hapşırır ve Sinek'i yutar. Büyükanneye gider. Gözlüğü vermek isterken yine hapşırır. Büyükanneyi de yutar. Bir süre sonra Kırmızı Başlık gelir. En son onu da yutunca doktor ister. Hepsini istemeden yutmuştur. Oyuncular tekrar gelirler. Sırayla bütün oyun kişilerini kurtarırlar.

b. Zaman ve Mekan Kullanımı

Oyun çizgisel bir doğruda ilerlemektedir. Masal anlatım süresi olduğundan, belirli bir zaman yoktur.

Oyunda yazar tarafından belirgin bir mekan tasarımı yoktur. Oyunda mekan geçişlerinin nasıl olduğuna yönelik bir ize rastlanamamıştır.

c. Konuşturma Örgüsü

Oyundaki dil son derece sorunludur. Çok fazla cümle bozuklukları bulunmaktadır. Tiyatronun çocuklara en önemli kazanımlarından biri de güzel Türkçe konuşmak olmalıdır. Mesela:

1. Balonları tam kurdela kesilince uçurun.

Balonları kurdela kesilirken uçurun olmalıdır.

2. 10 gündür prova ediyoruz.

Prova edilmez yapılır.

3. Benimse stres yapmaktan…

Stres yapılmaz.

4. Oyuncular poz alırken…

Poz alınmaz. Poz verdi denir.

5. Herkes tamamsa duruşlarınızı bozmayın.

Bu ne demek?

6. Cümle başlarında "Bakın" kullanımları, İngilizce'den ülkemize uyduruk dizilerden sızmış, "Hey look" karşılığı gibidir.
7. Şarkı boyunca arka bahçeye gelmiştir.

Bu nasıl bir cümle? "Şarkı devam ederken arka bahçeye gelir" mi denmeye çalışılmıştır? Örnekler kolaylıkla çoğaltılabilir.

d. Aksiyonun Yönelişi

Oyunda, yazarın masalsı anlatımının daha modern bir yorumla aktarımına gidilmiş, hoş bir üslup yakalanmıştır. Dramatik yapıdaki bir takım zaaflar oyunda kriz, düğüm, çözüm gibi unsurları zaman zaman sekteye uğratmaktadır.

IV. SONUÇ

Ulviye Karaca tarafından yazılan "Kırmızı Başlıklı Kurt" isimli oyunun yeniden yazılması gerektiği inancındayım.

ÖZNEL DÜŞÜNCE

Ulviye Karaca son yıllarda gerçekleştirdiği projeleriyle çocuk tiyatrosuna emek harcayan bir isim. Ancak bu oyunun metninde hem Türkçe kullanımında hem de çatışma noktalarında aksaklıklar mevcut. Sahneleneceği zaman mutlaka bir dramaturgla çalışılması gerektiği düşüncesindeyim.

Edebi Kurul'un takdirine sunulur.

Eren AYSAN
DRAMATURG

2008/377
2008/1
D. 20

T.C.

KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü

Başdramaturgluk

Hizmete Özeldir.

Sayı:

DRAMATURJİK DEĞERLENDİRME FORMU

I. KAPAK

A.OYUNUN KÜNYESİ

1.Oyunun Adı	: BİR YAZ MASALI
2.Yazan	: W. SHAKESPEARE
3.Çeviren	: -
4.Uyarlayan	: EMEL BALA GÜREL
5.Kaç Bölüm-Perde	: 9 Sahne
6. Belge Türü	: Yerli Oyun
A. Ana Tür	: Çocuk Oyunu
B. Alt Türler	: Uyarlama
7.Olayın Geçtiği Dönem	: Masalsı
8.Dekor Sayısı	: Değişken
9.Sayfa Sayısı-Tahmini Süre	: 34 sf. – 1 saat

B.OYUN KİŞİLERİ

a.Toplam	: 14
b.Kadın	: 6
c.Erkek	: 8
d.Çocuk	: -
e.Figüran	: -
f. Hayvan Karakter	: -
g. Cinsiyetsiz	: -

Oyunun Başdramaturgluğa Verildiği Tarih : 18.07.2008
Dramaturgi Raporunun Düzenlendiği Tarih : 02.11.2008
Raporun Başdramaturgluğa Teslim Edildiği Tarih : 04.11.2008

II. İÇERİĞE İLİŞKİN ÖĞELER

Konu

Oyun; Shakespeare'in Bir Yaz Dönümü Gecesi Rüyası'dan, başka Shakespeare metinleri olan Hamlet ve Hırçın Kız'dan esinlenerek çocuklara yönelik uyarlanmıştır. Bir Yaz Dönümü Gecesi Rüyası'ndaki yaşanan çatışma noktaları aynen korunmuştur.

Tema ve Yan Temalar

Oyun "zorla evlendirme" teması çerçevesinde ilerlemekle birlikte;

1. Hilekarlık
2. İkiyüzlülük
3. Aşk
4. Yardımseverlik
5. İyilik
6. Esriklik
7. Uçarılık gibi, yan temalar da işlenmiştir.

Önerme

Oyunda "bir insana zorla iş yaptırmaya çalımlanın zararları ile düşüncesizce girişilen kimi eylemlerin geri dönüşü zor sonuçlara neden olabileceği" düşüncesi üzerinde durulmaktadır.

Dramatik Olayın Ele Alınışı ve Çatışma Olgusu

Oyunda çatışma öğesi, kavramlar üzerindeki çatışma noktalarından yola çıkılarak kurulmuştur. Buna göre;

Doğruluk X Sahtekarlık

Dürüstlük X Yalancılık

arasında kurulmuştur. Doğruluktan yana olan, davranışlarının neden ve sonuçlarını değerlendirenler bile, başkalarının bencillikleri ya da düşüncesizlikleri yüzünden güç durumlara düşebilmektedir.

Kişileştirme ve İlişkiler Düzlemi

Oyun kişilerinin başında, genç aşıklar gelir. Balkız ile Beteroğlan birbirlerine aşıktır, ancak Beteroğlan dolantının başlıca nedenidir. Çünkü Beteroğlan'a aşık, Aykız bir takım hilekarlık yollarına başvuracaktır. Bunun yanında Obur Kraliçe, Bay Sıska, düşüncesiz Çiçek Peri ile

doğrucu ve Sultanı Böcek Peri, aşıklar etrafında kurulan öykünün dolantısının ilerlemesine yardımcı olan oyun kişileridir.

III. BİÇİME İLİŞKİN ÖĞELER

Olay Dizisi Gelişimine Bağlı Olarak Özet

İlk sahnede Obur Kraliçesi ile Bay Sıska'nın evlilik hazırlığı içinde olduğunu öğreniriz. Düğüne iki gün kalmıştır. Bu arada Bay Sıska kızı Balkız'ın Beteroğlan'la evlenmek istememesinden rahatsızdır. Beteroğlan, Balkız'ın cezalandırılmasından yanadır. Balkız aşık olduğu Şekeroğlan'la evlenmeyi istememektedir. Diğerlerinin baskı ve akıl vermeleri, zindanla tehdit etmeleri umurunda değildir. Kraliçe Balkız'a düşünmesi için iki gün süre verir. Şekeroğlan'ın da bir gün içinde ülkeyi terk etmesini ister.

Bir sonraki sahnede Balkız ve Şekeroğlan kaçmaya karar verirler. Bu Balkız'ın kuzeni Aykız'a açıklarlar.

Üçüncü sahnede Testere Makara ve İplik'ın yaklaşan düğün için bir gösteri hazırlığında olduklarını görürüz. Bir tiyatro oyunu oynayacaklardır. Bu bölüm Hamlet'e göndermelerle doludur.

