

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**TİYATRO ANABİLİM DALI
TİYATRO YÖNETMENLİĞİ BİLİM DALI**

**ÇOCUK TİYATROSUNDA KUKLA İLE BLACK LIGHT TEKNİĞİNİN
BİRLEŞTİRİLMESİ VE BİR UYGULAMA: ATILLA SAVUMLU'NUN
“ALAYCI KUŞ VE YABANCI ŞARKILAR” OYUNU**

Yüksek Lisans Tezi

Atilla Savumlu

Ankara-2019

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**TİYATRO ANABİLİM DALI
TİYATRO YÖNETMENLİĞİ BİLİM DALI**

**ÇOCUK TİYATROSUNDA KUKLA İLE BLACK LIGHT TEKNİĞİNİN
BİRLEŞTİRİLMESİ VE BİR UYGULAMA: ATILLA SAVUMLU'NUN
“ALAYCI KUŞ VE YABANCI ŞARKILAR” OYUNU**

Yüksek Lisans Tezi

Atilla Savumlu

Dr.Öğr. Üyesi Abdulkadir Çevik

Ankara-2019

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**TİYATRO ANABİLİM DALI
TİYATRO YÖNETMENLİĞİ BİLİM DALI**

Atilla Savumlu

**ÇOCUK TİYATROSUNDA KUKLA İLE BLACK LIGHT TEKNİĞİNİN
BİRLEŞTİRİLMESİ VE BİR UYGULAMA: ATILLA SAVUMLU'NUN
“ALAYCI KUŞ VE YABANCI ŞARKILAR” OYUNU**

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Dr.Öğr. Üyesi Abdulkadir Çevik

Tez Jürisi Üyeleri

Adı ve Soyadı

İmzası

Tez Sınavı Tarihi:

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bu belge ile, bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları andığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim.(...../...../2.....)

Tezi Hazırlayan Öğrencinin

Adı ve Soyadı

İmzası

İÇİNDEKİLER

I. GİRİŞ.....	7
II. BİRİNCİ BÖLÜM.....	9
A. Çocuk Tiyatrosunda Kukla ve “Black light” Tekniği.....	9
B. Çocuk Tiyatrosu.....	9
C. Kukla Tiyatrosu.....	13
D. Black Light Tekniği.....	16
E. Gelişen İletişim Teknolojilerinin Çocuk Tiyatro Seyircisi Üzerindeki Etkileri.....	24
III. İKİNCİ BÖLÜM.....	31
A. Atilla Savumlu’nun “Alaycı Kuş ve Yabancı Şarkılar” Oyunu Uygulaması.....	31
B. Araştırma Modeli.....	32
C. Evren ve Örneklem.....	33
D. Veri Toplama Aracı ve Analizi.....	35
IV. BULGULAR.....	36
V. SONUÇ.....	83
VI. EKLER.....	85
a. EK.1. Gerçekleştirilen Prova Notları.....	85
b. EK.2. Oyun Metni.....	118
c. EK.3. Oyun Eskizleri.....	129
d. EK.4. Oyun Fotoğrafları.....	136
e. EK.5. Anket Sorular.....	144

f. EK.6. Anket Veri Deęerlendirme Aralıkları.....	149
VII. TABLOLAR LİSTESİ.....	151
VIII. ŞEKİLLER LİSTESİ.....	155
KAYNAKÇA.....	156
ÖZET.....	160



I. GİRİŞ

21. yüzyıl Çocuk Tiyatrosu, bir yandan çocukları eğlendirme görevini yerine getirmeye çalışırken diğer yandan da çocukların pedagojik gelişimlerine katkı sağlamaya çalışmaktadır. Özellikle Çocuk Tiyatrosu'nun çağdaş yaklaşımında tiyatronun eğitici ve öğretici işlevinde yeni yöntemler denenmekte ve bu yöntemler çerçevesinde farklı çalışmalar ortaya konmaktadır. Ancak özellikle Türkiye'de çizgi film, televizyon ve internet videolarına alışkın çocuk seyirciye, aşına olduğu bu iki boyutlu ekran algısını tiyatroyla birleştirebilen bir tekniği sunabilecek örnekler pek rastlanmamakta, var olan örneklerin ise herhangi bir bilimsel araştırma sürecine tabi tutulmadığı düşünülmektedir. Özellikle "Black light" ve "Kukla Tiyatrosu" tekniklerinin birleştirilerek çağdaş bir sahneleme yönteminin oluşturulması konusundaki çalışmaların yetersiz olduğu görülmektedir.

Bu çalışmanın temel amacı, teknolojinin, "Black light" tekniği özelinde, Çocuk Tiyatrosu'ndaki etkin karşılığının aranması; Türkiye'de Çocuk Tiyatrosu uygulamalarının yaygın olmasına rağmen, çok başvurulmayan "Black light" ile kukla disiplinlerinin, Çocuk Tiyatrosu'na sağlayabileceği yeni bakış açıları ve olası katkılarının araştırılmasıdır. Söz konusu tekniklerin ortaya çıkaracağı estetik değer ve elverişli noktaların saptanması da yine bu kapsamda amaçlanan hedeflerdir. Ayrıca çalışmada hedeflenen diğer amaçlar şunlardır:

- "Çocuk Tiyatrosu", "Kukla Tiyatrosu" ve "Black light" tekniklerinin bir arada kullanılması, bu üç katmanın çocuk seyirci tarafından nasıl algılanacağı, eğitim süreçlerinde ve sosyal yaşamlarında nasıl bir etki yaratacağı
- Kendinden sonra gelecek "Black Light Kukla Tiyatrosu" uygulamacılarına, başvurabilecekleri bir yol haritası ve faydalanabilecekleri bir kaynak sunmak,
- Televizyon ve sosyal medya araçlarının etkisiyle iki boyutlu görsel bir dünyayı izlemeye alışmış ve tiyatronun alımlama sürecinden uzaklaşmış çocuk seyircinin tiyatroyla arasındaki bağı güçlü bir şekilde kurabilmesini sağlamaktır.

"Black light" ve "Kukla Tiyatrosu" disiplinlerinin Türkiye'deki Çocuk Tiyatrosu'nda nadiren yer aldığı görülmektedir; fakat bu uygulamaların beslenebileceği, bilimsel bir

yöntemle sahnelenmiş, gözlemlenmiş ve belgelenip raporlanmış herhangi bir bilimsel araştırma bulunmamaktadır. “Black Light Kukla Tiyatrosu” uygulamalarının başvurabileceği bir sahneleme deneyimini, yol haritası halinde sunabilmenin yanı sıra Kukla ve “Black light” tekniklerinden faydalanarak, anlatım olanaklarını zenginleştirmek, bu araştırmanın önemini oluşturmaktadır. Bu kapsamda tezin sonuçlarından beklenen etki, az rastlanan bir teknikle sahnelenen bir Çocuk Tiyatrosu eserinin, çocuk seyircinin tiyatroyu alımlamasını kolaylaştıracak bir yöntem önerisi ortaya koymasıdır.

Çocuk Tiyatrosunda Kukla ile “Black light” Tekniğinin Birleştirilmesi ve Bir Uygulama: Atilla Savumlu’nun “Alaycı Kuş ve Yabancı Şarkılar” Oyunu. Adli araştırmada;

- Çocuk Tiyatrosu’nun diğer sahneleme yöntem ve teknikleri bu sınırlar dâhilinde olmayıp, temel uygulamaların Black light ve Kukla teknikleri üzerinden gerçekleştirilmesi hedeflenmiştir.
- Söz konusu tekniklerle çalışılacak gösterinin hitap ettiği çocuk seyircinin yaş aralığı 8 ile 13 (ilköğretim 2 ile 7 inci sınıflar) arasında sınırlı tutulmuştur.

II. BİRİNCİ BÖLÜM

A. ÇOCUK TİYATROSUNDA KUKLA VE BLACK LIGHT TEKNİĞİ

Günümüz çocuk tiyatrosu uygulamalarında, ülkemizde çok nadiren örnekleri görülen bu teknik, yetersiz kaynak ve genel olarak çocuk tiyatrosuna karşı tiyatroların tutumu yüzünden kayda değer sayıda ürün ortaya koyamamıştır. Fakat çocuk ve kukla tiyatrosuna bu yeni yaklaşımın sağladığı avantajlar ve zorluklar, şüphesiz araştırmaya değer bir alan. Günümüz animasyon teknolojisi ve çizgi filmler sayesinde 2 boyutlu hikaye anlatımına alışmış bir seyirci kitlesinin, tiyatro sahnesi ile arasındaki bağı arttırmaya yönelik bir yöntem olarak yaklaşabileceğimiz “Çocuk Tiyatrosunda Kukla ve Black light Tekniği” ‘ni daha yakından anlamak ve bileşenlerini deşifre edebilmek için, onu oluşturan katmanları iyi algılamalı ve kullandığı disiplinlere hâkim olmalıyız. Çocuk oyunlarında kullanılan ‘Black Light Kukla Tiyatrosu’ tekniğinin çocuk seyirci üzerinde ne tür bir başarı sağlayabileceğini görmek, ancak bileşenlerini inceledikten sonra uygulama aşamasına geçmiş bir çalışmayla mümkündür. Aynı zamanda çocuk seyircinin algı sürecini medya ve yeni medyanın nasıl etkilediğini saptamak, ulaşılmak istenen çocuk seyirci açısından son derece önemlidir.

B. Çocuk Tiyatrosu

Ülkemizde “çocuk tiyatrosu” dendiğinde elbette aklımızda canlanan konsept çoğunlukla aynıdır. Fakat “çocuk tiyatrosu” kavramının, çeşitli kaynaklarda, kimi zaman “çocukların yaptığı tiyatro” kimi zamansa “çocuklar için yapılan tiyatro” anlamında kullanıldığı görülmektedir.

“Çocuk tiyatrosu, çocukların yaratıcılığını geliştiren bir alandır. Çocuk okuyucuyu ve izleyiciyi hedefleyen, onun dünyasına girmeye çalışan eğitici bir tiyatrodur. Çocuk oyunları, genellikle çocukların oynadığı ancak bazen yetişkinlerin de eşlik ettiği veya kendi aralarında oynadığı oyunlardır. İçeriği çocuklar için hazırlanmış, eğitici ve öğretici tarafları önde gelen oyunlardan oluşan tiyatroya, *çocuk tiyatrosu* denir. Çocuk tiyatroları, çocukların çocuklar için hazırladıkları, çocukların yetişkinler için oynadıkları, yetişkin oyuncuların çocuklar için oynadığı oyunlar, çocukların seyirci ortasında oynadıkları oyunlar, eğitimcilerin çocuklarla birlikte geliştirdikleri oyunlar,

okullarda eğitim amaçlı, çocuklarla hazırlanan oyunlar biçiminde çeşitlendirilmektedir.” (Buttanrı, 2015 s.14)

Aziz Çalışlar’ın (1993, s.40; 1995, s.148-149) da çocuk tiyatrosunu benzer bir yaklaşımla, hem çocuk için yapılan hem de çocukların yaptığı tiyatro olarak her iki anlamı da kapsayan bir biçimde tanımladığı görülmektedir.

“Çocuk Tiyatroları, eğlendirici bir anlatım tarzı taşımakla birlikte, daha çok eğitici amaçla yazılmış oyunları ele alır ve çocuk imgelemine açık bir sahneleme ve oyunculuk düzeni içinde aktarır. Bu nedenle, yepyeni kuşakların yetiştirilmesi, belli bir kültürle yoğrulması açısından, çocuk tiyatroları oldukça önem taşır.” (Çalışlar, 1993 s.4)

Kavramın tanımlanmasında karşılaşılan bu ortaklığa rağmen Prof. Dr. Özdemir Nutku (1998, s.146-147) farklı bir bakış açısıyla; çocukların çocuklar için düzenledikleri ve çocukların yetişkinler için düzenledikleri gösterimleri “müsamere” olarak adlandırmaktadır. Nutku, “Oyun, Çocuk, Tiyatro” (1998, s.146) adlı kitabında çocuk tiyatrosunu ise “Profesyonel sanatçıların büyük tiyatrolarda, çok sayıda seyirci önünde oynadıkları, çocuklar için hazırlanan büyük yapımlar” olarak tanımlamaktadır.

Nutku’nun geliştirmiş olduğu çocuk tiyatrosu tanımından yola çıkılarak, çocuk tiyatrosunun, kimi özel koşulların sağlanmasını gerektiren profesyonel bir alan olduğu sonucuna varmak mümkün görünmektedir. Genelde tiyatrodaki ve özelde de çocuk tiyatrosunda eğitici işleve atfedilen öncelikli konunun da etkisiyle anlatımın sanatsal niteliğinin göz ardı edilmesine neden olabilmektedir. Sahnelemede olduğu kadar çocuk tiyatrosu için yazılan oyunlarda da eğitici işlevin öncelikli olduğunun vurgulandığını görmekteyiz.

“Çocuk, kendisi için sahnelenen oyunların güzel ve sade bir anlatımla sunulmasını ister. Anlayamadığı karışık olayları izlemekten hoşlanmaz. Bu nedenle çocuk tiyatrolarının dili sade ve anlaşılır olmalıdır. Çocuk kendi şablonuyla, oyunun zihninde uyandırdığı şablonu iç içe geçirmemekte zorlanmamalıdır. Tiyatro etkinliklerinin sanatsal kaygıdan çok eğitsel yönü daha ağır basmakta olduğundan yazarlarımız istenilen düşünce ve fikirleri özlü bir biçimde aktarmaya özen göstermeli, çocuğun kendi başına özgürce bir yargıya varmasına fırsat tanınmalıdır.” (Buttanrı, 2015, s.15)

Sanatsal niteliğin eğitici işleve göre geri planda kalmasını olumlayan bu yaklaşıma, sanatsal niteliğin geliştirilmesinin çocuk tiyatrosunun çocuk seyirci tarafından

anlaşılmasını güçleştireceği yönünde bir ön kabulün neden olduğu görülmektedir. Oysa başarılı bir çocuk tiyatrosu uygulaması için eğitici bir oyun metninin yeterli olmadığı; çeşitli sanatsal araçların profesyonel bir biçimde bir araya getirilmesi gerektiği anlaşılmaktadır. Prof. Dr. Hasan Erkek, Gülşah Özdemir tarafından Tiyatro Gazetesi için gerçekleştirilmiş olan “Prof. Dr. Hasan Erkek’le ‘Çirkin Ördek Yavrusu Müzikali’ Üzerine” başlıklı röportajda bu konuya ilişkin görüş ve eleştirilerini şu sözlerle ifade etmektedir:

“Çocuk Tiyatrosunun seyircisi yetişkin tiyatrosundan farklı olduğu için “Çocuk Tiyatrosu”ndan söz edebiliyoruz. Bunun da oyun yazarken göz önünde tutulması gerekiyor. Bu farklılıktan dolayı da “çocuğa göre”lik özelliği karşımıza çıkıyor. Ama bundan, yetişkin tiyatrosuyla karşılaştırıldığında, düzeyi daha düşük metinler yazmamız sonucu çıkarılmamalı. Çocukları ilgilendiren konuların seçilmesi, yaş gruplarına göre dikkat sürelerinin göz önünde tutulması, kelime dağarcıklarının dikkate alınması, dramaturjik ve pedagojik olarak uygun dile getirme yöntemlerinin seçilmesi kuşkusuz çok önemli. Bununla birlikte yazılmakta olan oyunun tiyatro oyunu olduğu unutulmamalı. Yetişkin oyunu için ne kadar özen gösteriliyorsa, aynı özen, hatta daha fazlası çocuk oyununa da gösterilmeli. Estetik düzeyi düşük metinler Çocuk Tiyatrosu için yazılmamalı. Çünkü çocuk estetiği diye ayrı bir estetik yok. Estetik var. Çocuklar da estetik düzeyi yüksek yapıtlar görme hakkına sahiptir. Bunun da ölçütlerinden biri, üretilen çocuk yapıtlarından, yetişkinlerin de tat alabilmesidir. Ama buradan da yetişkinler için yazılmış her oyunun çocuklar için de oynanabileceği anlamı çıkarılmamalı.” (Erkek, 2016 s.58)

Tanımında ve uygulamaya ilişkin öncelikli hedeflerinde olduğu gibi çocuk tiyatrosunun tarihçesi konusunda da farklı görüşlere rastlanmaktadır.

Johan Huizinga, “Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme” adlı kitabında, oyun fenomeninin kültürden daha eski olduğunu ve oyun oynamanın, çocuk ve yetişkin insanın yanı sıra hayvanlarda da rastlanan, psikolojik ve fizyolojik açıdan kimi işlevleri bulunan, taklit etme güdüsüyle ilişkili bir pratik olduğunu belirtmektedir (s. 16- 48; And, 2003, s. 27-36).

Tiyatronun kökenine ilişkin en çok kabul gören yaklaşım, Brockett’in (2000, s. 15-19)

“ritüel köken kuramı” olarak belirttiği kuramdır. Buna göre, doğa güçlerini kontrol etme ya da bu güçlere etki etme gibi temel bir amaçla eğlence ve bilginin genç kuşaklara aktarılması gibi işlevleriyle ritüel karakterli oyunlar tiyatronun kaynağını oluşturmaktadır (Birkiye, 2007, s. 44-48; Schechner, 2015, s. 258; Pavis, 1998, s. 388).

Oyun oynamanın ve oynanan oyunun topluluğun genç bireylerini eğlendirme ve eğitime işlevlerinin tarih öncesi çağlara dayandırılmasına karşın bu tür oyunlarda ve ritüel karakterli törenlerde salt çocuğa yönelik bir uygulama söz konusu olmadığı için çocuk tiyatrosunun çok daha geç dönemlerde başladığı düşünülmektedir:

Çocuğa yönelik seyirlik oyunların en önce olduğu yer hiç kuşkusuz Uzak Doğu’dur. M.Ö. 1000 yıllarında büyük bir yetkinliğe eriştiği bilinen Çin gölge tiyatrosu, Hindistan ve Java’da ne zamandan beri var olduğu kesin olarak bilinmeyen gölge ve kukla tiyatroları biçim ve öz açısından çocuğa yönelik özellikler içermektedir. Biçim yönünden, bir takım figürlerin perdeye yansıyan görüntüleri veya birtakım bebeklerin canlıymış gibi hareket etmeleri çocuklara yakın bir seyir olaydır. Bu nedenle, bu tür gösterilere büyük bir duymuş olduklarını kabullenmek gerekmektedir. Uzak Doğu’nun gölge ve kukla oyunu gösterilerinin öz açısından çocuklara yakın olması, bu gösterilerin genellikle efsane, destan ve mitolojik olay ve öyküleri içermesindedir. Başlangıçta dinsel çıkışlı olan konuların çocuklar için de ilgi çekici olması, bu öykü ve efsanelerin birçoğunu büyüklerinden duyup dinlemelerinden, konulara yabancı olmamalarından ileri gelir. Özellikle Java’da önceleri aile başı tarafından gerçekleştirildiği ve ailenin diğer kişileri tarafından seyredildiği ileri sürülen gölge ve kukla oyunlarının seyircilerinin arasında, ailelerin küçük çocuklarının da yer aldıklarını düşünmek gerekir. Bu nedenle, çocuk tiyatrosunun ilk kaynaklarından birisi, gölge ve kukla oyunlarıdır (Özertem, 1992, s.20-21).

Çocuk tiyatrosunun M.Ö. 1000’li yıllarda Doğu’da başladığı görüşüne karşın; Çalışlar (1995, s.148-149), “çocuklar için yapılan tiyatro”nun XIX. yüzyılda Batı’da başlamış olduğunu savunmaktadır.

Türkiye’de ise çocuk tiyatrosunun başlangıcının tartışmalı bir konu olduğu görülmektedir. Türkiye’de çocuk tiyatrosu, kimi uzmanlarca, sünnet düğünü gibi eğlencelerde gösterimi gerçekleşen Karagöz oyunları ile, kimi uzmanlarca Tanzimat

Dönemi'nden itibaren ülke dışından gelen tiyatroların çocuk seyirci tarafından izlenmesiyle ve kimilerine göreyse Meşrutiyet Dönemi'nde gerçekleştirilmeye başlayan çocuk tiyatrosu çalışmalarıyla tarihlendirilmektedir (Çalışlar, 1995, s.149; Kuyumcu, 2000, s.24; Nutku, 1998, s.127).

Cumhuriyet dönemiyle birlikte Türkiye'de eğitim alanında yaşanan büyük ve köklü değişimlerin de etkisiyle çocuk tiyatrosuna özel bir önem atfedildiğini (Şener, 2010 s.91) ve ülkemizde XXI. yüzyılda da çocuk tiyatrosuna yönelik araştırma ve uygulama faaliyetlerinin sürmekte olduğunu söylemek mümkündür. Alana ilişkin bu çalışmaların, hem nicelik hem de nitelik yönünden kimi eksiklerinin bulunmasıyla birlikte yazar, oyuncu, yönetmen, akademisyen gibi sanatçı ve bilim insanlarının ortak çabalarıyla söz konusu eksiklerin aşılacağı umulmaktadır. Bu doğrultuda faaliyet yürüten ve merkezi

Türkiye'de bulunan Uluslararası Çocuk ve Gençlik Tiyatroları Birliği'nin (ASSITEJ) faaliyetleri Türkiye'de çocuk tiyatrosunun gelişimi açısından önemli bir işleve sahiptir.

C. Kukla Tiyatrosu

“Yapma bebeklerin oynatıldığı oyun; kukla tiyatrosu.” (Çalışlar, 1993, s. 108) olarak tanımlanan bu teknikten gölge tiyatrosu, sokak tiyatrosu, çocuk tiyatrosu ve yetişkin tiyatrosu gibi çok farklı alanlarda faydalanılmaktadır.

Kuklanın kullanım alanlarının yanı sıra biçimsel özelliklerinin de çeşitlilik gösterdiği görülmektedir.

Kuklalar, oynatılış biçimine göre değişik adlar alır: 1. ayakları olmayan, alttan içine el sokularak oynatılan kukla, el kuklası; 2. oynak eklem yerlerinden üstten iple hareket ettirilen kukla, ipli kukla; 3. bir arabanın içinde, aşağıdan oynatılan kukla, araba kuklası; 4. bir sehpaye iliştilirili, sınırlı hareket olanağı olan ve yalnızca dans edebilen kukla, iskemle kuklası; 5. eklemleri alttan değneklerle hareket ettirilen kukla, değnekli kukla; 6. içine adam girerek oynatılan büyük kukla, dev kukla. (Çalışlar, 1993, s. 108)

Çocuk tiyatrosunda olduğu gibi kukla tekniğinin ortaya çıkışının da M.Ö. 1000'li yıllarda Doğu'da gerçekleştiğine ilişkin görüşler bulunmaktadır. Ancak; bu tekniğin kaynağına ilişkin kesin bir tarihten ya da coğrafyadan söz etmek mümkün görünmemektedir.