Dördüncü sahnede, Perilerin Sultanı Böcek Peri ile Ecesi Çiçek Peri'nin çatışmasını gözlemleriz. Çiçek yaptığı büyülerin doğanın işleyişini bozmakta, kocası da bozulan işleri yoluna koymaktadır. Böcek Peri bir düzen çevirmeye karar verir. Amacı karısının ders alması için onu herhangi bir yaratığa aşık etmektir.

Bu sırada Beteroğlan peşinden hiç ayrılamayan Aykız ormana girer. Böcek Peri onların halini görünce büyüyü Beteroğlan üzerinde kullanmaya karar verir.

Böcek Peri de beşinci sahnede Çiçek Peri'ye aynı büyü yapar. Sonra ardından İplik, Makara, Testere ve Teneke aralarına bir duvar örülen aşıkların kavuşamama öyküsünü oynamaya hazırlanırlar.

Çiçek Peri uyandığında, bu yaratığa aşık olur. Aynı şekilde Beteroğlan'ı arayan Aykız da Şekeroğlan'a rastlar, ona aşık olur. Aykız kaçar, Şekeroğlan peşine düşer. Balkız da uyanıp onu aramaya koyulur. Böcek Peri karısının başına gelenleri dinler, sahneye Beter ve ardından da Balkız girince yapılan hata anlaşılır.

Böcek Peri Çekirge'yi bırakmaz, hatasını düzeltmek için olup bitecekleri bekler. Aykız ve Şekeroğlan da gelince ortalık iyice karışır. Aykız ve Balkız birbirlerini sevdiklerini çalmakla suçlayarak kavgaya girişir.

Böcek Peri Çiçek Peri ile esnafın oyunlarını izler. Sonra büyü ile Çiçek Peri'yi yeniden kendine aşık eder ve Çekirge'den de Makara'yı ormanın uzak bir köşesine götürmesini ister. Çiçek Peri yeniden kocasına aşık olmuştur.

Sekizinci sahnede genç aşıkların uyandığını, her şey toparlanır. Bu arada Testere, Teneke ve İplik Çekirge'nin bıraktığı altınla bulurlar. istedikleri gibi tiyatro yapabileceklerdir.

Konuşturma Örgüsü

Oyunda, çocukların algılayabileceği kolaylıkta bir konuşma örgüsü kullanılmıştır.

Zaman ve Mekan Kullanımı

Oyunda Shakespeare oyunuyla benzer bir biçimde mekan dönüşümleri kullanılmış, zaman zaman şarkılarla geçişler desteklenmeye çalışılmıştır.

Aksiyonun Yönelişi

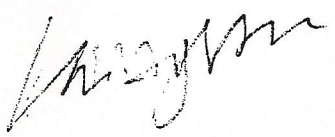
Oyunda aşıkların birbirleriyle kavuşamamasından kaynaklanan ciddi bir kriz olgusu yaşanır. Dolantıyı güçlendirecek büyülerle düğümler atılır. En sonunda doğadaki olaylar yanlış yönlendirildiği ve bozulduğu için karışıklık had safhaya ulaşır, bu da çözüme ilk adımdır. Bütün bunlar başarıyla işlenmiştir.

SONUÇ

Oyun, Devlet Tiyatroları repertuvarında yer alabilecek niteliktedir.

DRAMATURG

EREN AYSAN



T.C.

KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü

Başdramaturgluk

Hizmete Özeldir.

Sayı: 08/293

DRAMATURJİK DEĞERLENDİRME FORMU

I. KAPAK

A.OYUNUN KÜNYESİ

1.Oyunun Adı	: BİR YAZ MASALI
2.Yazan	: W. SHAKESPEARE
3.Çeviren	: -belirtilememiş-
4.Uyarlayan	: EMEL BALA GÜREL
5.Kaç Bölüm-Perde	: 9 Sahne
6. Belge Türü	: Yerli Oyun
A. Ana Tür	: Çocuk Oyunu
B. Alt Türler	: Uyarlama
7.Olayın Geçtiği Dönem	: Masal Çağı
8.Dekor Sayısı	: Değişken
9.Sayfa Sayısı-Tahmini Süre	: 34 sf. – 1 saat

B.OYUN KİŞİLERİ

a.Toplam	: 14
b.Kadın	: 6
c.Erkek	: 8
d.Çocuk	: -
e.Figüran	: -
f. Hayvan Karakter	: -
g. Cinsiyetsiz	: -

Oyunun Başdramaturgluğa Verildiği Tarih : 18.07.2008
Dramaturgi Raporunun Düzenlendiği Tarih : 30.09.2008
Raporun Başdramaturgluğa Teslim Edildiği Tarih : 30.10.2008

II. İÇERİĞE İLİŞKİN ÖĞELER

A. Konu :

Oyun Shakespeare'in Bir yaz Dönümü Gecesi Rüyası'nın çocuk seyirci için uyarlanmasıdır.

B. Tema ve Yan Temalar:

Oyunda zorla evlendirme teması ile insanın oyun oynamaya eğilimi ön planda tutulmuş, aşkın neden olduğu uçarılık, toyluk, bencillik, ikiyüzlülük, hilekarlık, saflık, yardımseverlik, oyun oynamanın tadı ve neden olduğu karışıklıklar gibi temalar işlenmiştir.

C.Önerme

Oyunda "düşüncesizce girişilen kimi eylemlerin, anlık isteklerin ve oyun oynama güdüsünün geri dönüşü zor sonuçlara neden olabileceği" düşüncesi ön plandadır. Böylece çocuklara, sırf eğlenmek için oyun oynarken bile gerçekleştirdikleri eylemin sorumluluğunu almaları gerektiği düşüncesi dolaylı yoldan aşılanabilmiştir.

D. Dramatik Olayın Ele Alınışı ve Çatışma Olgusu

Oyunda çatışma ögesi, doğruluk ve dürüstlük ile yalancılık ve hilekarlık arasında kurulmuştur. Doğruluktan yana olan, davranışlarının neden ve sonuçlarını değerlendirenler bile, başkalarının bencillikleri ya da düşüncesizlikleri yüzünden güç durumlara düşebilmektedir. Ancak oyunun kurgusal gelişimi içinde, herkesin kendi eyleminin sorumluluğunu alması ve yapılan yanlışları düzeltme eğilimi karışıklığa son verilmesini sağlamaktadır.

E.Kişileştirme ve İlişkiler Düzlemi:

Oyun kişilerinin başında oyunun eş baş kahramanları olan genç aşıklar gelir. Balkız ve Beteroğlan birbirlerine aşıktır, ancak Balkız'a göz koyan ve Kraliçe'nin yeğeni olduğu için onunla zorla evlenmek isteyen Beteroğlan dolantının başlıca nedenidir. Beteroğlan'a aşık Aykız ise ısrarcı bir aşığın tatsız durumlara düşeceğine işaret eder. Ormanda yaşayan Obur Kraliçe, onunla evlenecek olan Bay Sıska, eğlenceye düşkün perilerin düşüncesiz ve bencil ecesi Çiçek Peri ile doğrucu ve sorumluluk sahibi Sultanı Böcek Peri, aşıklar etrafında kurulan öykünün dolantısını

sağlamlaştırmak için kullanılan ve kendi dış öyküleriyle genç aşıkların öyküsünü destekleyen yardımcı oyun kişileridir. Lale ve Çekirge, perilerin ecesi ile sultanının yardımcılarıdır, yaptıkları büyüler ve anlatıları ile hikayenin dolantısına ve serimine yardımcı olurlar. Teneke, Testere, Makara ve İplik ise oyun içinde oyun çıkaran oyuncular topluluğunu oluştururlar.