Doğu'da kuklanın varlığına İ.Ö. 1000 yıllarında Çin'de rastlandığından söz ediliyorsa da, Kukla Oyunu'nun kaynağının İ.Ö. 3. yüzyılda Hindistan'da olduğu belirtilmektedir. Hindistan etkisiyle, Kukla Oyunu, Endonezya, Kore ve Japonya'ya yayılırken, İran üzerinden Arabistan ve Türkiye'ye de yayılmıştır. Batı'da, Kukla Oyunu'na antik Yunan ve Roma'da rastlandığı söylenmektedir: Ancak, Batı'da, Kukla Oyunu, daha çok gezici kuklacılar eliyle yaşamını sürdürmüş, commedia dell'arte geleneği içinde boy atmış, komik halk tiplerinin kukla oyunlarına girmesiyle önem kazanmış, 18. yüzyıldan sonra Goethe ve Kleist gibi yazarlarca ele alınmış, 19. yüzyıldan sonra da özel kukla tiyatroları kurulmaya başlamış; 1900'lerde tiyatro reformu bağlamında Appia, özellikle de Craig kukla oyunculuk anlayışını getirmiş; Klee, Sohlemmer, Kandinski, Klimt gibi sanatçılar Kukla Oyunu'yla ilgilenmişlerdir. Doğu'da Kukla Oyunları'nın gösterdiği başlıca özellikler, dinsel kaynaklı ve gölge oyunu ile yakından ilintili olması, müzik eşliğinde oynanması, halk arasında yaygınlık kazanması, güldürü ögesine ve siyasal taşlamaya yer vermesi ve açık biçim geleneğini sürdürmesidir. (Çalışlar, 1993, s.108-109)

Türkiye için de kuklanın tarihçesinin tartışmalı olduğu görülmektedir. Geleneksel tiyatromuzun Anadolu'da rastlanan köylü oyunlarında da Osmanlı döneminin büyük kent merkezlerinde yaşam alanı bulmuş Karagöz oyunlarında da (And, 1977) kukla ögesine rastlanmaktadır.

Kuklanın Türkiye'ye Orta Asya geleneği etkisiyle mi yoksa İran etkisiyle mi geldiği konusu tartışmalı olsa da Batılı anlamdaki kuklanın ülkemize ilk defa XVIII. yüzyılda gelmiş olduğu sanılmaktadır (And, 1985, s. 264). Tiyatro geleneğimizde de yeri olan kukla tekniğinin çağdaş uygulamalarına yönelik çalışmalar XXI. yüzyılda da sürdürülmektedir. 1929'da Çekoslovakya, Prag'da kurulmuş ve faaliyetlerini sürdürmekte olan Uluslararası Kukla Birliği'nin (UNIMA) İstanbul ve Bursa'da temsilcilikleri bulunmaktadır

Kukla, özellikle çocuk seyirci üzerinde etkili bir tekniktir. "Kukla, yansılamak istediği karakterin hem özüdür hem de altının çizilmesidir. Kukla sanatçısı karakteri taklit etmez, yaratmak ve yorumlamak durumundadır." (Currell, 1999 s.12)
Kukla kullanımının tam olarak hangi tarihte ortaya çıktığını saptamak zor olsa da, oyuncuların bile daha eski olabileceğini söylemek yanlış olmaz. 4000 yıl önce

Hindistan'da bir karakteri taklit etmek dini tabular sebebiyle yasaktı ve Sanskrit oyunlarında baş karaktere 'Sutradhara' (iplerin tutucusu) denirdi. Bu yüzden kuklaların, aktörlerden bile önce var olmuş olması olasıdır. (Currell, 1999, s. 8)

Tarihte birçok örneği bulunan kukla tiyatrosu'nun, günümüzde de rağbet gören, kendine has zenginlikler barındıran bir teknik olması elbette rastlantı değildir.

Kukla hikâye anlatma aracı olarak baktığımızda, zamanı aşan bir disiplindir.

“Kukla çığırılığı. Birçok unsurun bulunduğu bir çizgidedir ve aslında sıradan bir çığırılık olarak kabul edilebilir. Bu çığırılık insan elinin gizli hareketlerinde, meraklı bir içgüdü ve yetenek sayesinde cansız objenin zekâsını ve ruhunu ortaya çıkarır. Anlattığı hikâyeler ve hareketleriyle sahibini bile şaşırtabilen, bizden bağımsız ve konuşabilen bir bütüne dönüşebilen bir çığırılıktır kukla.” (Gross , 2011 s. 4) Kukla tiyatrosu diğer tiyatro teknikleri ile karşılaştırdığımız zaman daha uluslar arası bir dile sahiptir diyebiliriz.

“Kukla bir aktör değildir. Kukla tiyatrosunda söylenen sözlerden çok yapılan hareketlerin önemi vardır. Bu açıdan baktığımızda kukla tiyatrosu klasik tiyatroya göre daha uluslararası bir dile sahiptir.” (Currell, 1999, s.14)

Bu uluslararası disiplinin yarattığı anlamlar sayesinde, aynı zamanda kuklanın hareketi ile oluşan anlamların, yaşlar arası da bir hikâye anlatıcılık platformuna olanak sunduğunu söyleyebiliriz. Söz ve hikâye üzerine kurulu bir tiyatro tekniğinin farklı yaş grupları için oluşturduğu anlamlar elbette çok farklıdır fakat kuklaların oluşturduğu anlamlar ve hareketler, özellikle düşük yaş grupları arasında alımlanabilirliğini sürdürmektedir.

“En ufak bir hareket durumunda bile- belki başının sadece biraz yana çevrilmesinde- seyirci, kuklanın duygu durumu ve hareketi ile bir ilişki kurmaya davet edilir ve kuklanın ‘nefes aldığı’ görülür.” (Currell, 1999, s.9)

Animasyon ve çizgi film gibi günümüz çocuk seyircinin alışkın olduğu hikaye anlatım tarzlarına, ancak kukla tekniğini black light gibi modern tekniklerle birleştirerek yaklaşılabilir. Yerçekiminden bağımsız, farklı boyutlara girebilen ve sahnede minimalist hareketlerle büyük anlamlar yaratabilen bir aktörün devinim yeteneği, ancak kukla

tekniki sayesinde etkili bir şekilde gerçekleştirilebilir. Teknolojinin sağladığı hikaye anlatımlarında çocuk seyirci bir animasyonun çizerini görmez ya da çizgi filmin kağıt üzerinde tasarlanışına bir yandan tanık olmazken, black light tekniği ile desteklenmiş ve aktörün görünmediği bir bütüncül illüzyon sayesinde kukla, günümüz çocuk seyircisinde çok daha etkili olacaktır.

D. Black Light Tekniği

Tiyatroda ışık, “renk tonu kaynağı” olarak tanımlanmaktadır. Işığın tiyatrodaki temel işlevi ise “oyuncu, eylem ve seti aydınlatmak” şeklinde açıklanmaktadır. Diğer bir deyişle ışık, tiyatrodaki seyircinin dikkatini bir yüz ya da yüz ifadesi veya bir nesneye odaklaması için yönlendirici bir araç olarak kullanılmaktadır. Böylesi kullanışlı bir işlevi olmasına karşın yapay ışığın tiyatroya oldukça geç sayılabilecek bir dönemde dâhil olduğu sanılmaktadır. Uzun dönemler boyunca gün ışığından faydalanılan oyunlardan sonra gece gerçekleştirilen oyunlarda meşalelerden faydalandığı ve oyunların iç mekânlarda gerçekleştirilmeye başlanmasıyla tiyatrodaki ışık kaynağının da çeşitlendiği görüşü hâkimdir. (Arıkan, 2006, s. 185)

Tiyatro tarihinin özellikle modern ve modern sonrası dönemlerinde elektrikli ışık kaynaklarının kullanılmasıyla birlikte ışık, tiyatronun anlatım olanağına hizmet eden, onu destekleyen hatta bu olanağı açığa çıkarmaya yarayan bir unsur haline gelmiştir. Bu doğrultuda kullanılan ışık ve ışıklandırma teknikleri de zamanla ve artan teknolojik olanaklarla gelişim ve çeşitlilik göstermiştir.

Black light adı verilen ve “mor ötesi” olarak da adlandırılan ışık türü, tiyatro için gerçekleştirilen sahne ışıklandırmasının yanı sıra tıp, kriminoloji gibi çeşitli bilim dallarında ya da eğlence amaçlı gerçekleştirilen ışık şovlarında kullanılmaktadır. Tiyatroda kullanımının ilk olarak 1950’li yıllarda Çekoslovakya tiyatrosunda gerçekleştiği bilinmektedir.

Günümüzdeyse başta Avrupa olmak üzere pek çok yerde bu teknikten çocuk tiyatrosu sahnesini ışıklandırmada faydalanılmaktadır.

Plastik sanatlarda da Black light adlı ışığın kullanılmasından faydalanılmakta, bu doğrultuda gerçekleştirilen sanat ürünlerinin türü “ultraviolet art” olarak adlandırılmaktadır (Arcand and Watzke, 2015, s.108-133). Bu türdeki eserler, özel

olarak ışıklandırılmış galerilerde sergilenmektedir.

Işık spektrumunda insan gözünün görebildiği dalga boyları dışındaki azalan dalga boylarına *Mor Ötesi (Ultra-Violet)* ışınlar denilmektedir. Mor ötesi ışınlar spektrumunda gözle görülmeyen kısa dalga boylu ışınlardır. Mor ötesi ışınlar tıp alanında yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Mikropların temizliğinde, fotosentez olayında, kandaki alyuvarların sayısını artırmada, kemik yapısını geliştirerek büyümesini sağlamada kullanılmaktadır. Günümüzde yaygın olarak kullanılan solaryum salonlarında, deri rengini güneş ışığıyla yanmış derecede değiştirmede, yani insan teninin yapay ışıkla bronzlaştırılmasında kontrollü olarak kullanılmaktadır.

Mor ötesi ışınlar, zaman zaman sahnelerde de kullanılmaktadır. Genellikle karanlık bir sahnede, insan yüzlerinin görünmesi istenmediği zamanlarda, beyaz kostümlerin ve dekorların görülmesi sağlanarak, değişik bir atmosfer yaratmada kullanılmaktadır. Bu amaçla yapılmış ultra-violet (black light) ışıklar, disko ve barlarda da kullanılmaktadır. Bu tür Black light ışıklar aynı zamanda *Black Theatre* tarzındaki oyunlarda, fosfor içeren boylarla makyaj yapmış oyuncu yüzlerini, kuklaları, dekor ve kostümleri, karanlık bir atmosferde görünür hale getirmede, yaygın olarak kullanılmaktadır. (Çartık, s. 14)

Özünde, black light tiyatrosu 'kara kutu hilesi' olarak adlandırılan ve insan gözünün zayıflığından faydalanan bir optik illüzyona dayanmaktadır. Black Light Theatre Snec dünyada türünün ilk örneği olarak karşımıza çıkmakta. Seyirciye perdelerini ilk kez 1961 yılında Edinburgh Uluslararası Festivali'nde açtıktan sonra birçok başarıya imza atmıştır. Kurucuları Jiri Snec böylece tamamen yeni bir sözsüz tiyatro türü yaratmıştır ve Çek Cumhuriyeti başta olmak üzere, dünyanın birçok yerinde bu tarza öncülük etmiştir. Snec Tiyatrosu açıldığı tarihten günümüze kadar 68 ülkede 300den fazla turneye gitmiş ve 87 festivale katılmıştır. 5 milyondan fazla seyirciye ulaşmış Snec Tiyatrosu birçok uluslararası ödüle layık görülmüştür ve 2002'deki Nato zirvesinde Çek Cumhuriyeti kültürünü temsil etmesi için seçilmiştir. Jiri Snec 2011'de kültür ve sanata katkılarından dolayı hükümet tarafından onur madalyasına layık görülmüştür, 2014'de ise Avrupa kültür ödülü 'Trebba' ödülüne, 2018'de ise Çek Cumhuriyeti tiyatrosuna katkılarından dolayı 'Thalia' ödülüne layık görülmüştür. Jiri Snec, kurucusu ve Genel Sanat Yönetmeni olduğu Snec Tiyatrosu'nu açıklarken 'kara kutu'

hilesine dayandığını ve objelerin kendi hayatları varmışçasına sahnede devinebildiklerini ve oyuncuların sahnede görünmemesini vurguluyor. Jiri Srnec için bu hile sanatsal metaforların, bir beste gibi düzenlenmiş plastik objelerin ve kostümlerin devinimini mümkün kılıyor. (“Srnec Black Light Theatre”, erişim: 18 Haziran 2019)

15 yılı aşkın süredir perdelerini açmaya devam eden bir diğer black light tiyatrosu da Prague’daki ‘Wow Black Light Theatre’. Köken olarak Antik Çin’deki gölge oyunlarına dayanan black light tiyatrosunu, Wow Black Light Tiyatrosu şu şekilde açıklıyor. Oyuncular siyah kostümler, eldivenler ve maskeler takar. Sadece gözleri açıktır. Seyirci için, bu oyuncular görünmez haldedir ve sahnedeki bütün büyü hareketliliği bu oyuncular sağlar. Metrelerce siyah kumaş sahnenin arkasını kaplar ve black light sadece floresan boya ile kaplanmış objeleri görünür kılar. Black light tiyatrosunun dayandığı başarılı bir optik illüzyonu sağlamanın başlıca gerekli etmenleri bunlardır. Sahnedeki oyuncular her şeyi görebilmektedir fakat etraflarını saran karanlık sayesinde görünmezler, dolayısıyla floresan boyayla kaplı objeleri hareket ettirirken bu objeler havada süzülüyormuş gibi görünürler. Bu sayede floresan boya ile kaplı bir dansçı havada asılı kalabiliyormuş ya da uçuyormuş gibi görünebilir ki bu siyah giyinmiş bir oyuncunun onu havada tutması ile mümkün olur. Bu tarz bir illüzyonun başarılı olabilmesi için bütün tiyatro salonunun tamamen karartılması gerekir. Hem sahne hem de seyirci kısmının performans boyunca tamamen karanlık olması gerekir yoksa görünmez olan oyuncular ufak bir ışıkla bile olsa açığa çıkar ve illüzyon bozulur. Black Cabinet” ya da “ Black Box” terimi buradan gelir ve Black Light tiyatrosu da adını buradan almıştır.(“Wow-show”, erişim: 18 Haziran 2019)

20.yy da bu tür kara kutu uygulamaları yaygındı ve genellikle medyumlar ve falcılar kullanırdı. Bu teknik sayesinde objeleri ve ya takıları yoktan var edebiliyormuş illüzyonunu yaratmaktaydılar. Daha sonrasında bu teknik, elektrikli ışık metotlarındaki gelişim sayesinde, eğlence sektöründe yeni biçimlerde karşımıza çıkmakta. Fransız kuklacı ve illüzyonist Dicksonn (gerçek adı Alfred de Saint-Genois) ilke kez ‘Black Cabinet’ tekniğini bütün bir tiyatro sahnesine Theatre Robert-Houdin’de uyguladı. Aynı dönemde Amerikan dansçı Loie Fuller (1862-1928) alttan aydınlatılmış camdan bir sahnede bu illüzyonu, olduğundan çok daha geniş bir uzamda dans ediyormuş gibi görünmek için kullandı. 1920’lerde ise, Konstantin Stanislavski yeni sanatsal anlatım

biçimleri arayışındayken, şans eseri üst kısmı siyah kadifeden yapılmış bir sandalye, aynı renkten perdenin önüne konduğunda, sandalyenin üst kısmının tamamen kaybolduğunu fark etmiştir. (“World Encyclopedia of Puppetry Arts”, erişim: 25 Haziran 2019) Şans eseri ‘Black Cabinet’ etkisi ile karşılaşan Sanislavski şöyle yazmıştır: “Derinlik algısını yok edebilecek fonun bulunması.. siyah bir alan, artık üç boyut yerine iki boyut: sahnenin zemini, ve siyah kadife kaplı yanlar ki arka perde de bu şekilde kaplandığında ayırt birbirinden ayırt edilemez; sahnenin derinliği yok olmakta ve sahne kendini karanlığa açmakta. Bu şekilde siyah bir kâğıdın üstündeymişçesine, kişi beyaz çizgileri ya da çeşitli renkleri, lekeleri, kendi başına var olabilecek çizimleri, bağımsız bir halde, devasa bir kara sahne içinde gözlemleyebilir.” (Stanislavski, 2011, s.83).

1951 yılında Fransız kuklacı Georges Lafaye (1915-1988) dramatik potansiyeli test etmek için yaptığı birçok deney ve uygulama sonucunda Black Light Tiyatrosunu yeniden keşfetti. Georges Lafaye, tüylü bir eşarp ve bir silindir şapka arasında geçen erotik bir oyun (*John et Marsha*, 1952), katlanan ve çoğalan bir gazetenin okuyucuyu yuttuğu ve bir tutku suçunu konu alan oyun(*Fait divers* News Item, 1953), bir nokta ve çizgi arasında geçen bir oyun(*Point à la ligne* Full Stop), herhangi bir insanın görünmediği, sadece kıyafetlerin var olduğu striptiz gösterileri gibi birçok oyuna imza atmıştır. *Sonate à Jérusalem*, *La Vigne de Nabot* (Naboth’un üzüm bağı), *Jeux d’ombres* (Gölge oyunları) adlı oyunlarında ise, uzaktan kumandalı objeler üzerine projeksiyon ile görüntüler yansıtmıştır. Yaratıcı dehası sayesinde Georges Lafaye, kendinden sonra gelen Black Light Tiyatrosu uygulamacılarına ilham vermiştir. Fransız kuklacı Yves Joly’nin Black light tekniği ile tanışmasından sonra Çekoslovakya’da hızla yayılmıştır. Çekoslovakya’da ilk kez bu tekniğin uygulanması Spejbla a Hurvínka Tiyatrosuna bağlı, Salamandr adlı kumpanyasının bir oyunu ile gerçekleşmiştir. Bu oyun, Jiri Srnec, Naia Munzarová, Ivan Kraus, Jiří Procházka gibi Black Light Tiyatrosuna önemli katkıları olan isimleri etkileyerek, Çekoslovakya’da Black Light Tiyatrosunun şu anki konumuna gelmesini sağlamıştır. (“World Encyclopedia of Puppetry Arts”, erişim: 25 Haziran 2019)

Black Light Tiyatrosu’nun ilk atası antik Çin’de, İmparatorun eğlencesi için düzenlenen bir gölge oyunu olduğu tahmin edilmektedir. Bu tiyatro türünün

yaygınlaşması sonucu, 18.yy'da Japonya'da geleneksel kukla tiyatrosu 'Bunraku'



ortaya çıkmıştır. Modern Black Light tiyatrosu tekniklerinden sinematografinin başlangıç tarihlerinde de faydalanılmıştır. Georges Melies gibi birçok sanatçı zihinlerindeki tasarımları black light tiyatrosu tekniklerini kullanarak hayata geçirmektedir. Modern Black light Tiyatrosu 1950'lerin başında ortaya çıkmıştır ve büyük ölçüde Fransız avangart sanatçı George Lafaye'nin girişimleri sonucudur. Bu sebepten kendisine Black Light Tiyatrosu'nun babası olarak bakılmaktadır. Bu dönemde ultraviyole lamba icat edilmiştir ve 1960, 1970'ler arası hippie dönemi olarak tabir edilen zaman aralığında, özgürlük sembolü olarak kullanılan bu yeni renkler genç nüfus arasında popülerdi. İşte tam bu dönemde Prag ve Çekoslovakya'da bu yeni olasılıklara ve yeni sanatsal anlatım tekniklerine sahip Black Light Tiyatro'nun doğuşuyla karşılaşmaktayız. ("World Encyclopedia of Puppetry Arts", erişim: 26 Haziran 2019)

Black Light Tiyatrosu'nun ortaya çıkış dönemi, aynı zamanda Çekoslovakya'da komünizm döneminin başlangıcına denk gelmektedir. Black Light tiyatrosu da o dönemde hükümet kaynaklı önemli bilgilerin paylaşıldığı ve propaganda yapılan bir platformdu. Bu sebeple o dönemde yapılan bu tarz protesto içerikli uygulamalara da Black Light Tiyatrosu denmekteydi. 1989'da Çekoslovakya'da gerçekleşen 'Kadife Devrim' sonrasında komünist yönetimin düşülmesi ile beraber, birçok sanatçı bu tarzı geliştirmeye devam etmiştir ve bu sayede black light tiyatrosu'nun tanınırlığı artmıştır. ("Wow-show", erişim: 18 Haziran 2019)

Böylece Prag, Black Light Tiyatrosu'nun başkenti olarak görülmeye başlanmıştır. Prag'da günümüzde faaliyet gösteren başlıca Black Light Tiyatroları şunlardır: Image Theatre, en eski ve tanınmış Jiri Srnec Tiyatrosu, kendine has sahne tasarımıyla Ta Fantastika Theatre, patentli teknolojiyle Black Light Theatre Metro, Black Light Theatre of Prague, Wow Theatre ve Black Light Theatre Hilt. Son olarak da dünyaca ünlü Laterna Magika gelmektedir ve bünyesinde film, tiyatro, pandomim, bale ve dans gibi birçok disiplininin yanı sıra dijital projeksiyon ve hatta gerçek zamanlı programlanabilir yeni medya yazılımları bile kullanmaktadırlar. Laterna Magicka büyük ölçüde dünyanın ilk multimedya tiyatrosu olarak kabul edilmektedir, 1958 Brüksel Expo'da bir kültür programı olarak kurulmuştur ve bu süreçte 50den fazla ödüle layık görüldükten sonra, kısa bir süre içinde, Sovyetler Birliği, Suriye, Mısır, ABD, İngiltere,

Fransa, Hollanda, Belçika, Avusturya, İspanya ve İsrail’de performans göstermeye davet edilmiştir. (“livingprague”, erişim: 8 Haziran 2019)

Çekoslovakya Black Light tiyatrosu için bir diğer önemli isim ise heykeltıraş, ressam, grafik tasarımcı František Kratochvíl’dır. 1961 yılında Jiri Srnec Tiyatrosu’nun kurucu ortaklığını üstlenmiş František Kratochvíl, 1974’ yılına kadar Srnec Tiyatrosunda çalıştıktan yazar ve yönetmen olarak çalıştıktan sonra, bağımsız olarak “František Kratochvíl Black Light Tiyatrosu” nu kurmuştur. 2002 yılında Frantisek Kratochvil Black Light Theatre Metro ya katılarak bu tiyatro için yeni oyunlar kaleme almış ve Metro Tiyatrosunun sanat yönetmeni ile işbirliği içinde, Prag’da en çok başarı yakalamış olarak kabul edilen performanslardan olan “LIFE IS LIFE”, "DEJA VU" ve "The Little Prince TODAY" adlı oyunları sahneye koymuşlardır. (“divadlometro”, erişim: 22 Haziran 2019)

Seyirci tarafından büyük beğeni toplayan “Life is life” adlı oyunun prömiyeri 2007 yılındaydı ve konu olarak, bir adamın günlük hayatını anlatmaktaydı. Fakat bu günlük hayattaki objeler, black light tekniği sayesinde canlı birer varlık gibiydiler. Örneğin bilgisayar bu adamın en yakın dostu, arabası onu dünyanın sonuna kadar bile götürebilecek bir arkadaş, hatta yediği spagetti bile yardımcı olmak için tabağa kendisi dolan canlı ve hareketli biçimlerdeydiler. Metro Tiyatrosu’nun son prömiyeri ise 2014 yılındaki “Deja Vu” adlı oyundur. Bu oyunun mottosu olarak, kanıt olmasa da Albert Einstein’ın sözü olarak kabul görmüş “Korkarım ki bir gün teknoloji, insan iletişiminin ve yakınlaşmasının önüne geçecek ve aptal bir nesil ortaya çıkacak” cümlesiydi. Modern yaşama mizahi bir açıyla yaklaşarak, iletişim araçları ve teknolojinin insanın kaderine yön vermesini, hiç söz kullanmadan, sadece black light tiyatrosu’nun görselliği, dans ve pandomim sayesinde anlatmaktaydı. Çekoslovakya’da Black Light Tiyatrosu’nun başarısı, diğer ülkelere yaptıkları turneler ve işbirlikleri sayesinde Black Light tekniği bir çok ülkeye yayılmıştır. (“divadlometro”, erişim: 22 Haziran 2019)