III. BİÇİME İLİŞKİN ÖĞELER

A. Olay Dizisi Gelişimine Bağlı Olarak Özet

Açılış şarkısı ile seyirci oyuna hazırlandıktan sonra ilk sahnede Ormanların Obur Kraliçesi'nin Bay Sıska ile evlilik hazırlığı içinde olduğunu, şişmanlıktan gelinliğine sığmadığını görürüz. Düğüne iki gün kalmıştır ve Bay Sıska kızı Balkız'ın Beteroğlan'la evlenmek istememesinden şikayetçidir. Kraliçe'nin yeğeni Beteroğlan da bu konuda konuşmak için gelir ve babasına karşı gelen Balkız'ın cezalandırılmasını ister. Ancak Balkız aşık olduğu Şekeroğlan'la evlenmeyi istemektedir. Diğerlerinin baskı ve akıl vermeleri, zindanla tehdit etmeleri umurunda değildir. Kraliçe düşünmesi için ona iki gün süre verir. Kendisine kafa tutan Şekeroğlan'ın da 24 saat içinde ülkeyi terk etmesini ister. İkinci sahnede Balkız ve Şekeroğlan kaçmaya karar verirler. Bu kararı Beteroğlan'a aşık olan Balkız'ın kuzeni Aykız'a açıklarlar. Aykız Beter'e delice aşıktır, ancak karşılık görememekte ve Balkız gibi olmadığı sürece de göremeyeceğini düşünmektedir. Bu nedenle de aşkını elinden aldığını düşündüğü Balkız'ın peşinden gitmeye ve ondan intikam almaya karar verir. Üçüncü sahnede Testere Makara ve İplik adlı esnafın yaklaşan düğün için bir gösteri hazırlığında olduklarını görürüz. Rollerini komik durumlar içinde paylaşırlar. Dördüncü sahnede sürekli didişen Perilerin Sultanı Böcek Peri ile Ecesi Çiçek Peri'nin inatlaşmasına tanık oluruz. Yardımcıları Lale ve Çekirge'den onların kavgalarının Çiçek Peri'nin inadından kaynaklandığını öğreniriz. Çiçek yaptığı yanlış büyülerle doğanın işleyişinde tersliklere neden olmakta, kocası da bozulan işleri yoluna koymaktadır. Çiçek naz yapmaktan vazgeçmeyince, Böcek Peri çekirgeden ormandaki gelinciklerden ister. Bu gelincikle güçlü bir aşk büyüsü yapılmaktadır. Niyeti karısının ders alması için onu herhangi bir yaratığa aşık etmektir. Bu sırada Beteroğlan peşinden hiç ayrılamayan Aykız ile ormana girer. Böcek Peri onların halini görünce büyüyü Beter üzerinde kullanmaya karar verir. Bu işi yapması için de

gördüğü çifti Çekirge'ye tarif eder. Ancak Çekirge karşısına ilk çıkan Şekeroğlan ile Balkız'ın tarif edilenler olduklarını sanır ve büyüyü Şekeroğlan'a yapar. BU arada Böcek Peri de beşinci sahnede Çiçek Peri'ye aynı büyüüü yapar ve ardından geçiş şarkısı ile esnafın oyun hazırlığını görürüz. İplik, Makara, Testere ve Teneke aralarına bir duvar örülen aşıkların kavuşamama öyküsünü oynayacaklardır. Bu arada Makara eşek başlı bir yaratığa dönüşmüş olarak girer, diğerleri kostümünü çıkarmaya çalışırlar ancak gerçekten eşeğe dönüştüğünü anlayınca korkup kaçarlar. Çiçek Peri uyanır ve bu yaratığa aşık olur. Bu esnada 6. sahnede Beter'i arayan Aykız da Şekeroğlan'a rastlar, uyandırır ve Şeker ona aşık olur. Aykız kaçar, Şekeroğlan peşine düşer. Balkız da uyanıp onu aramaya koyulur. Çekirge ile buluşmaya gelen Böcek Peri karısının başına gelenleri dinler, sahneye Beter ve ardından da Balkız girince yapılan hata anlaşılır. Böcek Peri Çekirge'yi bırakmaz, hatasını düzeltmek için olup bitecekleri bekler. Aykız ve Şekeroğlan da gelince ortalık iyice karışır. Aykız ve Balkız birbirlerini sevdiklerini çalmakla suçlayarak kavgaya girişir. Beter ile Şeker de düelloya tutuşurlar. Böcek onları dondurur, Çekirge'den doğru şekilde eşleştirip, erkeklerin gözlerine yeniden çiçeği sürmesini ister. Yedinci sahnede Böcek Peri Çiçek Peri ile Makara'nın oynaşmalarını izler. Sonra büyü ile Çiçek Peri'yi yeniden kendine aşık eder ve Çekirge'den de Makara'yı ormanın uzak bir köşesine götürmesini ister. Çiçek Peri yeniden kocasına aşık olmuştur. Sekizinci sahnede genç aşıkların uyandığını, Beter'in Aykız'a, Şeker'in de yeniden Balkız'a aşık olduğunu görürüz. Onları arayan Kraliçe, Bay Sıska ve Lale ormana gelirler, herkesin sevdiğini bulmasından memnun olurlar. Dokuzuncu sahnede ise Testere, Teneke ve İplik arkadaşlarını Çekirge'nin bıraktığı altınla bulurlar. Artık diledikleri gibi tiyatro yapacak olmanın mutluluğu içinde final şarkısı ile oyunu kapatırlar.

B. Konuşturma Örgüsü

Oyunda konuşturma örgüsü basit, anlaşılır, akıcı ve inandırıcı biçimde kullanılmıştır.

C. Zaman ve Mekan Kullanımı

Oyunda mekan zaman geçişleri dramatik gelişime, dolantının desteklenmesine ve sahne geçişlerine uygundur.

D. Aksiyonun Yönelişi

Oyunda Aksiyon gelişimi, Beter'in Şeker ve Balkız arasındaki aşka engel olacak biçimde hareket etmesiyle başlar. İki genç aşığın kaçması ve Aykız ile Beter'in onları takibe başlaması ile oyunun düğümleri atılır. Çekirge'nin efendisinin buyurduğu büyüyü, genç aşıklara da yapması ile olaylar kriz noktasına taşınır. Bu karışıklığa ormanda oyun çalışan oyuncu topluluğu da dahil olur ve doruk noktada bütün aşıklar için işler içinden çıkılmaz bir hal alır. Büyülerin aşıları doğru şekilde eşleştirecek biçimde düzelmesi ile karmaşa aşılır.

IV. SONUÇ

Oyunda orjinal metin çocuklara ulaşacak biçimde uyarlanmıştır. Devlet Tiyatroları Repertuarına kazandırılması uygundur.

Edebi Kurulun görüşlerine sunarım.

DRAMATURG

FÜSUN ATAMAN BERKE

KELOĞLAN KELEŞ OĞLAN

METNİN İNCELENMESİ

1. Konu:

Ulviye Bursa tarafından kaleme alınan "Keloğlan Keleşoğlan" isimli oyunda, tembel ve saf keloğlanın başından geçen olaylar anlatılmaktadır. Zalim bir padişahın yönettiği ülkede karınlarını zar zor doyuran Keloğlan rüyaları içinde, annesi ise çalışarak yaşamını sürdürür. Keloğlan annesinin kendisine verdiği buğdayı öğütme işini başarıyla tamamlayamaz. Çuvalı kargalara kaptırır. Su içmek için bir kuyuya iner, kuyudaki devle dost olur. Son olarak zalim padişahın kızına aşık olunca dostu dev sayesinde padişahı doğru yola getirir ve prensesle evlenir.