Bu tiyatrolardan işleyiş ve Black Light Tiyatrosunun kullanımı açısından en ilginç örneklerden biri ise ‘Virginia Stage Company’ dir. 1978 yılında Hampton Roads halkının, tiyatro’yu günlük hayatlarının bir parçası haline getirmek istemeleri sonucu kurulan ‘Virginia Stage Company’, Norfolk’daki ‘Wells Theatre’ da faaliyet göstermektedir. Her yıl ortalama 58.000’den fazla seyirciye perdelerini açan “virginia Stage Company” nin Black Light Tiyatrosuna kendine has bir yaklaşımları var. Eğitim departmanlarından sorumlu Ron Newman’ın “Virginia Stage Company” yi Black Light tiyatrosu ile tanıştırmıştıktan sonra, kumpanya Black Light Tiyatrosunu hem

eđitim hem de terapi amaçlı kullanmayı hedefleyerek, Norfolk'daki engelli bireyler ve özel ihtiyaçlı yetişkinler (mental ya da fiziksel) ile çalıřmaya başlamıřtır. Sosyal hayatın dıřında kalma ihtimali olan bu bireylerle beraber, haftada 3 kez olmak üzere, 6 hafta süren çalıřmalar sürdürerek, beraber kukla yapılmakta, black light tekniđi ile oynanan skeçler prova edilmekte ve oyunlar sahnelemektedirler. Bu oyunlar ailelere, bakıcılara ve halka açık şekilde oynanmakta ve prova süreci boyunca birçok eđitmen, hasta bakıcı ve stajyer de bu provalara katılmaktadır. Bu süreç boyunca katılımcıların nasıl kukla yapıldıđı, senaryo yazımı, sahne tasarımı ve hatta insanların oyun için davet edilmesi gibi bütün detaylarla iç içe olmaları sađlanarak, kiřilerin sanat algısı ve sevgisini artırmayı planlanmıřtır. ("vastage", eriřim: 26 Haziran 2019)

"Normalde bunu yapmaya fırsat bulamayacak bir toplulukla sanat üretiyoruz. Eđer konuşma yeteneđiniz yoksa, kullandıđınız kukla sizin sesinize dönüşüyor." (Newman, 2016 s.22)

Zihinsel ya da fiziksel engelli oyuncuların her birine sahne üstünde, Black Light tekniđi sayesinde görünmez oyuncular eşlik etmekte ve bu kiřiler onlara ihtiyaç durumunda kuklaların kontrolünde yardımcı olmakta. Newman'ın bu sanat programına verdiđi önem, tiyatronun kendi hastalıđı ile başa çıkmasında önemli rol oynamasından da kaynaklanmakta. Beynin yazılı ve sözlü dili işleme sürecini etkileyen bir hastalık olan disleksi, Newman'ın çocukluk ve eđitim sürecinde birçok zorlukla karşılařmasına sebep olmuř. Çocukluk dönemindeki 1960'lı yıllarda bu konu ile ilgili yeterli arařtırma olmamasından dolayı, en basit öğrenmeye yönelik durumlarda bile öz güveninin sarsıldıđını söylemektedir. Black Light Tiyatrosu ile, kendisi gibi sosyal hayatta zorluk yařayan insanlara yardım etmek istemesinden dolayı bu program doğmuřtur, çünkü Paul Newman'a göre black light tiyatrosu , kendine has görsel ve hareket kullanımıyla ,her türden insanın yer alabileceđi bir düzlemde. Ayrıca Newman Black light tiyatrosu ile ilgili yaptıđı arařtırmalarda ABD'de sürekli perde açan bir black light tiyatrosu bulunmadıđını ve bu konuda doküman bulamadıđını dile getirmiřtir. ("vastage", eriřim: 26 Haziran 2019)

Başta Prag olmak üzere, dünyanın birçok yerinde Black Light Tiyatrosu tekniđi ile karşılařmaktayız fakat diđer tiyatro teknikleri ile karşılařtırıldıđında yine de sayıca az kaldıđını görmekteyiz. Türkiye'de Black Light Theatre örnekleri ise daha az ve sadece Black Light tekniđi kullanan oyunlar sahneleyen sadece bir tiyatro mevcut. "Çizgi Kukla Tiyatrosu" 2007 yılında Burhan Gün ve Abdullah Gün tarafından kurularak black light tekniđi kullanılan çocuk oyunları sahnelemeye başlamıřtır. Repertuarına bir

çok çocuk oyunu ve her yaş için oyunlar eklemeye devam etmektedir. Bu oyunlardan bazıları şunlardır:

1. Bremen Mızıkacıları (Çizgi-Kukla, Çocuk Oyunu)
2. Körebe (Çizgi-Kukla, Çocuk Oyunu)
3. Ezop Masalları (Çizgi-Kukla, Çocuk Oyunu)
4. Çizmeli Kedi (Çizgi-Kukla, Çocuk Oyunu)
5. Zümrüdü Anka Kuşların Yolculuğu (Çizgi-Kukla, Çocuk Oyunu)
6. Deniz'in Oyunculuk Seçmesi (Canlı Performans, Çocuk Oyunu)
7. Ramazan Etkinlikleri (Çizgi-Kukla, Her Yaş İçin Animasyon Oyunları, Masal Dinletileri, Fıkra ve Hikayeler)
8. Üsküdar'a Gideriken (Çizgi-Kukla, Her Yaş İçin Animasyon Oyunu)
9. Dengi-Dengine Davul Show (Çizgi-Kukla, Her Yaş İçin Animasyon Oyunu)
10. Halter Oyunu (Çizgi-Kukla, Her Yaş İçin Animasyon Oyun)
11. Kamera Oyunu (Çizgi-Kukla, Her Yaş İçin Animasyon Oyun)
12. Aşk-ı Sema (Çizgi-Kukla, Her Yaş İçin, Semazen ile Black Light Görsel Şölenin Buluşması)

Çizgi kukla tiyatrosu bu oyunlar sayesinde 300'den fazla okul, belediye ve özel kurumların sahnelerinde yaklaşık 1200 kez seyirci ile buluşmuştur ve yaklaşık 300.000'den fazla çocuk seyirciye ulaşmıştır. (“çizgikukla”, erişim: 29 Haziran 2019)

Çizgi tiyatrosu dışında, black light tekniği ile nadiren de olsa şehir tiyatroları ya da devlet tiyatrolarında da karşılaşmaktayız. Kitapları birçok ülkenin diline çevrilen İranlı yazar Samed Behrengi'nin dünyaca ünlü ve bol ödüllü çocuk masalından yola çıkılarak oyunlaştırılan “Küçük Kara Balık” adlı çocuk oyunu, 2012 yılında Ali Eyidoğan'ın yönetmenliğinde black light tekniği kullanarak sahnelenmiştir. “Küçük Kara Balık”, dünyayı görmeye meraklı küçük bir balığın özgürlüğe uzanan yolculuğunun anlatıldığı; adalet, eşitlik, özgüven, cesaret ve benzeri kavramları çocuksu bir bakış açısı ile ele alındığı, çocukların yanı sıra büyüklerin de ilgisini çekecek bir anlatım gücüne sahip bir

oyun olarak tanıtılmıştır. Bu oyunun yakaladığı başarı sonrasında Ali Eyidoğan, “Parçaçık” adlı Black Light çocuk oyununu yönetmiştir ve bu oyun 12. ve 13. “Küçük Hanımlar Küçük Beyler” isimli Ankara Devlet Tiyatrolarının düzenlediği uluslararası çocuk tiyatroları festivalinde sahnelenmiştir. (“tiyatro.eskişehir.bel”, erişim: 13 Haziran 2019)

Bir diğer örnek ise 2018 Yılında Ankara Devlet Tiyatroları’nın sahneye koyduğu “ Papağan Kaçtı” isimli çocuk oyunu. Özen Rodop’un yazdığı ve Boğaçhan Sözmen’in yönettiği “ Papağan Kaçtı” oyununun konusu, Ankara Devlet Tiyatrosu’nun resmi internet sitesinde şu şekilde özetlenmiştir: “Armağan, Rüstem dede ve Gül nine ile yaşayan bir papağandır. Armağan, her gün bir öncekine benzeyen hayatından çok sıkılınca, Sarı Karga’nın da kandırmasıyla evden kaçır. Sarı Karga, Armağan’dan boşalan yere yerleşmek için türlü numaralar yapar. Bu arada Armağan, sokaklarda pek çok zorluk ve olay yaşamaktadır. Ayrıca Devlet Tiyatroları, Srnec Tiyatrosu gibi önemli tiyatrolarında turnelerine de ev sahipliği yapmaktadır.(“devtiyatro”, erişim: 13 Haziran 2019)

Black Light tiyatro tekniği ülkemizde özellikle çocuk seyirci için sahnelenen oyunlarda zaman zaman karşımıza çıksa da, bu teknik üzerine yapılmış tez araştırması ya da yazılı doküman bulunmamaktadır.

E. Gelişen İletişim Teknolojilerinin Çocuk Tiyatro Seyircisi Üzerindeki Etkileri

Hızla gelişimini sürdüren dijital olanakların çocuk seyircinin kognitif, sosyal ve duygusal gelişimini derinden etkilemesi kaçınılmaz bir sonuçtur. Elbette ne düzeyde etkilediği ve bu etkilerin sonuçları hala araştırılmaktadır. Farklı yaş grupları hatta farklı toplumlardaki çocuklara dijital dünyanın etkileri elbette çeşitlidir.

Bilgiye çabuk ulaşma olanağının yanı sıra bilgiyi süreçten geçirebilme yeteneklerini bozması konusunda bazı şüpheler doğmuştur. Ayrıca tıbbi interaktif medyanın çocukları erken olgun davranışa ittiği birçok araştırmacı tarafından savunulmaktadır. (Bremer, 1998, s.25)

1999 yılında Türkiye de yapılan bir araştırmaya göre Türkiye de hafta içi %31 çocuk TV karşısında en az 4 saatini geçirmektedir. Hafta sonu ise bu oran %71.7' ye çıkmaktadır (Tuncer, Yalçın, 1999, s. 27-34)

2019 yılına kadar medya ve yeni medyada yaşanan gelişimleri göz önüne aldığımızda bu oranın büyük ölçüde arttığını söylemek yanlış olmaz. Dijital medyanın çocuklara faydaları ya da zararları açısından birçok araştırma mevcut, fakat bizim konumuz olan tiyatro seyircisi açısından etkinlerine odaklanalım.

Elbette tiyatro çok uzun süredir varlığı sürdürmeyi başarmış bir sanattır. Birçok devrim atlatmış ve birçok evrim geçirmiştir. Antik Yunan'dan, Shakespeare'e ve günümüz tiyatrosuna kadar fikirlerin paylaşıldığı ve sosyal ve kültürel değerlerin yansındığı bir tür topluluk etkinliğidir tiyatro. Doğası gereği seyirci ve sahneleyenler arasındaki ilişkiden doğan bir paylaşılmış deneyimdir. Etkileşim, topluluk ve deneyimlerin paylaşılması aynı zamanda dijital dünyanın en önemli yapı taşlarıdır. Dolayısıyla bu iki dünya arasında köprüler kurulması ve birbirlerini nasıl etkilediklerinin araştırılması tiyatronun geleceği için son derece kritik meselelerdir. Aksi halde tiyatro, dijital medyanın büyümesine alışmış hem çocuk hem de yetişkin seyirci için parlaklığını yitirme riski taşımaktadır.

“Klasik tiyatro yeni cesur dünyanın doruğunda mıdır yoksa bir dinozora dönüşme kaderine mahkûm mudur?” (Thompson, Ted, 2011:4) Antoni Cimolino, Executive Director of the Toronto Alliance for the Performing Arts (TAPA)'da bu soruyu sorarken elbette tiyatro dünyasının kafasını bir süredir kurcalamakta olan bu önemli soruya değinmektedir. Toronto Ryerson Üniversitesi'nde İletişim tasarımı fakültesi dekanı Gerd Hauck'a göre: “Tiyatronun izleyebileceği iki yol görünmekte: Tiyatro yeni teknolojileri kucaklayabilir ya da küçük ölçekli ve sadece eğitimi, entelektüel bir kesime hitap eden bir sanat formuna dönüşebilir.” (Thompson, Ted, 2011:6)

Medya ve yeni medya gibi alışkanlıkları olan tiyatro seyircisinin, eğlence sektörü olarak tiyatroyla ve maliyetiyle karşılaştırıldığında daha çok yetişkin seyirciye hitap ettiğini görebiliyoruz. Genç seyirci ise tiyatronun kendi hayatı açısından ihtiyaç olup olmadığını konusunda kafa karışıklığı yaşamakta.

Jacoba Knaapen bu araştırmada karşımıza çıkan, “Tiyatro'ya maruz bırakılmamış yeni bir nesil ile karşı karşıyayız. Tiyatroyu tekrar havalı hale getirmeye ihtiyaç var.”(Thompson, Ted, 2011, s.7) sözleriyle; sanat eğitimine olan ilginin ve yatırımların

azalmasının sebebinin, özellikle genç seyirci için bu sebeplerden ortaya çıktığını düşünmektedir. Artık birçok tiyatro, çocuk seyircileri tiyatroya davet etmek için özel koordinatörlere bütçe ayırmaktadır.

Yeni jenerasyonun alışkanlıkları ve tiyatro uygulamaları arasında bir köprü kurmak için birçok deney ve yeni yöntem arayışlarıyla karşılaşmaktayız. Örneğin Stratford Festivali'nin sanat yönetmeni, Antoni Cimolino seyirci ve performans arasındaki ilişkinin kurulması aşamasında bu tür deneyler yapmaktadır. Cimolino'ya göre:

“Modern sahneleme tekniklerinin bütün potansiyelini kullanarak, eğlence sektörü açısından belirli bir görsel dünyaya alışmış olan yeni bir neslin beklentilerini karşılamaya çalışmaktayız. Seyirci ve performans arasındaki ilişki, genç nesillerin ilgisini tutmak ve tiyatroya gitmelerini sağlamak için, başkalaşım geçirmelidir. Bazen radikal deneyler yapmalıyız ve bu deneylerin başarısız olma ihtimaline hazırlıklı olmalıyız. Fakat asla ipod jenerasyonu için fazla anlaşılması zor olduğunu düşünerek, içeriğimizi su katılmış hale getirmemeliyiz. Bu tarz düşünmek sanatımıza ve gençliğimize haksızlık etmek anlamına gelir”. (Thompson, Ted, 2011, s28)

Bu düşünceden yola çıkarak Stratford festivali, film tarzı müzikler, Holywood tarzı ses efektleri, göz alıcı ışıklar, dijital projeksiyon ve sahneler arasında filmlere özgü geçiş teknikleri kullanarak genç seyirciye daha çok hitap edebilen bir tiyatro ortaya koymaya çalışmaktadır.

Yaşamakta olduğumuz çağ insanlığın hızlı bir kültürel evrim geçirmesi açısından birçok güçlü gösterge ve ipucu taşımakta. Teknolojinin hızla gelişmesi enformasyon devrimleri ve bilginin yayılmasına sebebiyet vermekte. Genellikle bu değişim, birçok topluluğun benimsediği kültürel öğeleri ve insan özelliklerini özellikle yeni nesil açısından değişimlere tabi tutmakta. Globalleşme özellikle üçüncü dünya ülkelerinde yeni neslin kültürel ve entelektüel özelliklerini hızla değiştirmekte. Çünkü geleneksel medya olarak kabul edilen ve hükümetin kontrolüne daha çok tabi tutulabilen gazete, dergi, radyo ve televizyonun etkisinden çok, daha özgür ve düzenlemeye tabi tutması zor olan internetin etkilerine maruz bir jenerasyon oluşmakta. Dijital kültüre maruz kalan çocuk seyircinin de tiyatroya olan bakış açısının eskisine oranla önemli farklılıklar göstermesi bu durumda kaçınılmazdır.

Karşımıza çıkan ilk tartışmalardan biri sürekli medya ve yeni medyaya maruz kalan çocuk bireylerin, dikkat sürelerinin daha kısa olması ve tiyatronun onlara sıkıcı

gelebilecek olmasıdır. Çünkü Netflix’te izlediği filmi beğenmeyen bir çocuk, saniyeler içinde başka bir filme geçebilir fakat tiyatro izlerken farklı bir sahneye geçip başka bir oyun izleme olanağı yoktur. Bir web sitesinde herhangi bir video izleyen seyircinin sıkıldığı takdirde o an ulaşabileceği birçok farklı seçenek mevcuttur. Akıllı telefonlarda oynanan bir oyundan sıkılındığı takdirde ise her zaman yeni bir oyun indirme olasılığı mevcuttur. Bu hızlı akışa alışan çocuk seyircinin elbette tiyatroyu algılama ve alımlama süreci farklı olacaktır. Mekân olarak sabit yapısı ve önceden belirlenmiş davranış biçimleriyle tiyatro, bilgi seline maruz kalmaya alışkın çocuk seyircinin elbette alışkın olmadığı bir durumdur. Bu seyirci tarzı çeşitliliğe, maruz kaldığı veriler üzerinde kontrole ve muazzam görsellere alışmıştır.

Diğer bir düşünce ise tiyatrodaki, filmlerdeki gibi özel efektlerin kullanılmamasının yarattığı durumdur. Aksiyona alışılmışlık bu tür bir istek doğurabilir fakat tiyatrodaki arabaları havaya uçurmak pek mümkün değildir. Film dünyasının hiper gerçekçiliği karşısında, tiyatronun eski ilgi çekiciliğini yitirebilecek olması genç nüfus arasında yaygın bir fikirdir. Bu durum bizi Baudrillard’ın hiper gerçeklik kavramına yönlendirmektedir: ‘Megabaytlardan televizyon reklamlarına kadar maruz kaldığımız imge seli, anlam çıkarma ve bir şeylere bağlılık içinde tutku hissetme yeteneğimizi köreltmektedir.’(Steinberg, 2011, s. 25;Richardson, 2015, s.212) Örneğin bir tiyatro sahnesinde havaya uçuşan kırmızı kurdeleler aracılığı ile betimlenen bir ölüm sahnesi, ‘Edge of Tomorrow’ gibi sloganı ‘yaşa, öl, tekrar et’ olan hiper gerçekçi bir teknik tarzında yapılmış filmler ile karşılaştırıldığında, çocuk ya da genç seyirciye saçma gelebilir. Game of Thrones gibi televizyon dizilerinin sahneleri gazetelerde ‘Game of Thrones Fazla mı ileri gitti?’(“Telegraph”, erişim: 28 Mayıs 2019) gibi manşetlere sebebiyet verirken ve bilgisayar ile üretilmiş görüntü teknolojisi hızla ilerlerken, Tiyatro illüzyonunu alımlama alışkanlığı elbette farklılık gösterecektir.

Çocukların düşünsel açıdan gelişimini etkileyen ana faktörlerin çevresel etmenler olduğunu bilmekteyiz. Bunlar başlıca günlük olaylar, akılda kalan deneyimler ve duygularının zirve yaptığı anlardır. Çizgi film izlemek çocuklarımızın en büyük gündelik alışkanlıkları içinde yer alır ve yapılan araştırmalara göre ana okuldan, lise mezuniyetine kadar bir birey ortalama olarak 18.00 saat televizyon izlemektedir. Michigan üniversitesinde yapılan bir araştırmaya göre:

- **2 - 5 yaş arası çocuklar haftada 32 saat televizyon başında geçirmekte.**
- **6 - 11 yaş arası çocuklar haftada 28 saat televizyon başında geçirmekte.** (Habib, Soliman, 2015, s.248-250)

Çizgi film üzerinden hikâye anlatıcılığı elbette çocuk seyircinin alışkanlıklarını belirleyen önemli bir faktördür. Fakat günümüzde bu durum sadece çizgi film ile sınırlı kalmamaktadır. Yeni medyaya yayıncılık kültürünün gelişmesi ile çocuk seyirci bilgisayar oyunlarına da büyük bir eğilim göstermektedir. Renk, efekt ve seslerin etkili olarak kullanıldığı bilgisayar oyunları, bir hikaye anlatım aracı olarak kullanılırken, aynı zamanda oynayan kişinin kendi hikayesini oyun karakterinin hareketlerini belirleyerek yazmasına olanak sağlamaktadır. Youtube ya da Twitch gibi video paylaşım platformları sayesinde de kendi oynadıkları oyunların kayıtlarını video ya da canlı yayın olarak paylaşarak, binlerce seyirciye ulaşmalarını sağlamaktadır. Bu durumda bilgisayar oynayan kişi hem oyuncu, hem seyirci, hem de hikâye anlatıcı konumunda, sürecin her kısmında etkin görev alan bir etmen haline gelir ve yayını izleyen seyirci ile de gerçek zamanlı etkileşim halinde kalabilir.

Bilgisayar oyunları birçok yaş grubu için popüler bir eğlence kaynağı haline gelmiştir. Birçok akademisyen için bilgisayar oyunlarının sadece eğlendirici oyunlar mı olduğu yoksa edebi sanat eserleri olarak kabul edilip edilemeyeceği tartışması devam etmekte. Bilgisayar oyunları, tıpkı bir kitap gibi, temsil ettiği türe göre, birçok bilgi içerebilir. Bir oyun tasarımcısı engel aşmaya dayalı bölümler (Super Mario Bros), bulmacalar (Portal), dövüş (Mortal Kombat) ya da öyküler (Wolf Among Us) yaratabilir. Bu tür öyküye dayalı oyunlar genellikle yazı, konuşan animasyonlar, oyuncu seçimleri ya da araya giren ve hikâyenin olay örgüsüne katkıda bulunan videolar sayesinde bir hikâye anlatma platformuna dönüşür. Yazarın ve tasarımcının seçimlerine göre, bazı oyunların hikâyesi sadece oyun mekaniklerini ve karakter illüzyonunu desteklerken, bazı oyunlarda 15 dakikayı geçen ve sadece hikâyeyi anlatan bölümler bulunabiliyor. Bu durum bazı insanlar için bariz görünse de, bilgisayar oyunlarına aşina olmayan kişiler için şaşırtıcı gelebilmekte. Sorulması gereken soru, video oyunlarının bir hikâye anlatma platformu olmaktan ziyade, ne denli sanatsal olduğu tartışmasına gelmekte.

“Belki de bilgisayar oyunlarının hikâye anlatıcılığına getirdiği bu yeniliği fark etmekteki ilk adımın sorumluluğu, hem eleştirmenlere hem de oyun geliştiricilerine düşmekte. Oyun geliştiriciler hikâye anlatma odaklı daha çok oyun üretmeli ve reklamını yapmalı ve edebiyat alanında uzman eleştirmenler de var olan ve gelecekte

var olacak bu oyunları analiz etmelidir. Oyunların hikâye anlatımına bu yenilikçi bakış açısını kucaklayarak, geleneksel hikaye anlatıcılık sınırlarını aşabilir ve hayret verici kalitede hikaye anlatıcılık deneyimleri yaratabiliriz.’’(Somerdin, 2016 s.70)

Teknolojinin hızla gelişmesi sayesinde sinema ve animasyonun icat edilmesi sürecinde, bu teknikler de ilk ortaya çıktıklarında eleştirmenler tarafından hemen kabul görmemişti ve hikâye anlatma teknikleri açısından yeterlilikleri sorgulanmıştı. Sanat eleştirmenliğinin de teknoloji ile birlikte gelişmesi sayesinde ancak kabul görebilen bu yeni türler içinde, sanatsal hikaye anlatma platformları olarak bilgisayar oyunlarını da görmek mümkün. Ve bu türün çocuk seyircinin alışkanlıkları üzerindeki etkisi de elbette kaçınılmazdır. Tiyatro üreticilerinin üzerine düşen sorumluluk ise, seyircinin alışkanlıklarını etkileyen bu tür faktörleri iyi analiz edebilmek ve tiyatro üzerine etkilerini araştırıp yeni çözümler üretmek olmalıdır.

Günümüzde çocuk seyircinin tiyatroyu alımlama sürecine etki eden faktörler olarak başta çizgi film olmak üzere medya, yeni medya ve bilgisayar oyunlarından bahsettik fakat çok önemli bir diğer etmen ise ‘Harry Potter Efektı’.

Edebiyat dünyasında önemli değişimlere sebebiyet veren Harry Potter kitap serisi, aynı zamanda çocuk ve genç kesim içinde de büyük etkilere yol açmıştır. ‘Harry Potter Efektı’ olarak kabul edilen bu fenomenin başlıca etkileri şu şekildedir:

1- Çocuk ve genç yetişkinlere yönelik yazılmış 300 sayfayı geçen ilk edebi eserdir ve daha sonrasında sayfa sayısı 800’e kadar çıkmış ve çocuk okuyucunun ilgisini olumsuz etkilememiştir. 2006 yılında ortalama çocuk ve genç yetişkinler için yazılan kitapların ortalama sayfa sayısı önceleri 174 sayfa iken, bu sayı 290’a yükselmiştir. National Endowment for the Arts’ın yaptığı bir araştırmaya göre Harry Potter serisinin popüler yükselişi sayesinde 1996 ve 2006 yılları arasında bu tür eserlerde %37’lik bir sayfa artışı görülmektedir. (Buzacott-Speer, 2017)

2- Popüler kültür ile edebi kültür dünyasının birleşmesini sağlamıştır. Yayımlanma tarihlerinde düzenlenen kitap okuma partileri, piyasaya sürülen birçok yan ürün ile desteklenmesi gibi fenomenler daha önceleri sadece çizgi roman okuyucuları gibi çevreler için geçerliydi. Fakat internetin aktif olarak kullanılmasına denk gelen bu dönemde, çocuk ve genç yetişkin okuyucu hem Harry Potter ile ilgili birçok multimedya dokümana ulaşabiliyor, kendi Harry Potter hikâyelerini paylaşabiliyor hem de diğer

Harry Potter hayranları ile birlikte internet üzerinden konuşabiliyordu. Bu durum fantastik ve bilimkurgu edebiyat ve hikâye anlatıcılığı tartışmalarının internet üzerinde sıradan bir olgu haline gelmesine sebebiyet vermiştir.

3- Çocuk ve genç yetişkinler arasında empatinin artmasına sebep olmuştur. Harry Potter kitaplarında, sosyal olarak dışlanmış ya da damgalanmış gruplar arasında bağlılık ve sarsılmaz dostluk vurgulanmaktadır örn(Bulanıklar). 2014 yılında Journal of Applied Social Psychology'nin yaptığı araştırmaya göre Harry Potter kitaplarını okumak kişinin kendini ait görmediği sosyal gruplar ile ilişkileri açısından olumlu etkilerde bulunmaktadır. (Buzacott-Speer, 2017)

Medya ve yeni medya teknolojilerinin gelişmesi ve yaygınlaşmasının yanında, Harry Potter gibi çocuk seyircinin alışkanlıklarını değiştiren fenomenlerin farkında olmak, sonuç olarak yeni tiyatro teknikleri arayışlarına ya da var olan hangi tekniğin daha verimli olabileceği sorusuna sebebiyet vermekte. Bu soruna çözüm önerilerinden biri olarak Black Light Tiyatro tekniğini, yapılan araştırma sonucunda mümkün görünmektedir.

III. İKİNCİ BÖLÜM

A. Atilla Savumlu'nun “Alaycı Kuş ve Yabancı Şarkılar” Oyunu Uygulaması

Çocuk tiyatrosu, black light ve kukla öğelerinin birleştirilmesi amacıyla gerçekleşmiş, araştırma sürecinin uygulaması olarak gerçekleşen oyunda, kimi tiyatro kuramcılarının ve eğitimcilerin paylaştığı ve yaygın bir kanaat olduğu gözlenen “çocuk tiyatrosunda eğitici işlevin üstünlüğü” düşüncesine eleştirel bir mesafeye yaklaşmıştır. Bu doğrultuda çocuk tiyatrosunun eğitsel işlevinin yanı sıra eğlendirme işlevinin de gerçekleşmesi amacı korunmuştur. Çocuk seyircinin eğlenmesi için sunulan tekniklerin uygulamasının titizlikle gerçekleştirilmesiyle de ürünün sanatsal niteliğinin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Kullanılan sahne malzemesine, bu malzemedeki renk skalasına, sahne diline, oyun süresine ilişkin verilen kararlar, çocuk seyircinin ilgi ve ihtiyaçları gözetilerek alınmaya çalışılmıştır.

XXI. yüzyılda teknolojik gelişmelerin yaygınlaşan dolaşımının da etkisiyle yetişkinlerin yanı sıra çocukların da video vb. medya ürünlerine ulaşımı oldukça kolaylaşmıştır. Tiyatro sahneleri günümüzde yetişkin seyirci için yeni ve teknolojik anlatım araçlarıyla donatılmaktadır. Çocuk tiyatrosu açısından ise Türkiye'deki çocuk seyirci için oldukça yeni olan black light tekniğinin sağladığı renkli atmosferle çocuk ve tiyatro arasındaki ilişkiye katkı sağlayabilecek nitelikte olduğu düşünülmektedir.

Türkiye'de çocuk tiyatrosunda kukla tekniğinin kullanımına uzun yıllardır rastlanmaktadır. Bu araştırmanın uygulama basamağı ile black light ışıklandırmasıyla desteklenmiş bir kukla oyunun, kuklanın geleneksel sınırlarını aşan olanaklar sağladığı görülmüştür. Kullanılan ışığın ve kukla oyuncularının ışığı emerek gözün seçemeyeceği kadar karanlıkta kalan özel kostümlerinin etkisiyle kuklalar, oyuncularından tümüyle bağımsız, kendi kendilerine bir devinim gerçekleştiriyormuş izlenimi uyandırmaktadır.

Kuklanın yanı sıra oyunda kullanılan masklar ise black light ile parlayan kostümlerle ya da kostüm parçalarıyla desteklenerek “içine insan girerek oynatılan dev kukla” tekniğine benzer bir biçimde tasarlanmış ve uygulaması da bu doğrultuda gerçekleşmiştir. Oyunda kullanılan el kuklası (örneğin Alaycı Kuş), ipli kukla (örneğin

balina) ve sehpa kuklasından (örneğin papağan) farklı olarak mask taşıyan kuklalarda oyuncunun postürü ve boyun-omuz bölgesinden kaynaklanan jestleri üzerine ayrıca çalışılmıştır. Böylelikle insan formuna daha yakın olan korkuluk ve kurt gibi oyun kişileri black light, kukla ve mask öğelerinin olanaklarından yararlanılarak gerçekleştirilmiştir. Benzer bir biçimde diğer kuklalarda da kuşların uçma ve balıkların süzülme eylemleri üzerine çeşitli denemeler yapılarak, black light tekniğinin olanak verdiği sahne atmosferinin de etkisiyle, oyun kişisi olan kuklaların sahnede kendilerine has devinimlerini gerçekleştirmeleri sağlanmaya çalışılmıştır.

Böylelikle yer çekimi yokmuşçasına ya da kendi kendilerine hareket etmeleri mümkünmüşçesine sahnede devinen kuklaların ve black light etkisiyle parlaklıkları artan renklerin oluşturduğu, algıyı ve hayal gücünü harekete geçirebilecek nitelikte bir atmosfer oluşturulması hedeflenmiştir.

Bu araştırma kapsamında, tiyatro alanı içindeki farklı tür ve tekniklerin birer araç olarak kullanımıyla gerçekleştirilen çocuk tiyatrosu uygulamasıyla; sahne üzerindeki bütün hareket dizilerinin ayrıntılı bir biçimde tasarlanıp uygulanmasının, bir arada kullanılan tekniklerin etkisiyle hem çocuk hem de yetişkin seyirci için etkili olabilecek bir sahne atmosferine ulaşıldığı görülmüştür.

B. Araştırma Modeli

Bu çalışma, “Çocuk Tiyatrosu”, “Kukla Tiyatrosu” ve “Black light” kullanımı tekniklerinin bir arada kullanılmasını araştırmak üzere yapılmıştır.

Ölçek ifadelerinin oluşturulmasında karma araştırma modellerinden “eş zamansız karma model” kullanılmıştır. Karma yaklaşıma dayalı araştırmalarda nicel ve nitel araştırma yöntemleri bir arada kullanılarak araştırılan gerçeğe ilişkin daha sağlıklı ve çoğulcu verilere ulaşmak amaçlanmaktadır. Böylece, nicel ve nitel yöntemler aynı araştırmada birbirini güçlendirecek biçimde kullanılmaktadır (Şimşek, 2015: 99-101).

Nitel araştırma yöntemlerinden olan “eylem araştırması” çalışma için verilerin elde edilmesinde önemli bir yere sahiptir. Çünkü “eylem araştırması”, uygulamada yaşanan sorunlara etkin çözümler üretmek amacıyla uygulayıcıların kendi başlarına ya da araştırmacıların yardımıyla uygulama sürecini incelemelerine dayanır. Bu, bir anlamda işlevsel bir araştırma-uygulama bileşimidir. Model, özünde katılımcıların kendi

eylemlerini ve uygulamalarını deęerlendirdikleri srelere dayandıęı iin sre odaklı bir yaklařım egemendir. Sorun, katılımcı bir řekilde ve uzun sre incelenebilir (řimřek, 2015: 98-99). Bu sreler ise řu ařamalarda gerekleřtirilmiřtir; ilk olarak alana iliřkin literatr taraması yapılmıř, “Kukla Tiyatrosu” ve “Black light” alanına ait bazı isimlerin kuramları ve uygulama yntemleri arařtırılmıřtır. Kullanılması planlanan uygulamalar belirlendikten sonra prova programı hazırlanmıřtır. Hazırlanan prova programı erevesinde sahne alıřmalarına bařlanmıřtır. Resmi olarak 42 prova (ek 1) gerekleřtirilmiř, bu 42 provanın 39 tanesi teknik prova, 1 tanesi de seyircili genel prova olarak yapılmıřtır. Seyircili genel provadaki temel ama oyunun seyirciyle btnleřmesi ve tamamlanması esnasında ortaya ıkacak sorunları gidermek, eksiklikleri tamamlamak ve anket sorularının n hazırlıęını yapmaktır. Gerekli alıřmalar ve oyun hazırlıkları bittikten sonra oyunun gsterimi yapılmıř ve toplamda 312 ocuk seyircinin katıldıęı 2 adet gsterim gerekleřmiřtir.

C. Evren ve rneklem

“Alaycı Kuř ve Yabancı řarkılar” oyununda “Black light” ve “Kukla Tiyatrosu” tekniklerinin etkili bir řekilde uygulanabildięinin saęlamasının yapılması ve oyun iin en uygun yař aralıęının saptanması anket alıřmanın yol haritasını oluřturmaktadır. Bu arařtırma iin belirlenen rneklem, toplam izleyici sayısının % 14,4’n oluřturmaktadır. 2015-2016 Eęitim ęretim yılında Tiyatro Anadolu’da oyun izleyen kiři sayısı 2080 olup, ana ktlenin % 14,4  yaklařık olarak 308 ęrencidir. Dolayısıyla ana ktleyi temsil etmesi bakımından en az 312 anket daęıtılması uygun grlmřtir. Eskiřehir Ziya Gkalp İlkęretim Okulu’ndan ve Eskiřehir Mustafa Kemal İlkęretim Okulu’ndan gelen ve yař aralıkları 8 -13 olan ilköęretim 2. ve 7. sınıf ęrencilerinin katılımıyla gerekleřen gsteride, ilgili anketler ęrencilerin sınıf ęretmenleri eřlięinde doldurulmasıyla saęlanmış, daęıtılan 312 anketten doęru doldurulmuř olarak kabul edilen 308 anket deęerlendirilmeye alınmıřtır.

rneklem belirlenmesinde, ilk ařamada “yargısal rneklem” yntemi kullanılmıřtır. Bu rneklem ynteminde arařtırmacı, “alıřma alanına giren konuda yapılacak bir inceleme iin en iyi rnek olacaęına inandıęı bir rneęi kendi yargısına gre semektedir. rneklemi belirlemenin ikinci ařamasında “gnll rneklem”

yönteminden yararlanılmıştır. Bu tekniğin kullanıldığı durumlarda araştırmaya gönüllü bireyler denek ya da yanıtlayıcı olarak katılır (Şimşek, 2015: 121). Bu çerçevede oyun öncesi yapılan duyuruda anket uygulaması yapılacağını bilerek gelen ve örnekleme oluşturan izleyicinin demografik dağılımı şu şekildedir:

Tablo 3.2.1. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Demografik Özellikleri

		n	%
Cinsiyet	Kız	156	50,6
	Erkek	152	49,4
	Toplam	308	100,0
Sınıf	2. Sınıf	22	7,1
	3. Sınıf	125	40,6
	4. Sınıf	104	33,8
	5. Sınıf	28	9,1
	7. Sınıf	29	9,4
	Toplam	308	100,0
Yaş	8 yaş ve altı	89	28,9
	9 yaş	100	32,5
	10 yaş	76	24,7
	11 yaş ve üzeri	43	14,0
	Toplam	308	100,0

Çalışmaya katılan izleyicilerin %50,6'sı kız ve %49,4'ü erkek çocuklardan oluşmaktadır. Çocukların çoğunluğu diyebileceğimiz %40,6'sı 3. sınıf ve %33,8'i 4. Sınıfta okuduklarını belirtmişlerdir. Çalışmaya katılan çocukların yaş dağılımları Tablo 2'de

gösterildiği şekilde olup 8 yaş ve altı (%28,9), 9 yaş (%32,5), 10 yaş (%24,7), 11 yaş ve üzeri (%14) şeklinde gruplanmıştır.

Tablo 3.2.2. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Yaş Dağılımları

	n	Ortalama	Min	Max	SS
Yaş	308	9,34	7	13	1,34

Çalışmaya katılan çocukların yaşları 7 ile 13 arasında değişmekte olup ortalama yaşları 9'dur.

A. Veri Toplama Aracı ve Analizi

Nicel verilerin analizi bilgisayar ortamında SPSS (Statistical Package for Social Sciences) 23.0 paket programında yapılmıştır. Bu çalışmada elde edilen veriler paket programlar yardımı ile analiz edilmiştir. Nominal değişkenlerin grupları arasındaki ilişkiler incelenirken Ki-Kare analizi uygulanmıştır. 2x2 tablolarda gözelerdeki beklenen değerlerin yeterli hacme sahip olmaması durumlarında Fisher's Exact Test kullanılmış olup RxC tablolarda ise Monte Carlo Simülasyonu yardımıyla Pearson Ki- Kare analizi uygulanmıştır. Nominal değişkenler arasındaki ilişkiler incelenirken Spearman Korelasyon Katsayısından yararlanılmıştır.

İkiden fazla nominal değişkenlerin birbirleriyle ilişkileri incelenirken Çoklu Uyum Analizinden yararlanılmıştır. Sonuçlar yorumlanırken anlamlılık düzeyi olarak 0,05 kullanılmış olup; $p < 0,05$ olması durumunda anlamlı bir farklılığın/ilişkinin olduğu, $p > 0,05$ olması durumunda ise anlamlı bir farklılığın/ilişkinin olmadığı belirtilmiştir.

IV. BULGULAR

Tablo 4.1. *Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Daha Önce Tiyatro Oyunu İzleme Durumlarının Dağılımları*

		n	%
Daha önce tiyatro oyunu izlediniz mi?	Evet	263	85,4
	Hayır	45	14,6
	Toplam	308	100,0

Çalışmaya katılan çocukların %85'i daha önce bir tiyatro oyunu izlediğini %15'i ise daha önce bir tiyatro oyunu izlemediğini belirtmişlerdir.

Tablo 3.2. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin İzledikleri “Alaycı Kuş ve Yabancı Şarkılar” İsimli Oyunla İlgili Fikirlerinin Sorulduğu Sorulara Verdikleri Yanıtların Dağılımı

		n	%
Oyunu beğendiniz mi?	Evet	282	91,6
	Biraz	21	6,8
	Hayır	5	1,6
	Toplam	308	100,0
Oyunu anladınız mı?	Evet	238	77,3
	Biraz	59	19,2
	Hayır	11	3,6
	Toplam	308	100,0
Oyunun hikâyesini beğendiniz mi?	Evet	271	88,0
	Biraz	31	10,1
	Hayır	6	1,9
	Toplam	308	100,0

Oyunun müziklerini beğendiniz mi?	Evet	246	79,9
	Biraz	50	16,2
	Hayır	12	3,9
	Toplam	308	100,0
Oyundaki kuklaların renklerini beğendiniz mi?	Evet	276	89,6
	Biraz	32	10,4
	Hayır	0	0,0
	Toplam	308	100,0
Oyunda kullanılan kuklalar sizce gerçekçi miydi?	Evet	159	51,6
	Biraz	102	33,1
	Hayır	47	15,3
	Toplam	308	100,0

Çalışmaya katılan çocukların %91,6’sı izledikleri oyunu beğendiklerini, %77,3’ü oyunu anladıklarını, %88’i oyunun hikâyesini beğendiklerini, %79,9’u oyunun müziklerini beğendiklerini, %89,6’sı kuklaların renklerini beğendiklerini ve çocukların %51,6’sı oyunda kullanılan kuklaları gerçekçi bulduklarını belirtmişlerdir.

Tablo 4.3. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin İzledikleri “Alaycı Kuş ve Yabancı Şarkılar” İsimli Oyunla İlgili Sorulara Verdikleri Yanıtların Dağılımı

		n	%
Bu hikâyede aşağıdaki karakterlerden hangisi olmayı tercih edersiniz?	Korkuluk	41	13,3
	Alaycı Kuş	92	29,9
	Kırmızı Kuş	105	34,1
	Pelikan	13	4,2
	Balina	19	6,2
	Papağan	38	12,3
	Toplam	308	100,0

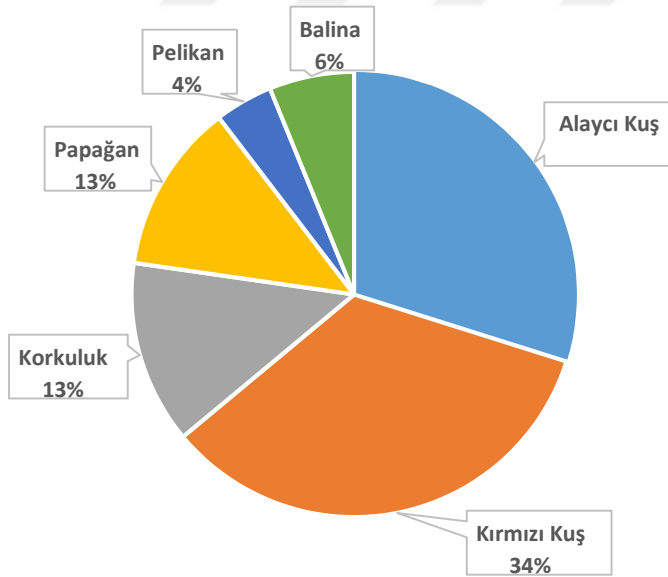
Sizce oyunda kötü karakter var mı?	Evet	48	15,6
	Hayır	260	84,4
	Toplam	308	100,0
Alaycı kuş yabancılarla tanışmadan önce onlardan korkuyor mu?	Evet	243	78,9
	Hayır	65	21,1
	Toplam	308	100,0
Alaycı kuş yabancılarla tanıştıktan sonra onlardan korkuyor mu?	Evet	20	6,5
	Hayır	288	93,5
	Toplam	308	100,0
Sizce bilmediğimiz, tanıdığımız şeylerden korkmalı mıyız?	Evet	175	56,8
	Hayır	133	43,2
	Toplam	308	
Sizce hikâyenin sonu nasıl bitiyor?	Mutlu biter	294	95,5
	Mutsuz biter	14	4,5
	Toplam	308	100,0

“Alaycı Kuş ve Yabancı Şarkılar” isimli oyunu izleyen çocukların %34,1’i “Kırmızı Kuş” karakteri olmayı tercih edeceklerini, %29,9’u “Alaycı Kuş” karakteri olmayı, %13,3’ü “Korkuluk” karakteri, %12,3’ü “Papağan” karakteri, %6,2’si “Balina” karakteri olmayı ve %4,2’si “Pelikan” karakteri olmayı tercih edeceklerini belirtmişlerdir.

Çocukların %85’i izledikleri oyunda herhangi bir kötü karakter olmadığını belirtmişlerdir. İzleyicilerin %79’u “Alaycı Kuş”un yabancılarla tanışmadan önce onlardan korktuğunu; %93,5’i “Alaycı Kuş”un yabancılarla tanıştıktan sonra onlardan korkmadığını ifade etmişlerdir.

İzleyici çocukların %56,8’i bilmedikleri, tanımadıkları şeylerden korkmaları gerektiğini düşündüklerini söylemişlerdir. Çocukların %95,5’i hikâyenin mutlu biteceğini düşündüklerini belirtmişlerdir.