2.Tema:

Oyunda "iyilik" teması çerçevesinde Keloğlan'la Dev, Keloğlan'la zalim padişah ve halk arasındaki ilişkiye yer verilmiştir.

Oyunda tema olarak değil de konunun akışı olarak, dostluk, sevda, zalimliğe karşı durmak gibi konu başlıklarına değinilmiştir.

3.Önerme:

Oyunda "iyilik eden iyilik bulur" gibi bir anlayış hakimdir. Bununla birlikte oyunda,

1. Haksız davrananlar kendi davranışlarını sorgulamak durulundadırlar.
2. Çalışan insan her zaman kazanır gibi önermelere de yer verilmiştir.

4.Dramatik Olanın Ele Alınışı ve Çatışma Olgusu

"Keloğlan Keleşolan" isimli çocuk oyununun bir kukla oyunu olduğu, bu yapı içinde sahneye konulacağı bilinmektedir.. Ayrıca, oyunun başında Keloğlan'a, "bir şeyleri hak etmesi" gerektiği söylenir. Oyunun başında belirtilen bu söylem, daha sonra sonuca ulaşmaktadır.. Ancak oyun içinde keloğlan ve kargalar arasındaki ilişki havada kalmaktadır.

5.Kişileştirme ve İlişkiler Düzlemi

Naiv ve yürekli bir halk çocuğu olan Keloğlan, halkın cesaret bulamadığı sözleri söyleyen bir kişi olarak çizilmiştir. Bu da zaman zaman Keloğlan tipini son derece öğretici bir pozisyona dönüştürmektedir.

32 -
2005/32

T.C. KÜLTÜR ve TURİZM BAKANLIĞI
DEVLET TİYATROLARI GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

DRAMATURGİ RAPORU

05/262

Kapak

1. Oyunun Künyesi

Oyunun Adı: Keloğlan Keleş Oğlan
Yazarı: Ulviye Bursa
Çeviren: -
Uyarlayan: -
Olayların Geçtiği Dönem: Farazi
Kaç Bölüm/Perde: 2 perde
Oyunun Türü: Yerli
Oyunun Türü: Çocuk Oyunu
Oyunun Türü: Kukla
Dekor Sayısı: Değişken
Sayfa Sayısı ve Tahmini Süre: 27 sayfa, 30 dakika

2. Oyun Kişileri

Toplam: (Oyun, kukla oyunu olarak tasarlanmıştır.)
Kadın:
Erkek:
Çocuk: -
Figüran:
Çocuk Oyunları İçin:
Hayvan Karakteri: -
Nesne ve Diğer Karakterler: -
Hangi Yaş Grubuna Hitap Ettiği: -

Eserin Başdramaturgluk'a Verildiği Tarih:
Dramaturgi Raporunun Düzenlendiği Tarih: 25.10.2005
Dramaturgi Raporunun Teslim Edildiği Tarih: 25.10.2005

2. BİÇİME GÖRE ÖZELLİKLER

1. Olaylar Dizisine Bağlı Olarak Özet

Topluluk Keloğlan tekerlemesini söyleyerek oyunu başlatır. Ardından Keloğlan'ın annesi oğlunu şikayet ederek evine doğru yürür. Keloğlan bir ağacın altında uyumaktadır. Rüyasında gördüğü yiyecek dolu tepsi başında uçuşmaktadır. Karşısındaki sofranın sultanıdır, yiyecekleri yemek için bunları hak etmesi gerektiği söylenir. Keloğlan'ın öfkeli annesi gelir ve tembel oğluna sopayı hakkettiğini söyleyerek onu dövmeye başlar. Daha rüyada olan Keloğlan hak etmiş olduğu şeyin anasının sopası olduğunu sanır. Annesi sürekli olarak oğlunun tembelliğinden şikayet eder. Sonunda annesi Keloğlan'ı karınlarının doyabilmesi için değirmene buğdayı öğüttürmek için yollar. Oyuncular halkın varını yoğunu elinden alan aç gözlü bir padişahın varlığını anlatır. Bu sömürücü Padişahın zalimliği gözler önüne serilir. Bu arada değirmenin başında yolkesen iki aç karga, Keloğlan'ın gelişini görürler. Kargalar, Keloğlan'ın yerine buğdayı öğütebileceklerini söyleyerek onun saflığından ve tembelliğinden yararlanırlar, elindeki tüm buğdayı çalarlar. Keloğlan başına gelenlerin farkına vardığında, iş işten geçmiştir. Kargaların peşinde bir sonuç alamadan koşuşturmaktan yorgun düşen Keloğlan, bir su kuyusuna varır. Kovası bulunmayan kuyuya susuzluğunu gidermek için inmeye karar vermişken İn ve Cin onu ikaz eder. Tüm ülkenin suyunun aktığı bu kuyuya inerse bir daha çıkamayacağını söylerler. Ancak Keloğlan onları dinlemez. Kuyunun dibine ulaşan Keloğlan susuzluğunu giderirken bir Dev yaklaşır. İlk başlarda devden korkan Keloğlan Dev'e suyunu çok beğendiğini söyler üstelik Dev'in ağrıyan dişini çekerek iyileşmesine yardımcı olur. Dev herkesin tükürüp beğenmediği suyu beğenen ve kendisine yardımcı olan Keloğlan'a dostluğunu sunar. Saray muhafızları aşırı bir korumacılıkla Prenses'i gezdirmektedirler. Bu durum başka insanlarla tanışmak isteyen Prenses'in çok sıkılmasına neden olmaktadır. Keloğlan sahneye girince muhafızlar Prenses'e başka bir göz değdiği için işlerinin bittiğini düşünerek korkar, Prenses de sonunda başka bir insanla tanıştığı için sevinir. Prenses bu tanışmanın bir sır kalacağını söylerek onları rahatlatır ve Keloğlan'dan hikayesini anlatmasını ister. Birbirlerini tekrar görebilme dileği ile de ayrılırlar. Keloğlan'ın Annesi Keloğlan'ın gecikmesinden dolayı yine söylenmekteyken, Keloğlan hülyalı bir şekilde ortaya çıkar. Buğdayı çaldırdığını ve bir Prenses'e aşık olduğunu anlatınca, annesinin öfkesini üzerine çeker. Halk açlıktan ve yorgunluktan perişandır. Ayrıca büyük bir kuraklık başlamıştır. Padişah bunun üzerine ulaklar yollayarak ülkesine su getirecek olan kişiyi vezir yapacağını bildirir. Bu haberi Keloğlan da duyar. Ama onun vezir olabileceğine inanılmaz. Keloğlan dostu Dev'in yanına giderek ondan ülkesinin su sorununa çözüm

bulmasını ister. Ancak halkına zalimce davranan Padişahı cezalandırmak için suyu bizzat Dev kesmiştir ve Padişah eğer halkına insanca davranmaya, onları insanca yönetmeye söz verirse suyu vereceğini söyler. Keloğlan saraya gider. Padişah'tan halkının önünde söz vermesini ister. Padişah söz verir ve onu vezir ilan eder. Keloğlan ayrıca ondan kızını da ister. Padişah bunu da memnuniyetle kabul eder. Akşam yapılacak olan düğüne bütün halk da davet edilir. Keloğlan'ın Annesi de artık mutludur. Oyun mutlu bir şarkıyla biter.

2. Konuşma Örgüsü

Oyunda kullanılan dil akıcı ve sadedir. Ancak sahneler çok kısa bir biçimde bitmekte, bu da akışı zaman zaman son derece bir hıza sürüklemektedir. Küçük seyircilerin oyunu anlamayacağı hız ancak reji ile giderilebilir.