Şekil 4.1. “Alaycı Kuş ve Yabancı Şarkılar” isimli oyunu izleyen çocukların kendileri için oyundan seçtikleri karakterlerin dağılımı



		n	%
Televizyon izlemeyi sever misiniz?	Evet	269	87,3
	Hayır	39	12,7
	Toplam	308	100,0
Günde kaç saat televizyon izlersiniz?	1-2 saat arası	213	69,2
	2-3 saat arası	71	23,1
	3 saatten fazla	24	7,8
	Toplam	308	100,0
Çizgi film izlemeyi sever misiniz?	Evet	240	77,9
	Hayır	68	22,1
	Toplam	308	100,0
Bu oyun izlediğiniz çizgi filmlere benziyor mu?	Evet	152	49,4
	Hayır	156	50,6
	Toplam	308	100,0
Televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gitmek ister misiniz?	Evet	279	90,6
	Hayır	29	9,4
	Toplam	308	100,0

Evde kullandığınız bilgisayarınız var mı?	Evet	228	74,0
	Hayır	80	26,0
	Toplam	308	100,0
Evde internetiniz var mı?	Evet	237	76,9
	Hayır	71	23,1
	Toplam	308	100,0
Tabletiniz var mı?	Evet	234	76,0
	Hayır	74	24,0
	Toplam	308	100,0
Bilgisayar veya tablette oyun oynuyor musunuz?	Evet	243	78,9
	Hayır	65	21,1
	Toplam	308	100,0
Evde ailenizle birlikte oyunlar oynar mısınız?	Evet	231	75,0
	Hayır	77	25,0
	Toplam	308	100,0
Ailenizle birlikte evde bu oyundaki gibi bir gösteri yapmak ister misiniz?	Evet	268	87,0
	Hayır	40	13,0
	Toplam	308	100,0

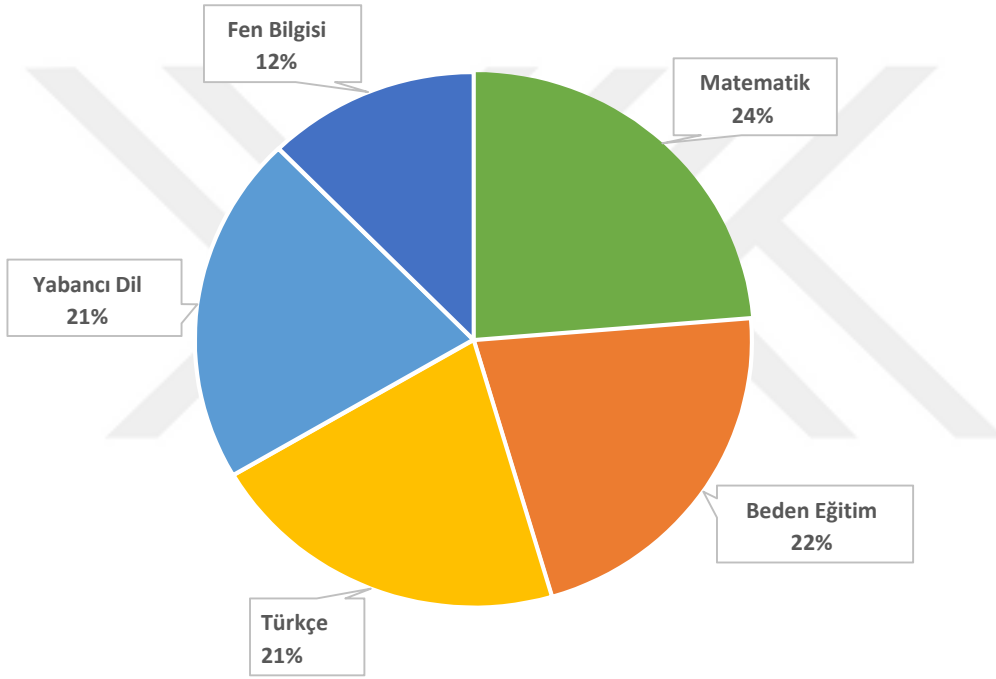
Tablo 4.4. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin TV İzleme, Bilgisayar-Tablet ve Aileleri İle Oyun Oynama Alışkanlıklarının Dağılımları

Çalışmaya katılan çocukların %87'si televizyon izlemeyi sevdiklerini, %69'u günde 1-2 saat televizyon izlediklerini, %78'i çizgi film izlemeyi sevdiklerini, %50,6'sı izledikleri oyunun televizyonda seyrettikleri çizgi filmlere benzemediğini, %90'ı televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gelmek istediklerini, %74'ü evde bilgisayar kullandığını, %77'si evde internetlerinin olduğunu, %76'sı tabletinin olduğunu, %79'u bilgisayar veya tablette oyun oynadığını belirtmişlerdir. Çocukların %75'i evde aileleri ile birlikte oyunlar oynadıklarını, %87'si ise evde aileleri ile birlikte izledikleri oyundaki gibi bir gösteri yapmayı istediklerini belirtmişlerdir.

Tablo 4.5. *Çalışmaya Katılan İzleyicilerin “Black light Kukla Tekniğini” Eğitim Hayatlarında Görmek İstemeleri Durumlarının Dağılımları*

		n	%
Okuldaki derslerin bu oyunun oynandığı gibi anlatılmasını istersiniz?	Evet	261	84,7
	Hayır	47	15,3
	Toplam	308	100,0
En çok hangi dersin bu oyundaki anlatılmasını istersiniz?	Matematik	73	23,7
	Fen Bilgisi	38	12,3
	Türkçe	65	21,1
	Beden Eğitimi	67	21,8
	Yabancı Dil	65	21,1
	Toplam	308	100,0

“Black light Kukla Tiyatrosu” oyunu olan “*Alaycı Kuş ve Yabancı Şarkılar*”ı izleyen çocukların %85’i okuldaki derslerinin bu oyunun oynandığı gibi anlatılmasını istemiş; çocukların %24’ü Matematik derslerinin bu şekilde anlatılmasını isterlerken %22’si Beden Eğitimi dersinin, %21’i Türkçe, %21’i Yabancı Dil ve %12,3’ü ise Fen Bilgisi derslerinin bu oyundaki gibi anlatılmasını istemiştir.



Şekil 4.2. Çalışmaya katılan çocukların izledikleri oyundaki gibi okulda anlatılmasını istedikleri derslerin dağılımları

Tablo 4.6. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunu Beğenme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Oyunu beğendiniz mi?								Ki-Kare	
		Evet		Biraz		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	81	91,0	8	9,0	0	0,0	89	100,0	6,715	0,343*
	9 yaş	95	95,0	4	4,0	1	1,0	100	100,0		
	10 yaş	68	89,5	6	7,9	2	2,6	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	38	88,4	3	7,0	2	4,7	43	100,0		
	Toplam	282	91,6	21	6,8	5	1,6	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	147	94,2	7	4,5	2	1,3	156	100,0	2,993	0,217*
	Erkek	135	88,8	14	9,2	3	2,0	152	100,0		
	Toplam	282	91,6	21	6,8	5	1,6	308	100,0		

* Bazı gözelerdeki beklenen değerlerin yeterli hacme sahip olmaması nedeniyle Monte Carlo Simülasyonu yardımıyla Pearson Ki-Kare Analizi uygulanmıştır.

Çalışmaya katılan çocukların oyunu beğenme durumlarının yaş grupları ve cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$). Oyunu izleyen her yaş grubu ve her cinsiyetteki çocukların %85'inden fazlasının oyunu beğendikleri görülmektedir.

Tablo 4.7. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunun Hikâyesini Beğenme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Oyunun hikâyesini beğendiniz mi?								Ki-Kare	
		Evet		Biraz		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	82	92,1	6	6,7	1	1,1	89	100,0	13,249	0,035*
	9 yaş	90	90,0	8	8,0	2	2,0	100	100,0		
	10 yaş	67	88,2	9	11,8	0	0,0	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	32	74,4	8	18,6	3	7,0	43	100,0		
	Toplam	271	88,0	31	10,1	6	1,9	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	143	91,7	10	6,4	3	1,9	156	100,0	4,682	0,94*
	Erkek	128	84,2	21	13,8	3	2,0	152	100,0		
	Toplam	271	88,0	31	10,1	6	1,9	308	100,0		

* Bazı gözelerdeki beklenen değerlerin yeterli hacme sahip olmaması nedeniyle Monte Carlo Simülasyonu yardımıyla Pearson Ki-Kare Analizi uygulanmıştır.

Çalışmaya katılan çocukların oyunun hikâyesini beğenme durumlarının yaş grupları ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p < 0,05$). 8 yaş ve altı çocukların %92'si ile 9 yaşındaki çocukların %90'ı oyunun hikâyesini beğendiklerini belirtirlerken 10 yaşındaki çocukların %88'i ile 11 yaş ve üzeri çocukların %74'ü oyunu beğendiklerini belirtmişlerdir.

Çalışmaya katılan çocukların oyunun hikâyesini beğenme durumlarının cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p > 0,05$). Çocukların cinsiyetleri fark etmeksizin yalnızca %2'si oyunu beğenmediklerini ifade etmişlerdir.

Tablo 4.8. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunun Müziklerini Beğenme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Oyunun müziklerini beğendiniz mi?								Ki-Kare	
		Evet		Biraz		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	79	88,8	8	9,0	2	2,2	89	100,0	14,526	0,024*
	9 yaş	78	78,0	19	19,0	3	3,0	100	100,0		
	10 yaş	61	80,3	13	17,1	2	2,6	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	28	65,1	10	23,3	5	11,6	43	100,0		
	Toplam	246	79,9	50	16,2	12	3,9	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	136	87,2	14	9,0	6	3,8	156	100,0	12,378	0,002*
	Erkek	110	72,4	36	23,7	6	3,9	152	100,0		
	Toplam	246	79,9	50	16,2	12	3,9	308	100,0		

* Bazı gözlemlerde beklenen değerlerin yeterli hacme sahip olmaması nedeniyle Monte Carlo Simülasyonu yardımıyla Pearson Ki-Kare Analizi uygulanmıştır.

Çalışmaya katılan çocukların oyunun müziklerini beğenme durumlarının yaş grupları ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p < 0,05$). 11 yaş ve üzeri olan çocukların %12'si oyunun müziklerini beğenmediklerini söylerlerken bu oran 10 yaşındaki çocuklarda %3; 9 yaşındaki çocuklarda %3 ve 8 yaş ve altındaki çocuklarda ise yalnızca %2 olarak görülmektedir.

Çalışmaya katılan çocukların oyunun müziklerini beğenme durumlarının cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p < 0,05$). Kız çocuklarının %87'si müzikleri beğendiklerini söylerlerken bu oran erkek çocukların %72'sidir. Erkek çocukların %24'ü oyunun müziklerini biraz beğendiklerini söylerlerken bu oran kız çocuklarında %9'dur.

Tablo 4.9. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyundaki Kuklaların Renklerini Beğenme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Oyundaki kuklaların renklerini beğendiniz mi?								Ki-Kare	
		Evet		Biraz		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	81	91,0	8	9,0	0	0,0	89	100,0	0,447	0,930
	9 yaş	90	90,0	10	10,0	0	0,0	100	100,0		
	10 yaş	67	88,2	9	11,8	0	0,0	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	38	88,4	5	11,6	0	0,0	43	100,0		
	Toplam	276	89,6	32	10,4	0	0,0	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	140	89,7	16	10,3	0	0,0	156	100,0	0,006	0,938
	Erkek	136	89,5	16	10,5	0	0,0	152	100,0		
	Toplam	276	89,6	32	10,4	0	0,0	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların oyunda kullanılan kuklaların renklerini beğenme durumlarının yaş grupları ve cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$). Oyunu izleyen her yaş grubundan ve her cinsiyetten çocuğun %85'inden fazlası oyundaki kullanılan kuklaların renklerini beğendiklerini ifade etmişlerdir.

Tablo 4.10. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunu Anlama Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkinine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Oyunu anladınız mı?								Ki-Kare	
		Evet		Biraz		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	68	76,4	16	18,0	5	5,6	89	100,0	13,572	0,033*
	9 yaş	74	74,0	24	24,0	2	2,0	100	100,0		
	10 yaş	60	78,9	16	21,1	0	0,0	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	36	83,7	3	7,0	4	9,3	43	100,0		
	Toplam	238	77,3	59	19,2	11	3,6	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	124	79,5	27	17,3	5	3,2	156	100,0	0,883	0,643
	Erkek	114	75,0	32	21,1	6	3,9	152	100,0		
	Toplam	238	77,3	59	19,2	11	3,6	308	100,0		

*Bazı gözlemlerde beklenen değerlerin yeterli hacme sahip olmaması nedeniyle Monte Carlo Simülasyonu yardımıyla Pearson Ki-Kare Analizi uygulanmıştır.

Çalışmaya katılan çocukların oyunu anlama durumlarının yaş grupları ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p < 0,05$). 9 yaşındaki çocukların %2'si ve 10 yaşındaki çocukların ise %0'ı oyunu anlamadıklarını belirtirlerken bu oran 8 yaş ve altı çocuklarda %5,6, 11 yaş ve üzerindeki çocuklarda ise %9,3'tür.

Çalışmaya katılan çocukların oyunu anlama durumlarının cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p > 0,05$). Kızların %79,5'inin ve erkeklerin %75'inin oyunu anladığını ifade ettiği görülmektedir.

Tablo 4.11. Çalışmaya Katılan Çocukların İzledikleri Oyunu Anlamaları ve Sınıfları Arasındaki İlişkiye İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Oyunu anladınız mı?								Ki-Kare	
		Evet		Biraz		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%	n	%		
Sınıf	2. Sınıf	10	45,5	7	31,8	5	22,7	22	100,0	45,430	0,001
	3. Sınıf	105	84,0	20	16,0	0	0,0	125	100,0		
	4. Sınıf	79	76,0	23	22,1	2	1,9	104	100,0		
	5. Sınıf	17	60,7	8	28,6	3	10,7	28	100,0		
	7. Sınıf	27	93,1	1	3,4	1	3,4	29	100,0		
	Toplam	238	77,3	59	19,2	11	3,6	308	100,0		

* Bazı gözellerdeki beklenen değerlerin yeterli hacme sahip olmaması nedeniyle Monte Carlo Simülasyonu yardımıyla Pearson Ki-Kare Analizi uygulanmıştır.

Çalışmaya katılan çocukların izledikleri oyunu anlamaları ve sınıfları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır ($p < 0,05$). 7. sınıf öğrencilerinin %93,1'i ile 3. sınıf öğrencilerinin %84'ü oyunu anladığını; 2. sınıf öğrencilerinin %31,8'i ile 5. sınıf öğrencilerinin %28,6'sı oyunu biraz anladıklarını ve yine 2. sınıf öğrencilerinin %22,7'si ile 5. sınıf öğrencilerinin %10,7'si oyunu anlamadıklarını belirtmişlerdir.

Tablo 4.12. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunda Kötü Karakter Varlığına Dair Düşüncelerinin İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki- Kare Analizi Sonuçları

		Size oyunda kötü karakter var mı?						Ki-Kare	
		Evet		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	10	11,2	79	88,8	89	100,0	7,871	0,049
	9 yaş	11	11,0	89	89,0	100	100,0		
	10 yaş	16	21,1	60	78,9	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	11	25,6	32	74,4	43	100,0		
	Toplam	48	15,6	260	84,4	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	21	13,5	135	86,5	156	100,0	0,781	0,377
	Erkek	27	17,8	125	82,2	152	100,0		
	Toplam	48	15,6	260	84,4	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların oyunda kötü karakter varlığına dair düşüncelerinin yaş grupları ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p < 0,05$). 8 yaş ve altı çocuklar ile 9 yaşındaki çocukların %89'u oyunda kötü bir karakterin olmadığını düşünmüşlerken 10 yaşındaki çocukların %79'u ile 11 yaş ve üzerindeki çocukların %75'inin oyunda kötü bir karakterin olmadığını düşündüğü görülmektedir.

Çalışmaya katılan çocukların oyunda kötü karakter varlığına dair düşüncelerinin cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p > 0,05$). Çocukların cinsiyetleri gözetilmeksizin yaklaşık olarak %84'ü oyunda kötü bir karakterin olmadığını ifade etmişlerdir.

Tablo 4.13. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyundaki Alaycı Kuş'un Yabancılarla Tanışmadan Önceki Korkularına Dair Düşüncelerinin İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Alaycı kuş yabancılarla tanışmadan önce onlardan korkuyor mu?						Ki-Kare	
		Evet		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	69	77,5	20	22,5	89	100,0	1,002	0,801
	9 yaş	77	77,0	23	23,0	100	100,0		
	10 yaş	61	80,3	15	19,7	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	36	83,7	7	16,3	43	100,0		
	Toplam	243	78,9	65	21,1	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	129	82,7	27	17,3	156	100,0	2,736	0,098
	Erkek	114	75,0	38	25,0	152	100,0		
	Toplam	243	78,9	65	21,1	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların oyundaki Alaycı Kuş'un yabancılarla tanışmadan önceki korkularına dair düşüncelerinin çocukların yaş grupları ve cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$). Çalışmaya katılan her yaş grubu ve cinsiyetten çocuğun %75'i ve daha fazlası Alaycı Kuş'un yabancılarla tanışmadan önce onlardan korktuğunu ifade etmiştir.

Tablo 4.14. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyundaki Alaycı Kuş'un Yabancılarla Tanıştıktan Sonraki Korkularına Dair Düşüncelerinin İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Alaycı kuş yabancılarla tanıştıktan sonra onlardan korkuyor mu?						Ki-Kare	
		Evet		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	5	5,6	84	94,4	89	100,0	0,727	0,864*
	9 yaş	8	8,0	92	92,0	100	100,0		
	10 yaş	5	6,6	71	93,4	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	2	4,7	41	95,3	43	100,0		
	Toplam	20	6,5	288	93,5	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	11	7,1	145	92,9	156	100,0	0,029	0,864
	Erkek	9	5,9	143	94,1	152	100,0		
	Toplam	20	6,5	288	93,5	308	100,0		

* Bazı gözelerdeki beklenen değerlerin yeterli hacme sahip olmaması nedeniyle Monte Carlo Simülasyonu yardımıyla Pearson Ki-Kare Analizi uygulanmıştır.

Çalışmaya katılan çocukların oyundaki Alaycı Kuş'un yabancılarla tanıştıktan sonraki korkularına dair düşüncelerinin çocukların yaş grupları ve cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$). Çalışmaya katılan her yaş grubu ve cinsiyetten çocuğun %90'ından fazlası Alaycı Kuş'un yabancılarla tanıştıktan sonra onlardan korkmadığını ifade etmiştir.

Tablo 4.15. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Bilmedikleri, Tanımadıkları Şeylerden Korkularına Dair Düşüncelerinin İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Sizce bilmediğimiz, tanıdığımız şeylerden korkmalı mıyız?						Ki-Kare	
		Evet		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	49	55,1	40	44,9	89	100,0	2,626	0,453
	9 yaş	63	63,0	37	37,0	100	100,0		
	10 yaş	39	51,3	37	48,7	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	24	55,8	19	44,2	43	100,0		
	Toplam	175	56,8	133	43,2	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	85	54,5	71	45,5	156	100,0	0,700	0,403
	Erkek	90	59,2	62	40,8	152	100,0		
	Toplam	175	56,8	133	43,2	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların bilmedikleri, tanımadıkları şeylerden korkularına dair düşüncelerinin çocukların yaş grupları ve cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$). 9 yaşındaki çocukların %63'ü bilmedikleri, tanımadıkları şeylerden korkmaları gerektiğini düşünürlerken 8 yaş ve altındaki çocukların %55'inin, 10 yaşındaki çocukların %51'inin ve 11 yaş ve üzerindeki çocukların ise %56'sının bilmedikleri, tanımadıkları şeylerden korkmaları gerektiğini düşündükleri görülmektedir. Benzer şekilde çalışmaya katılan kız çocuklarının %54'ü ve erkek çocuklarının %59'u bilmedikleri, tanımadıkları şeylerden korkmaları gerektiğini düşünmektedirler.

Tablo 4.16. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Hikâyenin Sonu Hakkındaki Düşüncelerinin İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Sizce hikâyenin sonu nasıl bitiyor?						Ki-Kare	
		Mutlu biter		Mutsuz biter		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	85	95,5	4	4,5	89	100,0	1,227	0,756*
	9 yaş	97	97,0	3	3,0	100	100,0		
	10 yaş	72	94,7	4	5,3	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	40	93,0	3	7,0	43	100,0		
	Toplam	294	95,5	14	4,5	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	154	98,7	2	1,3	156	100,0	6,310	0,012
	Erkek	140	92,1	12	7,9	152	100,0		
	Toplam	294	95,5	14	4,5	308	100,0		

* Bazı gözellerdeki beklenen değerlerin yeterli hacme sahip olmaması nedeniyle Monte Carlo Simülasyonu yardımıyla Pearson Ki-Kare Analizi uygulanmıştır.

Çalışmaya katılan çocukların hikâyenin sonu hakkındaki düşüncelerinin çocukların yaş grupları ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$). Her yaş grubundaki çocuklar benzer şekilde hikâyenin mutlu biteceği düşüncesindedirler.

Çalışmaya katılan çocukların hikâyenin sonu hakkındaki düşüncelerinin çocukların cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p<0,05$). Çalışmaya katılan kız çocuklarının %98,7'si hikâyenin mutlu biteceğini düşünürlerken erkek çocuklarında bu oran %92,1'e düşmektedir.

Tablo 4.17. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Kendileri İçin Oyundan Seçtikleri Karakterlerin İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Bu hikâyede aşağıdaki karakterlerden hangisi olmayı tercih edersiniz?												Ki-Kare					
		Korkuluk		Alaycı Kuş		Kırmızı Kuş		Pelikan		Balina		Papağan		Toplam		Ki-Kare	p		
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%				
Yaş	8 yaş ve altı	14	15,7	2	24,7	34	38,2	6	6,7	2	2,2	1	12,1	12,4	89	100,0	17,173	0,307*	
	9 yaş	11	11,0	3	36,0	34	34,0	3	3,0	9	9,0	7	7,0	10	10,0				
	10 yaş	10	13,2	2	31,4	20	26,3	2	2,6	5	6,5	1	19,5	7	76,0				
	11 yaş ve üzeri	6	14,0	1	23,0	17	39,5	2	4,7	3	7,0	5	11,6	43	100,0				
	Toplam	41	13,3	9	29,2	105	34,1	13	4,2	16	9,2	3	12,8	30	100,0				
Cinsiyet	Kız	14	9,0	2	13,5	97	62,2	4	2,6	3	6,8	1	9,4	15	100,0	113,835	0,001		
	Erkek	27	17,8	7	46,1	8	5,3	9	5,9	1	8,3	2	15,4	15	100,0				
	Toplam	41	13,3	9	29,2	105	34,1	13	4,2	16	9,2	3	12,8	30	100,0				

* Bazı gözellerdeki beklenen değerlerin yeterli hacme sahip olmaması nedeniyle Monte Carlo Simülasyonu yardımıyla Pearson Ki-Kare Analizi uygulanmıştır.

Çalışmaya katılan çocukların kendileri için oyundan seçtikleri karakterlerin çocukların yaş grupları ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$).

İstatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmamakla birlikte 8 yaş ve altındaki çocukların çoğunluğu olan %38,2’lik dilimi ile 11 yaş ve üzerindeki çocukların çoğunluğu olan %39,5’lik dilimi “*Kırmızı Kuş*” isimli karakteri kendileri için seçerlerken, 9 yaşındaki çocukların %36’sı ile 10 yaşındaki çocukların %31,6’sı “*Alaycı Kuş*” isimli karakteri seçmişlerdir.

Çalışmaya katılan çocukların kendileri için oyundan seçtikleri karakterlerin çocukların cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p < 0,05$). Kız çocuklarının %62,2’si kendileri için “*Kırmızı Kuş*” isimli karakteri seçerlerken erkek çocuklarının yalnızca %5,3’ü bu karakteri kendilerine uygun görmüşler; erkeklerin %46,7’si “*Alaycı Kuş*” isimli karakteri kendileri için seçerlerken kız çocuklarının yalnızca %13’ü bu karakteri kendilerine uygun görmüşlerdir.