3. Zaman Mekan Kullanımı

Oyunda zamanın akışına ilişkin bir özellik belirtilmemiştir, ancak zamanın doğrusal bir akışı bulunmaktadır.

Oyunda tablolar çok hızlı bir biçimde akmaktadır.

4. Aksiyonun Yönelişi

Oyunda tabloların son derece hızlı bir biçimde ilerlemesi, tablolar arasındaki neden – sonuç bağının iyi kurulmaması, serim, düğüm, çözüm gibi olanakları zaman zaman tetikleyememektedir. Ancak oyun metni içerisinde insanlar hak ettikleri sonu ulaşırlar önermesi karşımıza çıkmaktadır.

5. SONUÇ

Ulviye Bursa tarafından yazılan "Keloğlan Keleşoğlan" isimli oyundaki akışın son derece hızlı ve keskin olduğu göze çarpmaktadır. Bu durum reji ile ayarlanabilecek bir durumdur, ancak oyunda bir dramaturgun olması zorunludur.

Osman ÖZKAN
Başdramaturg

RAPORU YAZAN
Eren Aysan

NOT: Bu oyun dramaturginin görüşlerine göre yeniden tasarlanmıştır.

T.C.

KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü

Başdramaturgluk

Hizmete Özeldir.

Sayı:05/300

DRAMATURJİK DEĞERLENDİRME FORMU

I. KAPAK

A.OYUNUN KÜNYESİ

1.Oyunun Adı	: KELOĞLAN KELEŞ OĞLAN
2.Yazan	: ULVİYE BURSA
3.Çeviren	: -
4.Uyarlayan	: -
5.Kaç Bölüm-Perde	: 2 Perde
6. Belge Türü	: Yerli Oyun
7. Ana Tür	: Çocuk Oyunu
8. Alt Türler	: Masal, Kara Tiyatro, Kukla
7.Olayın Geçtiği Dönem	: Eski çağlar
9.Dekor Sayısı	: Değişken
10.Sayfa Sayısı-Tahmini Süre	: 35 sf. – 1 saat

B.OYUN KİŞİLERİ :

a.Toplam	: 19
b.Kadın	: 3
c.Erkek	: 16
d.Çocuk	: -
e.Figüran	: -

Oyunun Başdramaturgluğa Verildiği Tarih : 07.10.2005
Dramaturgi Raporunun Düzenlendiği Tarih : 09.11.2005
Raporun Başdramaturgluğa Teslim Edildiği Tarih : 10.10.2005

II. İÇERİĞE İLİŞKİN ÖĞELER

A. Konu :

Bilindik masal kahramanı Keloğlanı kara tiyatro tekniği ile masalsı bir yolculuk içinde ele alan oyun, annesi tarafından buğday öğütmeye gönderilen Keloğlan'ın buğdayı kabetmesi ile başlayan olayları anlatmaktadır. Keloğlan yolculuğu sırasında su kuyusunu elinde tutan Dev ve halkı baskı altında tutan padişahla karşılaşır, sonuçta padişahın kızı ile evlenerek vezir olur.

B. Tema ve Yan Temalar:

Anadolu masallarının başat kahramanı Keloğlan'ın "yolculuk" teması etrafında örülen öykülerinden yola çıkan oyunda aile sevgisi, aşk, dostluğun önemi, çalışma azmi, zalimlik, eğitim gibi temalara da yer verildiği görülmektedir. Ancak oyunda öznel bir düşünceyi gerçekleyecek tematik örüntü kurulamamış, Keloğlan'ın yolculuk içinde yaşadığı dönüşüm verilememiş, sonuçta ulaşılmak istenen düşünce netleşmemiştir.

C.Önerme

"İyiliğin karşılıksız kalmayacağı", "Çalışmanın mutlaka ödül getireceği", "Haksızlığın mutlaka cezasını bulacağı" gibi genel etik yargılara dayandırılan oyunda öznel bir düşünce vurgulanamamıştır. Tematik örünütrüsü zayıf kalan oyunda didaktik bir üslupla verilen ayrıca oyunun geçtiği dönemle örtüşmeyen "Dişleri fırçalamak iyidir", "Eğitim kızlar için de gerklidir" gibi yan düşünceler tematik dağınıklığı pekiştirmiştir.

D. Dramatik Olayın Ele Alınışı ve Çatışma Olgusu

Oyunda çatışma olgusu haketmek X haketmemek, tembellik X çalışkanlık, zenginlik X yoksulluk, kurnaz olmak X zeki olmak gibi karşıtlıklar biçimde karşımıza çıkmaktadır. Öyküsü yol kurgusu içinde verilen oyunda, yolculuğun her durağının tematik anlamda bir amaca hizmet etmesi gerekirken, kukla oyunu olarak düşünülen oyunda sahnelerin görsel bir etki yaratma amacına hizmet etmekten öteye geçmediği görülmektedir. Bu da olaylar dizisi içindeki neden sonuç ilişkilerini zayıflatmıştır. Çatışması netleşmeyen oyunda, olaylar dizisi yoluyla ulaşılacak mesaj netleşememiştir.

E.Kişileştirme ve İlişkiler Düzlemi:

Oyunun baş kahramanı olan Keloğlan saf, zeki, iyiniyetli ve paratik zekalı bir tiptir. Bu özellikler zaten bir masal kahramanı olarak ortka bir konvansiyonla Keloğlan'a yüklenmiş özellikler olup, oyunda güçlü biçimde vurgulanmadığından, bu oyunu kişisi olarak Keloğlan figürünün kişilşetirmesi zayıf kalmıştır. Keloğlan'ın neden daha önce tembel olduğu, çalışmaya ya da çevresini değiştirimeye, bu yolla da kendisini değiştirmeye onu hangi güçlerin ittiği belirsizdir. Benzer biçimde diğer oyun kişlerinin kişilerştirmesinde de çok kalın çizgili figürleştirme olgusu karşımıza çıkmaktadır. Kişileştirmedeki zayıflık Keloğlan-Ana, Keloğlan-Karga, Keloğlan-Cinler ve Keloğlan-Padişah ilişkilerinin de neden sonuç ilişkisinden yoksun biçimde gelişmesine neden olmuştur.

III. BİÇİME İLİŞKİN ÖĞELER

A. Olay Dizisi Gelişimine Bağlı Olarak Özet

Oyun olaylar dizisi gelimine bağlı olarak şu izlekte gelişir;

I. Perde

Sahne 1: Halk olarak tanıtılan topluluk hep birlikte Keloğlan'ı tanıtan ait bir tekerleme söylerler. Ardından Keloğlan'ın yaşlı anası sırtında ağır yüklerle oğlundan şikayet ederek eve doğru yürür.

Sahne 2: Keloğlan bir ağacın altında uyumaktadır. Rüyasında gördüğü yiyecek dolu tepsiler ise başının üzerinde uçmaktadır. Tam tepsiden bir lokma almak istediğinde bu tepsiler kaybolur. Keloğlan söylenirken Sofranın Sultanı ortaya çıkar. Ona bu yiyecekleri hak etmesi gerektiğini söyler. Keloğlan bunun ne anlama geldiğini anlamaz. Sofranın Sultanı ve beraberindeki yiyecekler kaybolurken Keloğlan'ın öfkeli anası gelerek tembel oğluna sopayı hakkettiğini söyler ve onu dövmeye başlar. Henüz rüyada olduğunu sanan Keloğlan hak etmiş olduğu şeyin anasının sopası olduğunu zanneder. Uyandığında da anasından kaçmaya başlar. Keloğlan işi gücü olmamasından dem vururken anası da onun tembelliğinden şikayet eder. Keloğlan zengin bir yemek sofrasının hayalini kurmaktadır. Annesi ise biraz olsun karınlarının doyabilmesi için onu değirmene buğdayı öğütmeye yollar.

Sahne 3: Bir saray dekoru kurulur. Oyuncular halkın varını yoğunu elinden alan aç gözlü padişahtan söz ederler. Padişahın zalimliği gözler önüne serilir.

Sahne 4: Değirmenin başında yol kesen iki aç karga, buğdayına el koyabilecekleri birinin gelmesini beklemektedir. Sevinç içinsde yorgun Keloğlan'ın gelişini görürler. Kargalar, Keloğlan'ın buğdayını onun yerine öğütebileceklerini söyleyerek, saflığından ve tembelliğinden yararlanırlar ve elindeki tüm buğdayı çalarlar. Keloğlan oyuna geldiğini ancak iş işten geçtikten sonra anlar ve Kargaların peşine düşer.

Sahne 5: Kargaların peşinde bir sonuç alamadan koşuşturmaktan yorgun düşen Keloğlan, bir su kuyusuna varır. Kovası bulunmayan kuyuya susuzluğunu gidermek için inmeye karar vermişken İn ve Cin onu uyarır. Tüm ülkenin suyunun aktığı bu kuyuya inerse bir daha çıkamayacağını söylerler. Ancak Keloğlan onları dinlemez.

II. Perde

Sahne 1: Kuyunun dibine ulaşan Keloğlan susuzluğunu giderirken bir Dev ona yaklaşır. İlkin devden korkan Keloğlan Dev'e suyu çok beğendiğini söyler üstelik Dev'in ağrıyan dişini çekerek iyileşmesini sağlar. Dev herkesin tükürüp beğenmediği suyu beğenen ve kendisine yardımcı olan Keloğlan'la dost olur.

Sahne 2: Saray muhafızları öznle korudukları Prenses'i gezdirmektedirler. Bu durum başka insanlarla tanışmak isteyen Prenses'i can sıkıntısına sürüklemiştir. Keloğlan sahneye girince muhafızlar Prenses'e başka bir göz değdiği için işlerinin bittiğini düşünerek korkar, Prenses de sonunda başka bir insanla tanıştığı için sevinir. Prenses tanışmalarının sır oalrak kalacağını söylerek onları rahatlatır ve Keloğlan'dan hikayesini anlatmasını ister. Birbirlerini tekrar görebilme dileği ile de ayrılırlar.

Sahne 3: Keloğlan'ın Annesi Keloğlan'ın gecikmesinden dolayı yine söylenmektedir. Keloğlan hülyalı halde gelir. Buğdayı çaldırdığını ve bir Prenses'e aşık olduğunu anlatır. Bunları duyan anası öfkeden deliye döner.

Sahne 4:Halk açlıktan ve yorgunluktan perişandır. Ayrıca büyük bir kuraklık başlamıştır. Padişah bunun üzerine ulaklar yollayarak ülkesine su getirecek olan kişiyi vezir yapacağını bildirir.

Sahne 5: Bu haberi Keloğlan da duyar. Ancak kimse onun vezir olabileceğine inanmaz.

Sahne 6: Keloğlan dostu Dev'in yanına giderek ondan ülkesinin su sorununa çözüm bulmasını ister. Ancak halkına zalimce davranan Padişahı cezalandırmak için suyu bizzat Dev kesmiştir ve Padişah eğer halkına insanca davranmaya, onları insanca yönetmeye söz verirse suyu vereceğini söyler.

Sahne 7:Keloğlan saraya gider. Padişah'tan halkının önünde söz vermesini ister. Padişah söz verir ve onu vezir ilan eder. Keloğlan ayrıca ondan kızını da ister. Padişah bunu da memnuniyetle kabul eder. Akşam yapılacak olan düğüne bütün halk da davet edilir. Keloğlan'ın anası de artık mutludur. Oyun neşeli bir şarkıyla sona erer.

B. Konuşturma Örgüsü

Oyunda kullanılan dil genel olarak akıcı ve sadedir. Ancak masal karakterlerinin kişileştirme ve oyuncukluk üsluplarına uygun bir farklılık yaratılmamıştır. Özellikle Keloğlan'ın kişilik özelliklerini serimleyecek konuşturma örgüsü zayıf kalmıştır. Özetle Oyunda konuşturma örgüsü dönem ve kişileştirmeye uygun değildir.

C. Zaman ve Mekan Kullanımı

Oyunda mekan ve zaman değişimi yol kurgusuna ve oyunun sahnelenme üslubuna uygundur.

D. Aksiyonun Yönelişi

Oyun Keloğlan'ın gördüğü bir rüyayla başlar ve buradan oyunun "bir ödüle kavuşmak için onu haketmek gerektiği" düşüncesine hizmet edeceği anlaşılır. Ancak rüya sahnesinin ardından Keloğlan bir yolculuğa çıkar ve başına gelen maceralar farklı tematiklere hizmet eder. Aksiyon gelişiminde neden sonuç ilişkilerinin zayıf kalması

serim, düğüm, çözüm, doruk ve final gibi dramatik ögelerin de zayıfl kalmasına neden olmuştur.

IV. SONUÇ (NESNEL DEĞERLENDİRME)

Oyun Anadolu kültürünün bilindik masal kahramanı Keloğlan'ı bu masalların vaz geçilmez kurgusu olan yolculuk olgus içinde ele almıştır. Ancak yeni ve önel bir yaklaşım yukarıda sıralanan aksaklıklarda da değinildiği gibi sahnelem olanakları dşında ortay konmamıştır. Metnin Devlet Tiyatroları Repertuarına kazandırılacak özellikleri taşımadığı görülmektedir.

V. ÖZNEL DEĞERLENDİRME

Dramatik açıdan değer taşımayan bir metindir.

Edebi Kurulun görüşlerine sunarım.

DRAMATURG

FÜSUN ATAMAN BERKE



2005/24

05/090

DRAMATURJIK AÇIDAN
BİLİMSEL DEĞERLENDİRME

1. Oyunun Künyesi (Ön Bilgi)

OYUNUN ADI : ÇİRKİN PRENSLE ŞİŞKO PRENSES
OYUNUN YAZARI : HARUN ÖZER
OYUNUN BELGE TÜRÜ : Çocuk Oyunu
OYUNUN ANA TÜRÜ : Yerli çocuk oyunu
OYUNUN ALT TÜR BİLGİLERİ : Şarkılı- komik unsurlara ağırlık verilmiş
6-12 yaş grubu için çocuk oyunu
OLAYIN GEÇTİĞİ DÖNEM (ÇAĞ) : Masal boyutunda bir zamanda geçiyor.
DEKOR SAYISI : Tek dekor
SAYFA SAYISI VE YAKLAŞIK SÜRE: 28 Sayfa – Yaklaşık 1,5 saat

2. Oyun Kişileri
   a) Toplam : 9
   b) Kadın : 3
   c) Erkek : 6
   d) Çocuk: -
   e) Figüran: -

3. ÇOCUK OYUNLARI İÇİN
   f) Hayvan Karakteri : -
   g) Nesne veya diğer karakterler : KÖTÜ CİN CİNCİN (Cin)
   h) Hangi yaş grubuna hitap ettiği : 6-12 yaş grubu

4. Başvuru Tarihi

Eserin Başdramaturgluğa Havale Tarihi : 23.2.2005
Dramaturgi Raporunun Düzenlendiği Tarih : 13.4.2005

'ÇİRKİN PRENSESLE ŞİŞKO PRENS'

I. İÇERİĞE İLİŞKİN ÖGELER

KONU : Paylaşma, paylaşmanın önemi; başka çıkar yol olmaması halinde insanların herşeye çözüm bulabilmeleri konu ediliyor.