Tablo 4.18. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Televizyon İzlemeyi Sevme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Televizyon izlemeyi sever misiniz?						Ki-Kare	
		Evet		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	74	83,1	15	16,9	89	100,0	2,995	0,392
	9 yaş	87	87,0	13	13,0	100	100,0		
	10 yaş	68	89,5	8	10,5	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	40	93,0	3	7,0	43	100,0		
	Toplam	269	87,3	39	12,7	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	131	84,0	25	16,0	156	100,0	2,646	0,104
	Erkek	138	90,8	14	9,2	152	100,0		
	Toplam	269	87,3	39	12,7	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların televizyon izlemeyi sevme durumlarının çocukların yaş grupları ve cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$). İstatistiksel olarak anlamlı olmamakla birlikte çocukların yaşlarının büyümesiyle yaş gruplarından televizyon izlemeyi seviyorum diyenlerin oranlarının artmakta olduğu ve cinsiyetlere bakıldığında da erkek çocuklarının televizyon izlemeyi seviyorum deme oranlarının kız çocuklarından daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 4.19. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Çizgi Film İzlemeyi Sevme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Çizgi film izlemeyi sever misiniz?						Ki-Kare	
		Evet		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	73	82,0	16	18,0	89	100,0	9,084	0,028
	9 yaş	81	81,0	19	19,0	100	100,0		
	10 yaş	60	78,9	16	21,1	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	26	60,5	17	39,5	43	100,0		
	Toplam	240	77,9	68	22,1	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	122	78,2	34	21,8	156	100,0	0,015	0,903
	Erkek	118	77,6	34	22,4	152	100,0		
	Toplam	240	77,9	68	22,1	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların çizgi film izlemeyi sevme durumlarının çocukların yaş grupları ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p<0,05$). Çocukların yaşları arttıkça yaş gruplarında çizgi film izlemeyi seviyorum diyenlerin oranları anlamlı derecede azalmaktadır. 8 yaş ve altındaki çocukların %82'si televizyon izlemeyi sevdiğini söylerlerken bu oran 11 yaş ve üzerindeki çocuklarda %60,5 oranına düşmektedir.

Çalışmaya katılan çocukların çizgi film izlemeyi sevme durumlarının çocukların cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$). Çizgi film izlemeyi sevme durumları, cinsiyet fark etmeksizin çocukların %78'i civarında

“çizgi

film izlemeyi seviyorum olarak görünmektedir.

Tablo 4.20. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Bilgisayar/Tablette Oyun Oynama Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Bilgisayar veya tablette oyun oynuyor musunuz?						Ki-Kare	
		Evet		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	71	79,8	18	20,2	89	100,0	0,419	0,936
	9 yaş	77	77,0	23	23,0	100	100,0		
	10 yaş	60	78,9	16	21,1	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	35	81,4	8	18,6	43	100,0		
	Toplam	243	78,9	65	21,1	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	110	70,5	46	29,5	156	100,0	13,343	0,001
	Erkek	133	87,5	19	12,5	152	100,0		
	Toplam	243	78,9	65	21,1	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların bilgisayar veya tablette oyun oynama durumlarının çocukların yaş grupları ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$). Çalışmaya katılan çocukların yaş grupları önemsenmeksizin bilgisayar ve tablette oyun oynayanların oranları %79 civarındadır.

Çalışmaya katılan çocukların bilgisayar veya tablette oyun oynama durumlarının çocukların cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p<0,05$). Kız çocuklarının bilgisayar veya tablette oyun oynama oranları erkek çocuklarından anlamlı derecede daha düşüktür. Kız çocuklarının %70,5'i bilgisayar veya tablette oyun oynadıklarını belirtirken bu oran erkek çocuklarının %87,5'i şeklindedir.

Tablo 4.21. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Günlük Televizyon İzleme Alışkanlıklarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Günde kaç saat televizyon izlersiniz?								Ki-Kare	
		1-2 saat arası		2-3 saat arası		3 saatten fazla		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	72	80,9	12	13,5	5	5,6	89	100,0	27,375	0,001
	9 yaş	75	75,0	17	17,0	8	8,0	100	100,0		
	10 yaş	40	52,6	25	32,9	11	14,5	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	26	60,5	17	39,5	0	0,0	43	100,0		
	Toplam	213	69,2	71	23,1	24	7,8	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	107	68,6	40	25,6	9	5,8	156	100,0	2,613	0,288
	Erkek	106	69,7	31	20,4	15	9,9	152	100,0		
	Toplam	213	69,2	71	23,1	24	7,8	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların günlük televizyon izleme alışkanlıklarının çocukların yaş grupları ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p < 0,05$). 10 yaşındaki çocukların %4,5'i günde 3 saatten fazla televizyon izlediklerini söylerlerken bu oran 8 yaş ve altındakilerin %5,6'sı, 9 yaşındakilerin %8'i ve 11 yaş ve üzerindeki çocukların ise %0'ı şeklinde olup; 10 yaşındaki çocukların %32,9'u ile 11 yaşındaki çocukların %39,5'i günde 2-3 saat televizyon izlediklerini 8 yaş ve altındaki çocukların ise %80'inin 1-2 saat televizyon izlediği anlaşılmaktadır.

Çalışmaya katılan çocukların günlük televizyon izleme alışkanlıklarının çocukların cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p > 0,05$). Cinsiyetlere bakılmaksızın genel olarak çocukların %69'u civarının günde 1-2 saat televizyon izlediği; %23'ü civarının günde 2-3 saat izlediği ve çalışmaya katılan çocukların %8'i civarının da günde 3 saatten fazla televizyon izlediği gözlenmektedir.

Tablo 4.22. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Evde Aileleriyle Birlikte Oyunlar Oynama Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Evde ailenizle birlikte oyunlar oynar mısınız?						Ki-Kare	
		Evet		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	71	79,8	18	20,2	89	100,0	3,291	0,349
	9 yaş	69	69,0	31	31,0	100	100,0		
	10 yaş	59	77,6	17	22,4	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	32	74,4	11	25,6	43	100,0		
	Toplam	231	75,0	77	25,0	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	120	76,9	36	23,1	156	100,0	0,623	0,430
	Erkek	111	73,0	41	27,0	152	100,0		
	Toplam	231	75,0	77	25,0	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların evde aileleriyle birlikte oyun oynama durumlarının çocukların yaş grupları ve cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$). Çalışmaya katılan çocukların yaş grupları ve cinsiyetleri gözetilmeksizin %75'nin evde ailesiyle birlikte oyunlar oynadığı görülmektedir.

Tablo 4.23. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyundaki Kuklaları Gerçekçi Bulma Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Oyunda kullanılan kuklalar sizce gerçekçi miydi?								Ki-Kare	
		Evet		Biraz		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	56	62,9	22	24,7	11	12,4	89	100,0	11,148	0,084
	9 yaş	55	55,0	31	31,0	14	14,0	100	100,0		
	10 yaş	31	40,8	31	40,8	14	18,4	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	17	39,5	18	41,9	8	18,6	43	100,0		
	Toplam	159	51,6	102	33,1	47	15,3	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	95	60,9	43	27,6	18	11,5	156	100,0	11,078	0,004
	Erkek	64	42,1	59	38,8	29	19,1	152	100,0		
	Toplam	159	51,6	102	33,1	47	15,3	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların oyundaki kuklaları gerçekçi bulma durumlarının çocukların yaş grupları ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$). İstatistiksel olarak anlamlı olmamakla birlikte çalışmaya katılan çocukların yaşları arttıkça kuklaları gerçekçi bulma oranlarının azaldığı görülmüştür.

Çalışmaya katılan çocukların oyundaki kuklaları gerçekçi bulma durumlarının çocukların cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p<0,05$). Kız çocuklarının %60,9'u kuklaları gerçekçi bulurken erkeklerin gerçekçi bulma oranları anlamlı derecede daha düşüktür (%42,1).

Tablo 4.24. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunu Seyrettikleri Çizgi Filmlere Benzer Bulma Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Bu oyun izlediğiniz çizgi filmlere benziyor mu?						Ki-Kare	
		Evet		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	41	46,1	48	53,9	89	100,0	1,493	0,684
	9 yaş	53	53,0	47	47,0	100	100,0		
	10 yaş	39	51,3	37	48,7	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	19	44,2	24	55,8	43	100,0		
	Toplam	152	49,4	156	50,6	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	80	51,3	76	48,7	156	100,0	0,472	0,492
	Erkek	72	47,4	80	52,6	152	100,0		
	Toplam	152	49,4	156	50,6	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların izledikleri oyunu seyrettikleri çizgi filmlere benzetme durumlarının çocukların yaş grupları ve cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$). Çocukların cinsiyet ve yaş gruplarına bakılmaksızın genel olarak %49,4'ü izledikleri oyunu seyrettikleri çizgi filmlere benzer bulmuş %50,6'sı ise oyunun çizgi filmlere benzemediğini belirtmiştir.

Tablo 4. 25. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Televizyon İzlemek Yerine Bu Tür Oyunlara Gitmek İsteme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki- Kare Analizi Sonuçları

		Televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gitmek ister misiniz?						Ki-Kare	
		Evet		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	84	94,4	5	5,6	89	100,0	12,588	0,006
	9 yaş	96	96,0	4	4,0	100	100,0		
	10 yaş	63	82,9	13	17,1	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	36	83,7	7	16,3	43	100,0		
	Toplam	279	90,6	29	9,4	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	144	92,3	12	7,7	156	100,0	0,729	0,393
	Erkek	135	88,8	17	11,2	152	100,0		
	Toplam	279	90,6	29	9,4	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gitmek isteme durumlarının çocukların yaş grupları ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p < 0,05$). 9 yaşındaki çocukların %96'sı ile 8 yaş ve altındaki çocukların %94'ü televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gitmek istediklerini belirtirlerken 10 yaşındaki çocukların %83'ü ile 11 yaş ve üzerindeki çocukların %84'ü aynı fikirde olduklarını belirtmişlerdir. 9 yaş ve altındaki çocukların televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gitmek istekleri diğerlerinden anlamlı derecede daha yüksek olduğu görülmüştür.

Çalışmaya katılan çocukların televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gitmek isteme durumlarının çocukların cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p > 0,05$). Çocukların cinsiyetlerine bakılmaksızın genel olarak yaklaşık %91 lik kısmı Çalışmaya katılan çocukların televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gitmek isteme durumlarının çocukların cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p > 0,05$). Çocukların cinsiyetlerine bakılmaksızın genel olarak yaklaşık %91 lik kısmı televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gelmeyi istediklerini belirtmişlerdir.

Tablo 4.26. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Aileleriyle Birlikte Evlerinde Böyle Bir Gösteri Yapmayı İsteme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Ailenizle birlikte evde bu oyundaki gibi bir gösteri yapmak ister misiniz?						Ki-Kare	
		Evet		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	85	95,5	4	4,5	89	100,0	22,584	0,001
	9 yaş	93	93,0	7	7,0	100	100,0		
	10 yaş	58	76,3	18	23,7	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	32	74,4	11	25,6	43	100,0		
	Toplam	268	87,0	40	13,0	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	144	92,3	12	7,7	156	100,0	6,921	0,009
	Erkek	124	81,6	28	18,4	152	100,0		
	Toplam	268	87,0	40	13,0	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların aileleriyle birlikte evlerinde böyle bir gösteri yapmayı isteme durumlarının çocukların yaş grupları ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p < 0,05$). Çocukların yaşları büyüdükçe aileleriyle birlikte evlerinde böyle bir gösteri yapma isteklerinin anlamlı derecede azaldığı görülmektedir. 8 yaş ve altındaki çocukların %95,5'i ile 9 yaşındaki çocukların %93'ü aileleriyle birlikte evlerinde böyle bir gösteri yapma istediklerini belirtirlerken 10 yaşındaki çocukların yalnızca %76,3'ü ile 11 yaş ve üzerindeki çocukların %74,4'ü bunu istediklerini belirtmişlerdir.

Çalışmaya katılan çocukların aileleriyle birlikte evlerinde böyle bir gösteri yapmayı isteme durumlarının çocukların cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p < 0,05$). Kız çocuklarının %92,3'ü aileleriyle birlikte evlerinde böyle bir gösteri yapma istediklerini belirtirlerken erkek çocuklarının oranı anlamlı derecede daha düşüktür (%81,6).

Tablo 4.27. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Okuldaki Derslerinin “Kukla ve Blacklight” Tekniğiyle Anlatılmasını İsteme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları, Cinsiyetleri ve Sınıfları İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Okuldaki derslerin bu oyunun oynandığı gibi anlatılmasını ister misiniz?						Ki-Kare	
		Evet		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	78	87,6	11	12,4	89	100,0	2,142	0,543
	9 yaş	83	83,0	17	17,0	100	100,0		
	10 yaş	66	86,8	10	13,2	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	34	79,1	9	20,9	43	100,0		
	Toplam	261	84,7	47	15,3	308	100,0		
Cinsiyet	Kız	141	90,4	15	9,6	156	100,0	6,929	0,008
	Erkek	120	78,9	32	21,1	152	100,0		
	Toplam	261	84,7	47	15,3	308	100,0		
Sınıf	2. Sınıf	18	81,8	4	18,2	22	100,0	3,040	0,555*
	3. Sınıf	109	87,2	16	12,8	125	100,0		
	4. Sınıf	87	83,7	17	16,3	104	100,0		
	5. Sınıf	25	89,3	3	10,7	28	100,0		
	7. Sınıf	22	75,9	7	24,1	29	100,0		
	Toplam	261	84,7	47	15,3	308	100,0		

* Bazı gözlemlerde beklenen değerlerin yeterli hacme sahip olmaması nedeniyle Monte Carlo Simülasyonu yardımıyla Pearson Ki-Kare Analizi uygulanmıştır.

Çalışmaya katılan çocukların okuldaki derslerinin Kukla ve Black light tekniğiyle anlatılmasını isteme durumlarının çocukların yaş grupları ve sınıfları ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$). Çalışmaya katılan çocukların yaş grupları ve okudukları sınıflar gözetilmeksizin yaklaşık %85'inin okuldaki derslerinin bu teknikle anlatılmasını istedikleri görülmektedir. Çalışmaya katılan çocukların okuldaki derslerinin Kukla ve Black light tekniğiyle anlatılmasını isteme durumlarının çocukların cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p<0,05$). Kız çocuklarının %90,4'ünün okuldaki derslerinin bu teknikle anlatılmasını istedikleri; erkek öğrencilerin ise %78,9'unun bu fikre katıldığı anlaşılmaktadır.

Tablo 4.28. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Okuldaki Derslerinden En Çok Hangi Dersin “Kukla ve Black light” Tekniğiyle Anlatılmasını İsteme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları, Cinsiyetleri ve Sınıfları İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		En çok hangi dersin bu oyundaki gibi anlatılmasını istersiniz?												Ki-Kare	
		Matematik		Fen Bilgisi		Türkçe		Beden Eğitimi		Yabancı Dil		Toplam			
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	21	23,6	1	13,2	2	28,1	1	20,1	1	14,3	89	100,0	15,732	0,204
	9 yaş	24	24,0	9	9,0	1	17,7	2	29,0	2	21,0	100	100,0		
	10 yaş	17	22,4	9	11,8	1	18,4	1	22,7	1	25,0	76	100,0		
	11 yaş ve üzeri	11	25,6	8	18,6	9	20,9	3	7,0	1	27,9	43	100,0		
	Toplam	73	23,7	3	12,8	6	21,5	6	21,7	6	21,8	30	100,0		
	Kız	31	19,9	1	12,9	3	21,4	3	23,7	3	22,4	15	100,0		
	Erkek	42	27,6	19	12,5	31	20,4	30	19,7	30	19,7	152	100,0	2,860	0,581
Cinsiyet	Toplam	73	23,7	38	12,3	65	21,1	67	21,8	65	21,1	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların okuldaki derslerinden en çok hangi dersin Kukla ve Black light tekniğiyle anlatılmasını isteme durumlarının çocukların yaş grupları ve cinsiyetleri ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$). Çalışmaya katılan çocukların yaş grupları ve cinsiyetlerine bakılmaksızın genel olarak %23,7'si Matematik dersinin %21,8'i Beden Eğitimi dersinin, %21,1'i Türkçe ve diğer %21,1'i Yabancı Dil dersinin okulda bu teknikle verilmesini isterlerken %12,3'ü ise Fen Bilgisi dersinin bu teknikle ile gösterilmesini istemişlerdir.

Çalışmaya katılan çocukların okuldaki derslerinden en çok hangi dersin Kukla ve Black light tekniğiyle anlatılmasını isteme durumlarının çocukların sınıfları ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi vardır ($p<0,05$). 4. sınıfta okuyan çocukların %26,9'u ile 7. sınıfta okuyan çocukların %34,5'i Matematik derslerinin bu teknikle anlatılmasını isterlerken 5. sınıftaki çocukların %57,1'i Yabancı Dil derslerinin bu teknikle anlatılmasını; 3. sınıf öğrencilerinin %26,4'ü Beden Eğitimi derslerinin ve 2. sınıfların da %27,3'ü Matematik, %27,3'ü Türkçe ve bir diğer %27,3'ü ise Beden Eğitimi derslerinin okulda bu teknikle verilmesini istemişlerdir.

Tablo 4.29. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunda Kullanılan Kuklaları Gerçekçi Bulma Durumlarının İzleyicilerin “Kukla ve Black light” Tekniğini Hayatlarında Görmeyi İsteme Durumlarını Belirleyecek Olan İlgili Sorulara Verdikleri Cevaplar İle İlişisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Oyunda kullanılan kuklalar sizce gerçekçi miydi?								Ki-Kare	
		Evet		Biraz		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%	n	%		
Bu oyun izlediğiniz çizgi filmlere benziyor mu?	Evet	85	53,5	46	45,1	21	44,7	152	49,4	2,222	0,329
	Hayır	74	46,5	56	54,9	2	55,3	15	50,6		
	Toplam	159	100,0	102	100,0	47	100,0	308	100,0		
Televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gitmek ister misiniz?	Evet	148	93,1	94	92,2	37	78,7	279	90,6	9,211	0,010
	Hayır	11	6,9	8	7,8	10	21,3	29	9,4		
	Toplam	159	100,0	102	100,0	47	100,0	308	100,0		
Ailenizle birlikte evde bu oyundaki gibi bir gösteri yapmak ister misiniz?	Evet	148	93,1	86	84,3	34	72,3	268	87,0	14,794	0,001
	Hayır	11	6,9	16	15,7	13	27,7	40	13,0		
	Toplam	159	100,0	102	100,0	47	100,0	308	100,0		
Bu hikâyede aşağıdaki karakterlerden hangisi olmayı tercih edersiniz?	Korkuluk	22	13,8	12	11,8	7	14,9	41	13,3	20,465	0,025
	Alaycı Kuş	48	30,2	34	33,3	10	21,3	92	29,9		
	Kırmızı Kuş	63	39,6	29	28,4	13	27,7	105	34,1		
	Pelikan	5	3,1	5	4,9	3	6,4	13	4,2		
	Balina	7	4,4	4	3,9	8	17,0	19	6,2		
	Papağan	14	8,8	18	17,6	6	12,8	38	12,3		
	Toplam	159	100,0	102	100,0	47	100,0	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların oyunda kullanılan kuklaları gerçekçi bulma durumları ile izledikleri oyunu çizgi filmlere benzetme durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki yoktur ($p>0,05$). Çalışmaya katılan çocuklardan oyunda kullanılan kuklaları gerçekçi bulanların %53,5'i oyunun izledikleri çizgi filmlere benzediğini; kuklaları biraz gerçekçi bulanların %45,1'i ve kuklaları gerçekçi bulmayanların %44,7'si oyunun izledikleri çizgi filmlere benzediğini belirtmişlerdir.

Çalışmaya katılan çocukların oyunda kullanılan kuklaları gerçekçi bulma durumları ile televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gelmeyi isteme durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır ($p<0,05$). Oyundaki kuklaları gerçekçi bulanların %93,1'i ile kuklaları biraz gerçekçi bulanların %92,2'si televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gelmek istediklerini belirtirlerken kuklaları gerçekçi bulmayanların yalnızca %78,7'si televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gelmek istediklerini belirtmişlerdir. Çalışmaya katılan çocukların oyunda kullanılan kuklaları gerçekçi bulma durumları ile aileleriyle birlikte evde bu oyundaki gibi bir gösteri yapmak isteme durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır ($p<0,05$). Oyundaki kuklaları gerçekçi bulanların %93,1'i; kuklaları biraz gerçekçi bulanların %84,3'ü ve kuklaları gerçekçi bulmayanların %72,3'ü aileleriyle birlikte evde bu oyundaki gibi bir gösteri yapmak istemişlerdir. Çocuklar kuklaları gerçekçi bulmamaya başladığında aileleriyle birlikte evde bu oyundaki gibi bir gösteri yapmak istekleri de anlamlı derecede azalmaktadır.

Çalışmaya katılan çocukların oyunda kullanılan kuklaları gerçekçi bulma durumları ile kendileri için oyundan seçtikleri karakterler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır ($p<0,05$). “Balina” karakterini, kuklaları gerçekçi bulmayan çocukların %17'si seçmişlerken bu oran kuklaları gerçekçi bulanların %4,4'ü ve kuklaları biraz gerçekçi bulanların %3,9'u şeklindedir. “Papağan” karakterini, kuklaları biraz gerçekçi bulanların %17,6'sı tercih etmişken kuklaları gerçekçi bulmayanların %12,8'i ve kuklaları gerçekçi bulanların %8,8'i tercih etmişlerdir. ”Alaycı Kuş” karakterini, kuklaları gerçekçi bulmayanların %21,3'ü kendileri için seçerken; kuklaları gerçekçi bulanların %30,2'si ve kuklaları biraz gerçekçi bulanların ise %33,3'ü seçmişlerdir. “Kırmızı Kuş” karakterini, kuklaları gerçekçi bulmayanların %27,7'si tercih ederken; kuklaları biraz gerçekçi bulanların %28,4'ü ve kuklaları gerçekçi bulanların %39,6'sı tercih etmişlerdir.

Tablo 4.30. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunda Kullanılan Kuklaları Gerçekçi Bulma Durumlarının İzleyicilerin Günlük Televizyon İzleme Alışkanlıkları İle İlişisine

İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Oyunda kullanılan kuklalar sizce gerçekçi miydi?								Ki-Kare	
		Evet		Biraz		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%	n	%		
Günde kaç saat televizyon izlersiniz ?	1-2 saat arası	109	68,6	75	73,5	29	61,7	213	69,2	6,955	0,138
	2-3 saat arası	42	26,4	17	16,7	12	25,5	71	23,1		
	3saatten fazla	8	5	10	9,8	6	12,8	24	7,8		
	Toplam	159	100,0	102	100,0	47	100	308	100		

Çalışmaya katılan çocukların oyunda kullanılan kuklaları gerçekçi bulma durumlarının çocukların günlük televizyon izleme alışkanlıkları ile istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkisi yoktur ($p>0,05$). Çocukların günde kaç saat televizyon izlemelerine bakılmaksızın oyunda kullanılan kuklaları gerçekçi bulan çocukların %68,6'sı günde 1-2 saat arası televizyon izlediğini; %26,4'ü günde 2-3 saat arasında ve %5'i ise günde 3 saatten fazla televizyon izlediğini belirtmiştir; oyunda kullanılan kuklaları gerçekçi bulmayan çocukların %61,7'si günde 1-2 saat arasında televizyon izlediğini; %25,5'i günde 2-3 saat arasında ve %12,8'i ise günde 3 saatten fazla televizyon izlediğini belirtmiştir.

Tablo 4.31. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Günlük Televizyon İzleme Alışkanlıklarının İzleyicilerin “Kukla ve Black light” Tekniğini Hayatlarında Görmeyi İsteme Durumlarını Belirleyecek Olan İlgili Sorulara Verdikleri Cevaplar İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Günde kaç saat televizyon izlersiniz?								Ki-Kare	
		1-2 saat arası		2-3 saat arası		3 saatten fazla		Toplam			
		n	%	n	%	n	%	n	%	Ki-Kare	p
Bu oyun izlediğiniz çizgi filmlere benziyor mu?	Evet	10 1	47,4	3 9	54,9	1 2	50,0	15 2	49,4	1,206	0,547
	Hayır	11 2	52,6	3 2	45,1	1 2	50,0	15 6	50,6		
	Toplam	21 3	100, 0	7 1	100, 0	2 4	100, 0	30 8	100, 0		
Televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gitmek istermisiniz?	Evet	19 9	93,4	6 3	88,7	1 7	70,8	27 9	90,6	13,281	0,001
	Hayır	14	6,6	8	11,3	7	29,2	29	9,4		
	Toplam	21 3	100, 0	7 1	100, 0	2 4	100, 0	30 8	100, 0		
Ailenizle birlikte evde bu oyundaki gibi bir gösteri yapmak ister misiniz?	Evet	18 6	87,3	6 0	84,5	2 2	91,7	26 8	87,0	0,873	0,646
	Hayır	27	12,7	1	15,5	2	8,3	40	13,0		
	Toplam	21 3	100, 0	7 1	100, 0	2 4	100, 0	30 8	100, 0		
Bu hikâyede aşağıdaki karakterlerden hangisi olmayı tercih edersiniz?	Korkulu k	32	15, 0	8	11, 3	1	4,2	41	13, 3	8,945	0,543 *
	Alaycı Kuş	60	28, 2	2 1	29, 6	1 1	45, 8	92	29, 9		
	Kırmızı Kuş	70	32, 9	2 7	38, 0	8	33, 3	10 5	34, 1		
	Pelikan	10	4,7	1	1,4	2	8,3	13	4,2		
	Balina	13	6,1	5	7,0	1	4,2	19	6,2		
	Papağan	28	13, 1	9	12, 7	1	4,2	38	12, 3		
	Toplam	21 3	100, 0	7 1	100, 0	2 4	100, 0	30 8	100, 0		

* Bazı gözelerdeki beklenen değerlerin yeterli hacme sahip olmaması nedeniyle Monte Carlo Simülasyonu yardımıyla Pearson Ki-Kare Analizi uygulanmıştır.

Çalışmaya katılan çocukların günlük televizyon izleme alışkanlıkları ile izledikleri oyunu çizgi filmlere benzetme durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki yoktur ($p>0,05$). İstatistiksel olarak anlamlı olmamakla birlikte günde 1-2 saat arası televizyon izleyen çocukların %47,4'ü izledikleri oyunu çizgi filmlere benzetmiş; günde 2-3 saat televizyon izleyen çocukların %54,9'u ve günde 3 saatten fazla televizyon izleyen çocukların ise %50'si izledikleri oyunu çizgi filmlere benzetmişlerdir.

Çalışmaya katılan çocukların günlük televizyon izleme alışkanlıkları ile televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gelmek isteme durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır ($p<0,05$). Çocukların günlük televizyon izleme sürelerinin arttıkça televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gelme isteklerinin kaybolduğu görülmektedir. Günde 1-2 saat televizyon izleyen çocukların %93,4'ü televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gelmek istediklerini belirtirlerken günde 2-3 saat televizyon izleyen çocukların %88,7'si ve günde 3 saatten fazla televizyon izleyen çocukların %70,8'i televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gelmek istediklerini belirtmişlerdir.

Çalışmaya katılan çocukların günlük televizyon izleme alışkanlıkları ile evde aileleriyle birlikte izledikleri oyundaki gibi bir gösteri yapmayı isteme durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki yoktur ($p>0,05$). Çocukların günlük televizyon izleme alışkanlıkları önemsenmeksizin genel olarak %87'sinin evde aileleriyle birlikte izledikleri oyundaki gibi bir gösteri yapmayı istedikleri görülmektedir.

Çalışmaya katılan çocukların günlük televizyon izleme alışkanlıkları ile kendileri için oyundan seçtikleri karakterler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki yoktur ($p>0,05$).

Tablo 4.32. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Televizyon İzlemek Yerine Bu Tür Oyunlara Gitmek İsteme Durumlarının İzleyicilerin Bu Oyun Tekniğini Hayatlarında Görmeyi İsteme Durumlarını Belirleyecek Olan İlgili Sorulara Verdikleri Cevaplar İle İlişisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gitmek ister misiniz?						Ki-Kare	
		Evet		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Bu oyun izlediğiniz çizgi filmlere benziyor mu?	Evet	141	50,5	11	37,9	152	49,4	1,204	0,273
	Hayır	138	49,5	18	62,1	156	50,6		
	Toplam	279	100,0	29	100,0	308	100,0		
Ailenizle birlikte evde bu oyundaki gibi bir gösteri yapmak ister misiniz?	Evet	249	89,2	19	65,5	268	87,0	Fisher's Exact Test	0,001
	Hayır	30	10,8	10	34,5	40	13,0		
	Toplam	279	100,0	29	100,0	308	100,0		
Bu hikâyede aşağıdaki karakterlerden hangisi olmayı tercih edersiniz?	Korkuluk	38	13,6	3	10,3	41	13,3	3,046	0,714*
	Alaycı Kuş	84	30,1	8	27,6	92	29,9		
	Kırmızı Kuş	97	34,8	8	27,6	105	34,1		
	Pelikan	11	3,9	2	6,9	13	4,2		
	Balina	17	6,1	2	6,9	19	6,2		
	Papağan	32	11,5	6	20,7	38	12,3		
	Toplam	279	100	29	100	308	100		

- Bazı gözelerdeki beklenen değerlerin yeterli hacme sahip olmaması nedeniyle Monte Carlo Simülasyonu yardımıyla Pearson Ki-Kare Analizi uygulanmıştır.

Çalışmaya katılan çocukların televizyon izlemek yerine bu tür oyunları gelmeyi isteme durumları ile izledikleri oyunu çizgi filmlere benzetme durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki yoktur ($p>0,05$). İstatistiksel olarak anlamlı olmamakla birlikte televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gitmek isteyenlerin %50,5'i izledikleri oyunu çizgi filmlere benzer bulmuş; televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gelmek istemeyenlerin ise %37,9'u izledikleri oyunu çizgi filmlere benzer bulmuştur.

Çalışmaya katılan çocukların televizyon izlemek yerine bu tür oyunları gelmeyi isteme durumları ile evde aileleriyle birlikte izledikleri oyundaki gibi bir gösteri yapmayı isteme durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır ($p<0,05$). Televizyon izlemek yerine bu tür oyunları gelmeyi isteyen çocukların %89,2'si evde aileleriyle birlikte bu oyundaki gibi bir gösteri yapmak isterlerken televizyon izlemek yerine bu tür oyunları gelmeyi istemeyen çocukların ise %65,5'i evde aileleriyle birlikte bu oyundaki gibi bir gösteri yapmak istediklerini belirtmişlerdir.

Çalışmaya katılan çocukların televizyon izlemek yerine bu tür oyunları gelmeyi isteme durumları ile kendileri için oyundan seçtikleri karakterler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki yoktur ($p>0,05$).

Tablo 4.33. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Daha Önce Tiyatro Oyunu İzleme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Oyunu Beğenme Durumlarını Belirleyecek Olan İlgili Sorulara Verdikleri Cevaplar İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları

		Daha önce tiyatro oyunu izlediniz mi?						Ki-Kare	
		Evet		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Yaş	8 yaş ve altı	73	27,8	16	35,6	89	28,9	4,029	0,258
	9 yaş	83	31,6	17	37,8	100	32,5		
	10 yaş	70	26,6	6	13,3	76	24,7		
	11 yaş ve üzeri	37	14,1	6	13,3	43	14,0		
	Toplam	263	100,0	45	100,0	308	100,0		
Oyunu beğendiniz mi?	Evet	242	92,0	40	88,9	282	91,6	0,489	0,902
	Biraz	17	6,5	4	8,9	21	6,8		
	Hayır	4	1,5	1	2,2	5	1,6		
	Toplam	263	100,0	45	100,0	308	100,0		
Oyunun hikâyesini beğendiniz mi?	Evet	232	88,2	39	86,7	271	88,0	6,638	0,039*
	Biraz	28	10,6	3	6,7	31	10,1		
	Hayır	3	1,1	3	6,7	6	1,9		
	Toplam	263	100,0	45	100,0	308	100,0		
Oyunun müziklerini beğendiniz mi?	Evet	210	79,8	36	80,0	246	79,9	0,056	0,973
	Biraz	43	16,3	7	15,6	50	16,2		
	Hayır	10	3,8	2	4,4	12	3,9		
	Toplam	263	100,0	45	100,0	308	100,0		
Oyundaki kuklaların renklerini beğendiniz mi?	Evet	235	89,4	41	91,1	276	89,6	0,127	0,721
	Biraz	28	10,6	4	8,9	32	10,4		
	Hayır	0	0,0	0	0,0	0	0,0		
	Toplam	263	100,0	45	100,0	308	100,0		
Bu hikâyede aşağıdaki karakterlerden hangisi olmayı tercih edersiniz?	Korkuluk	33	12,5	8	17,8	41	13,3	11,227	0,047
	Alaycı Kuş	80	30,4	12	26,7	92	29,9		
	Kırmızı Kuş	95	36,1	10	22,2	105	34,1		
	Pelikan	8	3,0	5	11,1	13	4,2		
	Balina	14	5,3	5	11,1	19	6,2		
	Papağan	33	12,5	5	11,1	38	12,3		
	Toplam	263	100,0	45	100,0	308	100,0		

* Bazı gözellerdeki beklenen değerlerin yeterli hacme sahip olmaması nedeniyle Monte Carlo Simülasyonu yardımıyla Pearson Ki-Kare Analizi uygulanmıştır.

Çalışmaya katılan çocukların daha önce tiyatro oyunu izleme durumları ile yaş grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki yoktur ($p>0,05$). Çocukların yaş grupları dikkate alınmadan genel olarak %85,4'ünün daha önceden tiyatro oyunu izlediği, %14, 61'inin ise daha önceden tiyatro oyunu izlemediği anlaşılmıştır.

Çalışmaya katılan çocukların daha önce tiyatro oyunu izleme ile oyunu beğenme durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki yoktur ($p>0,05$). İstatistiksel olarak anlamlı olmamakla birlikte daha önce tiyatro oyunu izleyen çocukların %92'si oyunu beğendiklerini belirtmişlerken, daha önceden tiyatro oyunu izlemeyen çocukların %88,9'u oyunu beğendiğini belirtmişlerdir.

Çalışmaya katılan çocukların daha önce tiyatro oyunu izleme ile oyunun hikâyesini beğenme durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır ($p<0,05$). Daha önce tiyatro oyunu izleyen çocukların %88,2'si oyunun hikâyesini beğendiğini, %10,6'sı hikâyeyi biraz beğendiğini ve yalnızca %1,1'i hikâyeyi beğenmediğini ifade ederlerken; daha önce tiyatro oyunu izlemeyen çocukların %86,7'si oyunun hikâyesini beğendiğini %6,7'si hikâyeyi biraz beğendiğini ve diğer bir %6,7'si ise oyunun hikayesini beğenmediğini ifade etmişlerdir.

Çalışmaya katılan çocukların daha önce tiyatro oyunu izleme durumları ile oyunun müziklerini beğenme durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki yoktur ($p>0,05$). Çocukların daha önce tiyatro oyunu izleme durumlarına dikkat edilmeksizin yalnızca %4'nün oyunun müziklerini beğenmedikleri görülmüştür.

Çalışmaya katılan çocukların daha önce tiyatro oyunu izleme durumları ile oyunda kullanılan kuklaların renklerini beğenme durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki yoktur ($p>0,05$). Çocukların daha önce tiyatro izlemeleri önemsenmeden genel olarak %90'ının oyunda kullanılan kuklaların renklerini beğendikleri ve geri kalan %10 luk kısmın ise kuklaların renklerini biraz beğendikleri görülmüştür.

Çalışmaya katılan çocukların daha önce tiyatro oyunu izleme ile kendileri için oyundan seçtikleri karakterler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki vardır ($p<0,05$). “Pelikan” karakterini, daha önce tiyatro oyunu izlemeyen çocukların %11,1'i kendileri için seçerlerken daha önce tiyatro izleyen çocukların yalnızca %3'ü seçmiştir. Benzer şekilde “Balina” karakterini daha önce tiyatro oyunu izlemeyen çocukların %11,1'i kendileri için seçerlerken daha önce tiyatro oyunu izleyen çocukların yalnızca %5,3'ü seçmiştir. “Kırmızı Kuş” karakterini daha önce tiyatro oyunu izleyen çocukların %36,1'i kendileri için seçerlerken daha önce tiyatro izlemeyen çocukların yalnızca %22,2'si seçmiştir.

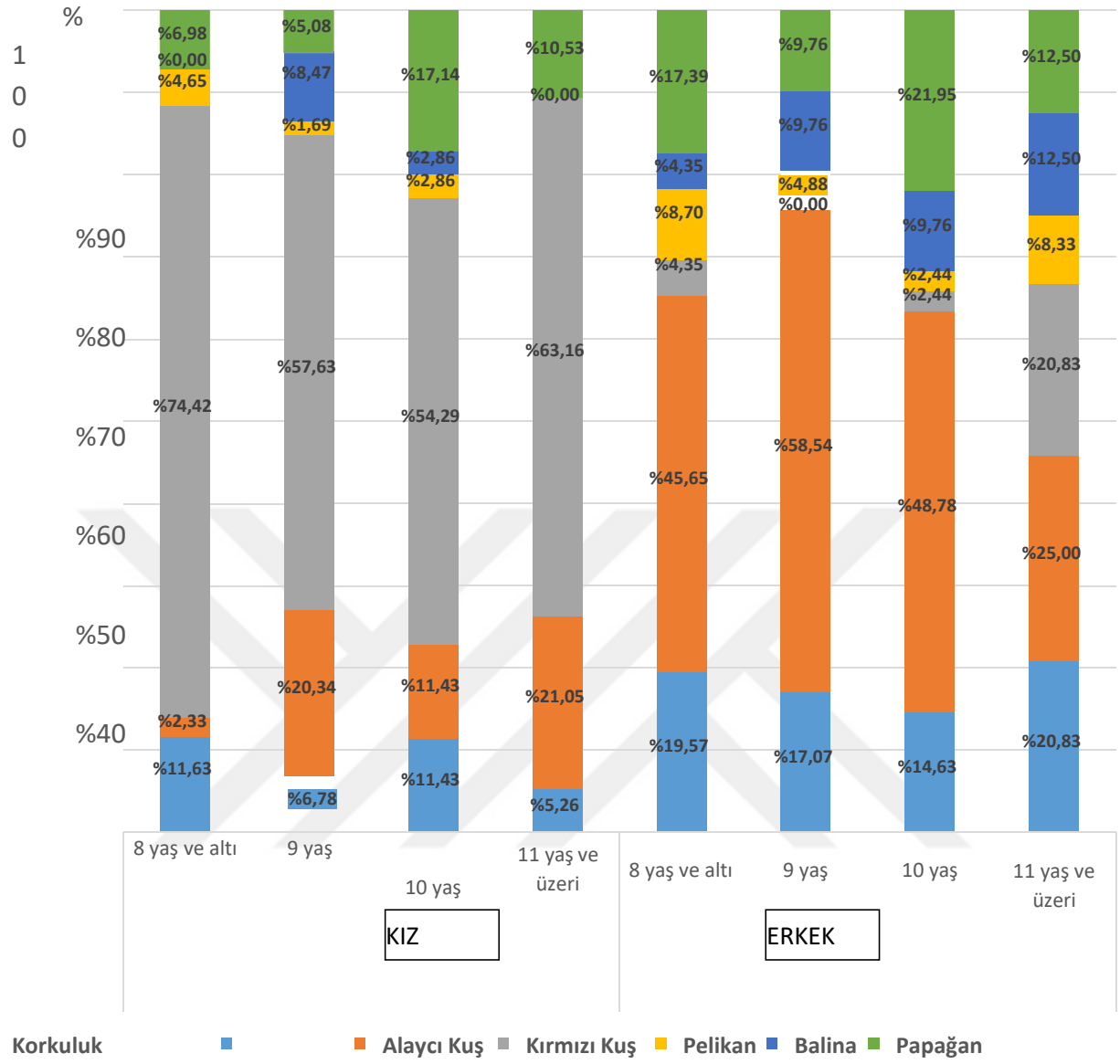
Tablo 4.34. *Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Bilmediği, Tanımadığı Şeylerden Korkma Durumları İle Bilgisayar veya Tablette Oyun Oynama Durumlarının İlişisine İlişkin Ki- Kare Analizi Sonuçları*

		Sizce bilmediğimiz, tanıdığımız şeylerden korkmalı mıyız?						Ki-Kare	
		Evet		Hayır		Toplam		Ki-Kare	p
		n	%	n	%	n	%		
Bilgisayar veya tablette oyun oynuyor musunuz?	Evet	145	59,7	98	40,3	243	100,0	3,819	0,051
	Hayır	30	46,2	35	53,8	65	100,0		
	Toplam	175	56,8	133	43,2	308	100,0		

Çalışmaya katılan çocukların bilmedikleri, tanımadıkları şeylerden korkma durumları ile bilgisayar veya tableten oyun oynama durumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki yoktur ($p>0,05$). İstatistiksel olarak anlamlı olmamakla birlikte bilgisayar veya tableten oyun oynayan çocukların %59,7'si bilmediği, tanımadığı şeylerden korkması gerektiğini; bilgisayar veya tableten oyun oynamayan çocukların ise %53,8'i bilmediği, tanımadığı şeylerden korkmaması gerektiğini belirtmişlerdir.

	Kız										Erkek									
	8 yaş ve altı		9 yaş		10 yaş		11 yaş ve üzeri		Toplam		8 yaş ve altı		9 yaş		10 yaş		11 yaş ve üzeri		Toplam	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Korkuluk	5	11,6	4	6,8	4	11,4	1	5,3	1	9,0	9	19,6	7	17,1	6	14,6	5	20,8	2	17,8
Alaycı Kuş	1	2,3	12	20,3	4	11,4	4	21,1	2	13,5	2	45,7	4	58,5	2	48,8	6	25,0	7	46,7
Kırmızı Kuş	3	74,4	34	57,6	1	54,9	1	63,2	9	62,7	2	4,3	0	0,0	1	2,4	5	20,8	8	5,3
Pelikan	2	4,7	1	1,7	1	2,9	0	0,0	4	2,6	4	8,7	2	4,9	1	2,4	2	8,3	9	5,9
Balina	0	0,0	5	8,5	1	2,9	0	0,0	6	3,8	2	4,3	4	9,8	4	9,8	3	12,5	1	8,6
Papağan	3	7,0	3	5,1	6	17,1	2	10,5	1	9,0	8	17,4	4	9,8	9	22,0	3	12,5	2	15,8

Tablo 4.35. Çalışmaya Katılan Çocukların Cinsiyetlerine Göre Yaş Gruplarının Kendileri İçin Seçtikleri Karakterlerin Dağılımı



Şekil 4. 3. Cinsiyetlere Göre Yaş Gruplarının Kendileri İçin Seçtikleri Karakterlerin Dağılımı

Tablo 4.36. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Yaş Gruplarına Göre Televizyon İzlemeyi Sevme Durumları İle Çizgi Film İzlemeyi Sevme Durumlarının Frekanslarını Gösteren Çapraz Tablosu

		Çizgi film izlemeyi sever misiniz?					
		Evet		Hayır		Toplam	
		n	%	n	%	n	%
Toplam		81	81,0	19	19,0	100	100,0
10 yaş	TV izlemeyi severim	56	82,4	12	17,6	68	100,0
	TV izlemeyi sevmem	4	50,0	4	50,0	8	100,0
	Toplam	60	78,9	16	21,1	76	100,0
11 yaş ve üzeri	TV izlemeyi severim	25	62,5	15	37,5	40	100,0
	TV izlemeyi sevmem	1	33,3	2	66,7	3	100,0
	Toplam	26	60,5	17	39,5	43	100,0
Toplam	TV izlemeyi severim	219	81,4	50	18,6	269	100,0
	TV izlemeyi sevmem	21	53,8	18	46,2	39	100,0
	Toplam	240	77,9	68	22,1	308	100,0

Çalışmaya katılan 8 yaş ve altında olan çocuklardan televizyon izlemeyi sevenlerin %86,5'i çizgi film izlemeyi sevdiğini belirtmiş; 9 yaşındaki çocuklardan televizyon izlemeyi sevenlerin %85,1'i; 10 yaşındaki çocuklardan televizyon izlemeyi sevenlerin %82,4'ü ve 11 yaş ve üzerindeki çocuklardan televizyon izlemeyi sevenlerin ise yalnızca %62,5'i çizgi film izlemeyi sevdiğini belirtmiştir.

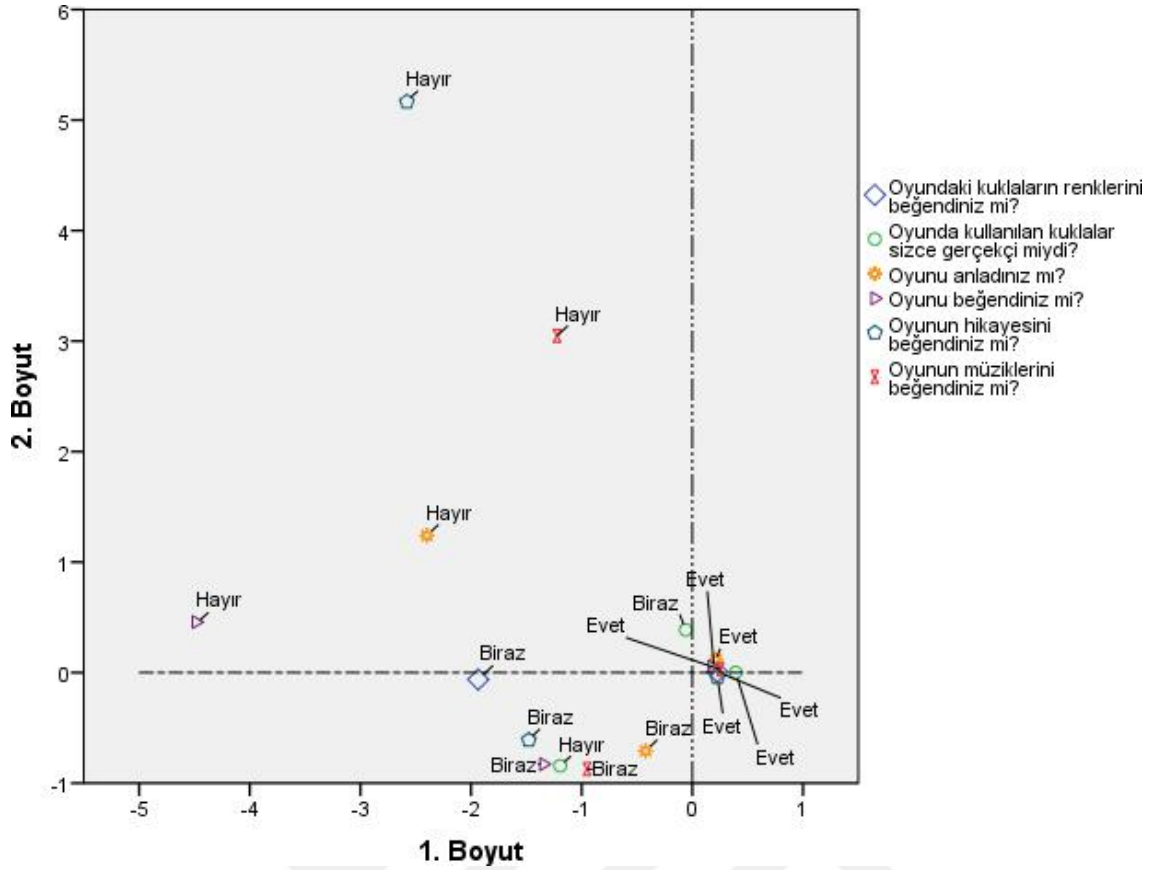
Tablo 4.37. *Çalışmaya Katılan Çocukların Oyunu Gerçekten Anladıklarını Test Etmek Amacıyla Yapılan Korelasyon Analizi Sonuçları*

		Alaycı kuş yabancılarla tanışmadan önce onlardan korkuyor mu?	Alaycı kuş yabancılarla tanıştıktan sonra onlardan korkuyor mu?
Oyunu anladınız mı?	r	0,126	-0,158
	p	0,027	0,006
	N	308	308

Çalışmaya katılan çocuklara izletilen oyunda Alaycı Kuş yabancılarla tanışmadan önce onlardan korkarken tanıştıktan sonra onlardan korkmamaktadır. “Oyunu anladım” diyen çocukların gerçekten oyunu anladığı görülmektedir.