TEMA : Paylaşmak en güzel çözümdür.

YAN TEMALAR : - Yasak olan herşey çekici ve caziptir.
- Var olanı değerlendirmemek akılsızca bir ziyankârlıktır.
- İstenildikten sonra herşeye bir çare, ya da çözüm bulunabilir.
- İstenirse uzlaşmak, çatışmaktan daha kolaydır.
- Boş vermekle hiçbir yere varılmaz.
- Silah kullanıp savaşmak çözüm değil, yıkım getirir.Aklı kullanıp, üretmek adına savaş vermek gerekir.

ÖNERMESİ : Sahip olunan fırsatları değerlendirerek olumsuzu olumluya çevirmek kişi ya da kişilerin kendi elindedir. Ancak, herşey için olduğu gibi bunun için de zekâyı kullanmak ve emek harcamak gereklidir.

II. BİÇİME İLİŞKİN ÖGELER

OLAY DİZİSİ GELİŞİMİNE BAĞLI ÖZET :

Oyun başlarken, basitçe aydınlatılmış boş sahnede sağa sola yığılmış dekor parçaları, aksesuarlar ve askıya asılmış kostümler, bir kenarda makyaj malzemeleri vardır. Gunluk kıyafetleriyle sahnede yer almış olan oyuncular seyircileri selamlarlar ve " Size bu oyunda 'Çirkin Prensesle Şişko Prens' masalını canlandıracağız" (S.3) diyerek oyunu takdim ederlerken, bu prens ve prensesin çoğu masaldakinden farklı olduklarını çünkü diğer masallardaki yakışıklı prenslerin aksine bu prensin 'birazcık şişko'; diğer masallardaki güzel prenseslerin aksine bu masaldaki prensesin de 'birazcık çirkin' olduğunu belirtirler.Bu takdimler yapılırken Prens ve Prenses rolünü oynayacak olan oyuncular canlandıracakları karakterlerin kostümünü ve gerekli aksesuarları kuşanırlar.Oyuncular bir yandan masalı anlatırlarken, aynı zamanda oyundaki masalın kahramanlarını da takdim etmiş olurlar ki, sırayla bu kahramanları canlandıracak olan oyuncular rolleri için gerekli kostüm ve aksesuarları sahnede seyircinini karşısında kuşanarak hemen masldaki yerlerini alırlar.

Masaldaki Prens ve Prenses iki düşman ülkenin, Mavilikler Ülkesi ile Yeşillkler Ülkesinin prens ve prensesidir. Mavilikler Ülkesi masmavi bir denizin kenarındadır. Yeşillkler Ülkesi ise yemyeşil ormanların içindedir. Bu iki ülkenin tam sınırında ise çok güzel bir meyva bahçesi vardır; burada dört mevsimde en güzel, en leziz, en sulu meyvalar yetişir ve iki ülkenin insanları bunları paylaşırlar. Ancak zamanla ülkeler kalabalıklaşınca meyvalar insanlara yetmez olur. İşte o zaman masalın kötü kahramanı KÖTÜ CİN CİNCİN önce MAVİLİKLER ÜLKESİNİN KRALI'nın huzuruna, daha sonra da YEŞİLLKLER ÜLKESİNİN KRALI'nın huzuruna çıkarak onları karşı ülkeye karşı kışkırtır ve komşu ülkeyle savaşa girdikleri taktirde kılıç ve

kalkan fabrikalarının onların hizmetinde olacağını söyler. Ancak, savaşa giren iki ülke bir türlü yenişemeyince, "kimsenin işine yaramayan bir anlaşma yaparlar." (S.7) Bu anlaşmaya göre, meyva bahçesi her iki ülkenin insanlarına da yasaklanmıştır; her kim bu bahçeden meyva alırsa cezalandırırlacaktır; hatta 'meyva' sözcüğü bile kullanılmayacaktır. Bundan sonra her iki ülkenin insanları görüşmemeye, birbirlerinin ülkelerine gitmemeye başlarlar.

Ancak, her iki ülkenin de PRENS ve PRENSES'i bu meyva bahçesinin meyvalarından tatmak için yanıp tutuşmaktadırlar. Sonunda bir gün, her ikisi de gizlice bahçeye girerler ama birbirlerine yakalanırlar. Bu durumda birbirlerine suç ortaklığı yapmaktan başka çareleri kalmamıştır. Öte yanda, her iki ülkenin krallarının SOYTARI'ları bu suça tanık olmuşlar ve aslında hiç geçinemedikleri halde ülkelerinin selameti adına bu sırrı saklamak konusunda anlaşırlar. Ne var ki, bu sırrı bilen başka biri daha vardır; KÖTÜ CİN CİNCİN, PRENS'le PRENSES'in meyva bahçesine girip meyva yediklerini görmüştür. Bu durumu kullanmak için gene her iki ülkenin krallarına giderek onları savaşmaları için kışkırtır ve her ikisine de silah fabrikalarının hizmetlerinde olduğunu söyler. İki ülkenin kralları birbirlerine savaş ilan edince her iki Kralın SOYTARI'ları ve PRENS'le PRENSES savaşı engellemek için bir plan kurarlar. Bu plana göre önce SOYTARILAR kendi KRAL'larına giderek karşı ülkenin ertesi günü beklemeden savaşı başlattığını, ancak halkın ve askerlerin artık savaşmak istemediklerini ve 'savaşın olmadığı bir yer' bulmak üzere ülkeyi terketmeye başladıklarını, üstelik PRENS ve PRENSES'in de esir düşüp karşı tarafın eline geçtiğini söylerler. Her iki KRAL da çocuklarını kurtarmak için karşı ülkenin hazırladığını zannettikleri, aslında SOYTARI'larla PRENS ve PRENSES'in hazırladığı barış anlaşmasını imzalamak zorunda kalırlar. Bu anlaşmaya göre: savaş sona erecek, meyva bahçesini her iki ülkenin yurttaşları da eşit olarak kullanacaklar ve PRENS'le PRENSES evlenecektir.

Düğün şarkıları çalınıp herkes eğlenirken, savaş olmayacağı için silahlar için fabrikalarına almış olduğu malzeme elinde kalan KÖTÜ CİN CİNCİN başka yerlerde iş bulmak üzere gitmeye yeltenirse de PRENS ve PRENSES, onu gitmekten vazgeçip, elindeki malzemeyle fabrikasında makinalar, arabalar, oyuncaklar yapmaya teşvik ederler.

Oyun, düğün şarkısı ile son bulur.

DRAMATİK OLAYIN ELE ALINIŞI VE ÇATIŞMA OLGUSU : Tema ve Yan Temalardaki fikirler küçük izleyicileri kavrayabilecek ve kendilerini ilgiyle oyunun akışına kaptırabilecekleri bir DRAMATİK KURGUyla sergileniyor. ÇATIŞMA OLGUSU küçük izleyicilerin eğlenerek oyuna katılabilmelerini mümkün kılan bir mizah anlayışı ile çok kısa bir sahnede PRENS ve PRENSES arasında, ama özellikle SOYTARI karakterlerinde odaklanıp, gene bu karakterlerin kendi aralarındaki dialoglarda küçükleri güldürüp, eğlendirecek ve farkında olmadan düşündürecek şekilde sunulmuş.

KONUŞTUMA ÖRGÜSÜ : Oyun kahramanlarını 'kişi'leştiren, küçük izleyicileri cezbedecek bir mizah anlayışı ve tutarlı, doğal bir dili olan akıcı dialoglarla gelişen bir KONUŞTURMA ÖRGÜSÜ var.

ZAMAN VE MEKAN KULLANIMI : Dramatik kurguyla doğru orantılı; dramatik aksiyonun gelişmesinde işlevi olan bir ZAMAN-MEKAN kullanımı var.

NESNEL DEĞERLENDİRME : (SONUÇ) Devlet Tiyatroları repertuarına alınabileceği kanısındayım.

ÖZNEL DEĞERLENDİRME : Küçükleri kavrayıp, aynı zamanda hem eğlendirecek, hem de eğitecek nitelikte bir çocuk oyunu...

'Güzel prensesle yakışıklı prens' imajının dışında, -'kimse ille de güzel ya da yakışıklı olmak zorunda değil' saptamasıyla küçük izleyicileri gerçekçi bir dünyanın insanları olarak bir 'prens ve prenses'le tanıştırması yapıtı farklı kılıyor.

Çocuk olsam severek izlerdim herhalde., ya da küçük çocuğum olsa izlettirmek isterdim.

Dramaturg

Lale EREN DALSAR

DRAMATURJİK AÇIDAN
BİLİMSEL DEĞERLENDİRMİ

I. Kapak

SAYI NO: 05/099

1. Oyunun Künyesi (Ön Bilgi)

Oyunun Adı: ÇİRKİN PRENSESLE,ŞİŞKO PRENS
Yazarı: Harun Özer
Çeviren:
Uyarlayan:
Olayın Geçtiği Dönem (Çağ): Masal zamanı
Türü: Çocuk oyunu
Dekor Sayısı: Üç mekânlı tek dekor
Sayfa Sayısı ve Tahmini Süre: 26 sayfa,yaklaşık 60 dakika

2. Oyun Kişileri

a) Toplam 9
b) Kadın: 3
c) Erkek: 6
d) Çocuk:
e) Figüran:

- Çocuk Oyunları için;

f) Hayvan Karakteri:
g) Nesne veya diğer karakterler:
h) Hangi yaş grubuna hitap ettiği: 6-12 yaş grubu

3. Ek Bilgi

Çeviri ise oyunun özgün adı:
Daha önce çevrilmiş mi?
Daha önce Oynanmış mı?
Uyarlama ise Kısa Önbilgi vb:

4. Başvuru Tarihi

Eserin Başdramaturgluğa Havale Tarihi: 23.2.2005
Dramaturgi Raporunun Düzenlendiği Tarih: 20.4.2005

ÇİRKİN PRENSESLE,SİSKO PRENS

Konu : Meyve bahçeleri yüzünden yıllarca savaşan,bir türlü yenişemeyen Mavilikler Ülkesi ile Yeşillikler Ülkesi,sonunda bahçelerden iki tarafın da yararlanamayacağı bir anlaşmayı öngörmüşlerdir.Bütün bu savaşlardan da daima,silah fabrikaları sahibi olan kötü cin Cincin kazançlı çıkmıştır. Bir gün,Mavilikler Ülkesi Prensi ile,Yeşillikler Ülkesi Prensesi,gizlice girdikleri bahçede karşılaşır.Aralarında bir sevgi oluşur.Her iki ülke kralının soytarıları da onlarla aynı görüştedir.Her iki ülkenin kralına bir oyun oynayıp,sonunda iki tarafın da yararına olacak anlaşmayı onlara imzalatırlar:Prens ile Prenses evlenir.Meyve bahçelerinden ortaklaşa yararlanacaktır iki taraf da.Cincin de,savaş araçları üretmekte kullandığı fabrikasını,yararlı araçlar üretmekte kullanmaya karar verir.

Tema : Komşu ülkeler,sorunlarını sağduyuyla anlaşıp çözerlerse,fitneci ve çıkarcı güçlere mahal vermemiş olurlar.

Dramatik Olayın Ele Alınışı ve Çatışma Olgusu : Merkez çatışma,meyve bahçelerini sahiplenme konusunda çatışan iki ülke yöneticileri arasındadır ve o gücün karşısında da barışçı güçler olarak Prens ile Prenses ve iki kralın soyarıları yer alıyor.Barışçı güçlerin kurguladıkları oyunla,dramatik aksiyon barışçı çözüme taşınır;öyle ki,kötü cin Cincin bile barışçı amaçlara hizmet etmek üzere kazanılır.

Önermesi : Oyunun önermesi,temasıyla özdeş.

Kişileştirme : Bir masala özgü konvansiyonel tipler bütün oyun kişileri.

Özet : Oyun,göstermeci bir tarzda,oyuncuların seyirci önünde rollerine bürünüp,bir masalı canlandıracaklarını söylemeleriyle başlar: Mavilikler Ülkesi ile Yeşillikler Ülkesi,sınırları arasında bulunan meyve bahçelerini elde etmem amacıyla yıllarca savaşmışlar,bu savaşlardan silah fabrikası sahibi kötü cin Cincin'den başkası kazançlı çıkmamıştır.Sonunda,meyve bahçelerinden iki ülke halkının da yararlanayacağına dair bir anlaşma yaparlar.Öyle ki,her iki ülkede de "meyve" kelimesini telaffuz etmek bile yasaklanmıştır.Bir gün,Mavilikler Ülkesi Prensi ile Yeşillikler Ülkesi Prensesi,meyvelerden tatmak amacıyla,gizlice bahçeye girerler.Önce amaçlarını gizleseler,karşılıklı atışsalar da,aralarında sevgi oluşmaya başlar.Bu durumu gören Cincin,yeni bir savaş başlatmak için iki Kral'a da fit vermeye gider.Yakında savaş başlayacaktır.Fakat bütün bu çatışmalardan usanmış,meyvelerin tadını bile unutmaktan bizar Prens ile Prenses ve iki Soytarı,bu duruma bir son vermek için bir plan geliştirip,uygulamaya başlarlar.Önce,Mavilikler Ülkesi Soytarısı,kendi Kral ve Kraliçe'sine gidip,savaşın başladığını,çok zayiat verdiklerini söyler.O sırada,di

ğer Soytarı ile Prens ve Prenses,yaralı asker kılığında oradan geçerler. Sonra,Yeşillikler Ülkesi Soytarısı,kendi Kral ve Kraliçesine gidip,aynı sahneyi tekrarlarlar.Hatta,Prenses'in esir düştüğünü söyler.Çaresiz kalan iki Kral da,barış anlaşmasını imzalar:Meyve bahçelerinin bakımı iki tarafın halkı tarafından yapılacak,ürünler paylaşılacak,Prens ile Prenses evlendirilecektir.Fabrikası üretim yapamadığı için işsiz kalan Cincin'e de fabrikasında bundan böyle silah değil de,insanların mutluluğuna hizmet edecek araçlar üretmesi önerilir,o da kabul eder.Mutlu son.

Konuşturma Örgüsü : Oyun kişilerinin başlangıçta,aynı zamanda anlatıcı rolü de oynadığı oyunda,konuşturma örgüsü çocuk oyunlarına özgü kısa ve dinamik cümlelerden oluşmuş,ekonomik bir dil kullanılmış.

Zaman ve Mekân Kullanımı : İki perdeye bölünmüş oyunda,simulten üç mekân lı (Mavilikler Ülkesi Sarayı,ortada meyve bahçesi,Yeşillikler Ülkesi Sarayı) sabit dekor kullanılmış.

Aksiyonun Yönelişi : Konvansiyonel serim-düğüm-çözüm matrisine uygun bir yön izliyor.

Nesnel Değerlendirme : Göstermeci-yansılamacı anlatım tekniğinin kullanıldığı,masal konvansiyonlarını yerli yerince uygulayan,savaş karşıtı mesajıyla dikkati çeken oyun,önerilir.

Edebî Kurul'a sunulur.

Selahattin Gündoğdu
Dramaturg

S. Gündoğdu