Verilen cevaplara bakıldığında “Oyunu anladınız mı?” sorusuna verilen cevaplar ile “Alaycı kuş yabancılarla tanışmadan önce onlardan korkuyor mu?” sorusuna verilen yanıtlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki görülmektedir ($p < 0,05$). Bu ilişki çok kuvvetli olmamakla birlikte ($r = 0,126$); çocuklar oyunu anladıkça “Alaycı kuş yabancılarla tanışmadan önce onlardan korkuyor mu?” sorusuna verdikleri yanıt “Evet, korkuyor” olarak görülmektedir.

“Oyunu anladınız mı?” sorusuna verilen cevaplar ile “Alaycı kuş yabancılarla tanıştıktan sonra onlardan korkuyor mu?” sorusuna verilen yanıtlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki görülmektedir ($p < 0,05$). Bu ilişki çok kuvvetli olmamakla birlikte ($r = -0,158$); çocuklar oyunu anladıkça “Alaycı kuş yabancılarla tanıştıktan sonra onlardan korkuyor mu?” sorusuna verdikleri yanıt “Hayır, korkmuyor” olarak görülmektedir.



Şekil 4.4. *Oyunu Anlama, Oyunu ve Oyun Elemanlarını Beğenme Durumlarının Çoklu Uyum Analizi Görsel Sonucu*

Değişkenliğin %60'nın açıklandığı, 1. boyutun Cronbach's Alpha değerinin 0,64; 2. boyutun Cronbach's Alpha değerinin 0,35 ve ortalama güvenilirliğin 0,53 olduğu çoklu uyum analizi sonuçlarına göre; her iki boyut birlikte göz önüne alındığında çalışmaya katılan çocuklardan oyunu anladığını söyleyenlerin oyunda kullanılan kuklaların renklerini beğenenler, oyunun hikâyesini beğenenler, oyunun müziklerini beğenenler ve oyunda kullanılan kuklaları gerçekçi bulanlarla uyum içerisinde oldukları bunun yanında

1. boyuta göre oyunu biraz anladığını ifade eden çocukların kuklaları biraz gerçekçi bulunduğu; 2. boyuta göre ise oyunu biraz anlayanların oyun müziklerini biraz beğendiği, oyunu beğendiği, oyunun hikâyesini biraz beğendiği ve kuklaları gerçekçi bulmadıkları görülmektedir.

V. SONUÇ

“Çocuk Tiyatrosu”, “Kukla Tiyatrosu” ve “Black light” tekniklerinin bir arada kullanılarak çağdaş bir sahneleme anlayışının ele alınmaya çalışıldığı uygulama sürecinde; “Black light” ve “Kukla Tiyatrosu” anlayışları birleştirilmeye çalışılmıştır. Bu uygulamanın çocuk izleyici üzerindeki etkisini, elimizdeki verileri değerlendirerek baktığımızda birkaç sonuç göze çarpmakta: Tablo 4’e göre aldığımız yanıtlar çalışmada Çocuk tiyatrosu, Kukla Tiyatrosu ve Black light tekniklerinin bir arada kullanımının ve çalışılan oyunun çocuk seyircinin büyük bir kısmı tarafından oldukça beğenildiğini göstermiştir. Tablo 8’de çalışmaya katılan izleyicinin oyunu beğenme durumlarının, izleyicilerin yaşları ve cinsiyetleri ile ilişkisinde ise hedeflenen yaş aralığı küçükten büyüğe doğru (7-13) ilerledikçe beğeni oranları düşmüştür. Bu da yapılan çalışmanın etkili olduğu yaş grubunun 8, 9 ve 10 olduğunu göstermiş, yaş oranı arttıkça beğeni etkisinin düştüğü görülmüştür. Sonuç olarak bu tarz bir çalışmada hedeflenecek yaş aralığının ortalama 6 ila 9 arası olacağını göstermiştir.

Eğitim süreçlerinde, bu tür bir uygulamanın nasıl bir etki yaratabileceği konusundaki geri dönüş de etkili görünmektedir. Tablo 4.27’ ye göre aldığımız yanıtlar, çalışmaya katılan çocukların yaş grupları ve okudukları sınıflar gözetilmeksizin yaklaşık % 85’inin okuldaki derslerinin bu teknikle anlatılmasını istediklerini göstermiştir.

Ayrıca oyun metni ile anlatılmak istenen ve çocukların sosyal yaşamlarını olumlu açıda etkileyebileceği düşünülen karakter ve olay örgüsünün, çocuk izleyici tarafından algılandığı anket verileriyle belirlenmiştir.

Tablo 4.13’e göre aldığımız yanıtlar, çalışmaya katılan her yaş grubu ve cinsiyetten çocuğun % 75’ ve daha fazlası Alaycı Kuş’un yabancılarla tanışmadan önce onlardan korktuğunu ifade etmiştir. Tablo 4.14’e göre aldığımız yanıtlar çalışmaya katılan her yaş grubu ve cinsiyetten çocuğun % 90’ından fazlası Alaycı Kuş’un yabancılarla tanıştıktan sonra onlardan korkmadığını ifade etmiştir. Sizce bilmediğimiz, tanımadığımız kişilerden korkmalı mıyız sorusuna çocukların cevabının, oyun öncesi ve sonrasında bir farklılık gösterdiğini elimizdeki verilerle görebiliyoruz. Dolayısıyla uygulamada izlenen teknik, oyunun ana önerisini seyirciye geçirmesi konusunda etkili olmuştur diyebiliriz. Ayrıca oyunu izledikten sonra, çocukların sayısının ortalama %90’ının uygulamada kullanılan bir tarzda evlerinde aileleri ile oyunlar oynamak istedikleri verilerle tespit edilmiştir.

Televizyon ve sosyal medya aralarının etkisiyle iki boyutlu grsel bir dnyayı izlemeye alışmış ve tiyatrunun alımlama srecinden uzaklaşmış ocuk seyircinin tiyatroyla arasındaki baęı gl bir şekilde kurabilmesini saęlamak arařtırmanın en stn amacıdır. Tablo 4.25'e gre 9 yařındaki ocukların %96'sı ile 8 yař ve altındaki ocukların %94' televizyon izlemek yerine bu tr oyunlara gitmek istediklerini belirtirlerken 10 yařındaki ocukların %83' ile 11 yař ve zerindeki ocukların %84' aynı fikirde olduklarını belirtmişlerdir. Televizyon ve sosyal medyaya maruz kalan ocukların iki boyutlu hikaye anlatıcılıęına alışkanlıklarından yola ıkarak, ocuk seyircinin tiyatrodan uzaklaşmasına “Black Light Kukla Tiyatrosu” bir zm nerisidir.



VI. EKLER

A. Ek 1. Gerçekleşen Prova Programı

Prova No: 01

Tarih: 18. 07. 2016

Saat: 13.30 – 17.00

Yer: AKM Toplantı Salonu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar) ve yönetmen (Atilla Savumlu)

Prova Notları:

- Bir aylık prova programı açıklandı.
- Herkesin farklı rolleri okuduğu bir okuma provası yapıldı.
- Rol dağılımı yapıldı.
- Herkesin kendi rolünü / rollerini okuduğu bir okuma provası daha yapıldı.

Görüşler:

- Karakterlerin kendine has özellikleri üzerine konuşuldu. Hangi hayvan kuklasının en genel hatlarıyla da olsa, sahnede denenecek tavırlarına karar verildi.
- Hangi karakterlerin kukla hangilerininse mask ve kostümle temsil edileceği belirtildi.
- Çocuk tiyatrosuna ilişkin oyuncuların dikkat etmesi gereken hususlar ve özellikle sesin yüksekliğinin ve anlaşılabilirliğinin önemi belirtildi.
- Tüm kuklaların tamamlanmasının ardından yeni bir prova programı oluşturulacağı belirtildi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- 15 Ağustos'a kadarki yaklaşık bir aylık süreç için çalışma programı: Salı, Çarşamba, Perşembe ve Cuma günleri 13.30 – 17.00 saatleri arasında; Cumartesi ve Pazar günleri ise (saat 12.00'de bir saatlik yemek arası olmak üzere) 10.00 – 15.00 saatleri arası, olarak belirtildi.

Prova No: 02

Tarih: 19. 07. 2016

Saat: 13.30 – 17.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu **Katılanlar:** Kukla oyuncu ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar) ve yönetmen (Atilla Savumlu)

Prova Notları:

- Okuma provası yapıldı.
- Sahne üzerinde ilk deneme, metin henüz ezberlenmemiş olduğu için metin kullanılarak gerçekleştirildi.
- Kuklaların sahneye giriş sırası ve her bir kuklanın kendine has yapısı gözetilerek sahneye giriş çıkış trafiği genel hatlarıyla oluşturuldu.
- Pelikan kuklasını oynatacak oyuncuya fikir vermesi açısından pelikanlarla ilgili çeşitli videolar izlendi.

Görüşler:

- Kuklaların sahne üzerindeki karşılaşmalarında, bir kukla oyuncusunun hiçbir zaman bir kuklanın önüne geçmemesi gerektiği belirtildi. Kukla oyuncusunun kuklanın önüne geçmesi durumunda, oluşturulmak istenen görsel algının bozulacağı ve kullanılacak Black light nedeniyle seyirci tarafından siyah bir gölge görüleceği hatırlatıldı.
- Kuklaların ve kukla oyuncularının sahne üzerindeki optimum pozisyonlarının belirlenmesi için kuklaların oyuncu ekibe teslim edilmesine kadarki provalarda pelüş oyuncuklar kullanılabileceği belirtildi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Oyuncuların metnin ezberine ilişkin çalışmalara başlaması gerektiği belirtildi.
- Bir sonraki prova için oyuncuların pelüş oyuncak getirmeleri istendi.

Prova No: 03

Tarih: 20. 07. 2016

Saat: 13.30 – 16.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar) ve yönetmen (Atilla Savumlu)

Prova Notları:

- Geçici olarak, kukla yerine pelüş oyuncaklar kullanılarak akış alındı.
- Akış sırasında bir önceki provada saptanan giriş çıkış trafiğinin işleyişi gözden geçirildi.

Görüşler:

- Kuklaların sahne üzerindeki karşılaşmalarında, bir kukla oynatıcısının hiçbir zaman bir kuklanın önüne geçmemesi gerektiği belirtildi. Kukla oynatıcısının kuklanın önüne geçmesi durumunda, oluşturulmak istenen görsel algının bozulacağı ve kullanılacak blaclight nedeniyle seyirci tarafından siyah bir gölge görüleceği söylendi.
- Geçici olarak kullanılan pelüş oyuncaklar sayesinde birden fazla karakteri canlandıran oyunculara hangi sahnelerde kukla ve hangi sahnelerde kostüm ve / veya mask kullanacakları hatırlatıldı.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Oyuncuların metnin ezberine ilişkin çalışmalarına devam etmeleri istendi.

Prova No: 04

Tarih: 21. 07. 2016

Saat: 13.30 – 16.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar) ve yönetmen (Atilla Savumlu)

Prova Notları:

- Geçici olarak, kukla yerine pelüş oyuncaklar kullanılarak belirlenmiş trafiği hatırlamak ve bu trafiği öğrenmek üzere bir defa yalnızca repliklerin ve giriş çıkışların gözetildiği hızlı bir akış alındı.
- Yine pelüş oyuncaklar kullanılarak bu defa normal tempoda ve kukla oynatıcılarının kuklaların önüne geçmemesine dikkat edilerek akış alındı.

Görüşler:

- Kukla oynatıcısının kuklanın önüne geçmesi durumunda, oluşturulmak istenen görsel algının bozulacağı ve kullanılacak blaclight nedeniyle seyirci tarafından siyah bir gölge görüleceği tekrar hatırlatıldı ve bu nu gerçekleştirebilmek için oynatıcıların sahnede en işlevsel pozisyonları (çömelmek, yükseğe ya da sağa, sola uzanmak gibi) araştırmaları istendi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Bir sonraki provanın sahnede yapılacağı, bu nedenle oynatıcıların siyah çalışma kıyafetleriyle gelmeleri gerektiği hatırlatıldı.

Prova No: 07

Tarih: 26. 07. 2016

Saat: 13.30 – 16.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar) ve yönetmen (Atilla Savumlu)

Prova Notları:

- Kuklalardan tamamlananlar geldi. Ekibe şimdilik ulaşılmış olan kuklalar: Alaycı Kuş, Kırmızı, Papağan, Anne ve Baba Alaycı Kuş kuklaları ile kurtların ve korkuluğun maskları.
- Kuklaların temel hareketleri, duruşları, birbirlerine karşı konumları, ışığa göre konumları üzerine çalışıldı. Eldeki kuklalar da kullanılarak akış denemesi yapıldı.

Görüşler:

- Kuklaların seyirci tarafından tavana bakıyormuş gibi görünmesinin önüne geçmek için oynatıcıların çoğunlukla bileklerini belli bir açıda tutmaları gerektiği

belirtildi.

- Bileğin hemen hemen bükülü olduğu bu baş pozisyon gözetilerek kuklaların seyirciye tam olarak cephe ya da tam olarak profil pozisyonunda durmamaları; bunun yerine kukla gövdesinin yaklaşık 45°'lik bir açıyla durması gerektiği söylendi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Zeminden, fondan ve oynatıcılardan yansıyan ışık fazla bulunarak bir sonraki provanın dört adet black light kaynağı yerine iki adetle denenmesine karar verildi.

- Oyun metnindeki kimi yerlere yeni replikler eklenmesi gerektiği belirtildi. Bu yerler sırasıyla:

\ 2. sayfada, Alaycı Kuş'un "Ama ben alaycı değilim ki!" lafından sonra,

\ 3. sayfanın başında Kurtların hep birlikte ulumasından sonra, yani Alaycı Kuş'un "Evet, onlardan çok korkuyorum ama ya ailemin nerede olduğunu biliyorlarsa..." diye devam eden repliğinden önce,

\ 4. sayfada Sahne 4'ün başına, yani, Kırmızı'nın "Orman burada bitiyor..." repliğinden önce,

\ 10. sayfada Kırmızı'nın "Alaycı! Ben ailenle gittin sanıyordum... Ben..." repliğinden sonra.

Prova No: 08

Tarih: 27. 07. 2016

Saat: 14.30 – 16.45

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar) ve yönetmen (Atilla Savumlu)

Prova Notları:

- Dört yerine iki black light ışık kaynağıyla prova yapıldı.

Kukla ve maskı gelmiş karakterlerin olduğu sahneler detaylı çalışıldı. Kurtlar sahnesinin sonuna kadar gelindi.

- Alaycı Kuş'un uçmayı kendi kendine öğrenmesi kuklayla çalışıldı.

Zamanlaması ve hareket dizgesi belirlendi. Buna göre, Alaycı Kuş uçmayı kendi kendine öğrenmeye çalışırken iki defa yükselmeyi deneyip düştükten sonra üçüncü kez yine yükselir. Tam düşecekken bu defa uçmayı öğrenir.

- Kurtların sahneye girişi, çıkışı ve sahne üzerindeki tavırları; Alaycı Kuş'a ve birbirlerine karşı davranışları çalışıldı.
- Korkuluk 'un kafa hareketleri denendi.

Görüşler:

- “Hikâyenin başlangıcında kimse bilmiyordu.” repliğiyle Alaycı Kuş'un ilk kez görüneceği söylendi.
- Alaycı Kuş'un “Kimim ben?” repliğinin Birkaç kez tekrarlanması istendi.
- Kırmızı'nın “Olsun isim isimdir işte.” repliği çıkarıldı.
- Bütün prova boyunca, tüm oyuncuların olabildiğince yüksek bir sesle konuşmaları istendi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Bir sonraki provada detaylı çalışılan yerlerin tekrar edilmesine ve oyunun kalanının da detaylı çalışılmasına karar verildi.

Prova No: 09

Tarih: 28. 07. 2016

Saat: 13.50 – 17.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oyuncu ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar) ve yönetmen (Atilla Savumlu)

Prova Notları:

- Kurtlar sahnesinin sonuna kadar hatırlatma ya da müdahale olmadan oynanmaya çalışıldı.
- Bir önceki provada çalışılmamış sahneler detaylı bir şekilde çalışıldı. Yalnızca Pelikan ve Balina kuklaları henüz gelmediği için bu sahneler repliklerin ve giriş çıkışların tekrar edildiği bir biçimde çalışıldı.

- Önceden karar verildiği üzere kimi sahnelere yeni replikler eklendi.

Görüşler:

- Bu prova boyunca seslerin yüksekliğinden ziyade tüm oyuncuların, kuklalarının hareketlerine odaklanmaları istendi.

Prova No: 10

Tarih: 29. 07. 2016

Saat: 13.30 – 17.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oyuncu ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar) ve yönetmen (Atilla Savumlu)

Prova Notları:

- Daha önce detaylı olarak çalışılmış sahnelere ilişkin bulunan ve kararlaştırılanlar kullanılarak akış alındı.
- Oyunun müzikleri hep birlikte dinlendi.

Görüşler:

- Kırmızı'nın “Kırmızı kulaklı bülbül kuşuyum.” repliği, “Kırmızı tüylü bülbül kuşuyum.” olarak değiştirildi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Yeni kuklalar gelene kadar, cumartesi, pazar ve pazartesi günleri prova yapılmayacağı belirtildi.

Prova No: 11

Tarih: 02. 08. 2016

Saat: 14.00 – 16.45

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oyuncu ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar) ve yönetmen (Atilla Savumlu)

Prova Notları:

- Pelikan ve diğer deniz canlılarının (deniz anaları ve balık sürüsü) kuklaları geldi.
- Kırmızı'nın "Orman burada bitiyor." repliğinden sonrasına replik eklendi.
- Pelikan'ın kafa ve boyun hareketleri, öksürmesi, balığı yutmaya çalışması gibi ona

has hareketler araştırıldı ve ayrıntılı çalışıldı.

- Pelikan'ın olduğu sahne bulunan kukla hareketleri kullanılarak çalışıldı.
- Akış alındı.

Görüşler:

- Pelikan'ın gövdesine Kırmızı'yı oynatan oyuncunun gölgesinin yansımaması için, Kırmızı'nın oyuncusunun, Pelikan kendisine yaklaştıktan sonra yere uzanarak oynaması gerektiği belirtildi.
- İleriki çalışmalarda teknik görevliye ihtiyaç duyulacağı söylendi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Oyun müziklerinin provada kullanıma hazır hale getirileceği ve sonraki provada kullanılacağı açıklandı.
- Bir dahaki provada oyun müziklerinin de kullanılacağı ve bu nedenle bir teknik görevli bulunması için Tiyatro Anadolu ile görüşülmesi gerektiğine karar verildi.
- Sonraki provada Kurtlar için bir koreografi çalışılacağı belirtildi.

Prova No: 12

Tarih: 05. 08. 2016

Saat: 13.30 – 17.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oyuncu ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu) ve ses-ışık kumanda (Nur Yüksel)

Prova Notları:

- Müzikler bilgisayara aktarıldı.
- Korkuluğun oyunun başındaki girişi, dolayısıyla oyunun açılışı müzikle çalışıldı. Çeşitli alternatifler oluşturuldu ve denendi.
- Balık sürüsü ve denizanalarının kimler tarafından oynatılacağı belirlendi.
- Müzikle birlikte deniz canlılarının hareketleri çalışıldı. Su altı atmosferi oluşturulmaya çalışıldı.
- Kırmızı ve Alaycı'nın ilk karşılaşmaları müzikle çalışıldı. Müziğin ve iki kuklanın zamanlaması için denemeler yapıldı.
- Alaycı'nın Kırmızı'yı taklit etmesi üzerine çalışıldı.
- Pelikan'ın müzikle sahneye girişi çalışıldı.
- Oyunun sonu: Korkuluğun konuşması, Alaycı ve Kırmızı'nın hareketleri müzikle çalışıldı.

Görüşler:

- Korkuluğun başlığına (balkabağı maskesine) süngerle ek yapılabileceği, bu sayede kafa hareketlerinin daha kontrollü olabileceği söylendi.
- Denizanalarının tek bir oyuncu tarafından oynatılmasının denizanalarının eşzamanlı hareketleri için daha uygun bir seçenek olduğu söylendi.
- Alaycı'nın Kırmızı'yı yüksek sesle ve kısmen "beceriksiz" bir biçimde taklit etmesi gerektiği, bu sayede yeni bir dil-şarkı öğrenmekte olduğunun daha anlaşılır olacağı söylendi.
- Pelikan'ın kafasının seyirci tarafından sürekli yukarı yönlü görülmemesi için kuklanın gagasının mümkün olduğunca aşağı yönlü tutulması gerektiği söylendi.
- Alaycı'nın ailesi sahneye çıkmadan hemen önce, müziğin başlamasıyla sahne gerisindeki tüm ekip ıslık çalarak bu müziğe eşlik etsin dendi. Bu ıslık, ailenin sahnede yerine almasına ve Alaycı'nın ıslık çalmaya başlamasına kadar sürsün dendi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Korkuluğun son konuşması sırasında duyulan müzikten daha tempolu bir müziğin oyunun son sahnesinin ardından kullanılabilmesi, bu müziğin selam verirken de sürebileceği söylendi. Sonraki provalar için bu kısma ilişkin müzik önerileri

değerlendirilebilir dendi.

Prova No: 13

Tarih: 08. 08. 2016

Saat: 13.30 – 16.30

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oyuncu ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu) ve ses-ışık kumanda (Nur Yüksel)

Prova Notları:

- Kurtlar ve Alaycı'nın karşılaşması çalışıldı. Kırmızı'nın bu sahnedeki kaçışının

Zamanlaması ve Kurtların Alaycı'nın etrafını sarması tekrar edildi.

- Pelikan sahnesi çalışıldı.
- Balık sürüsü ve denizanaları çalışıldı ve hareketleri tekrar edildi.
- Alaycı'nın ailesiyle olan sahnesi çalışıldı.
- Oyunun sonu tekrar çalışıldı.

Görüşler:

- Sahnenin ritmi açısından Kurtların Alaycı'nın etrafını sararken daha seri olmaları gerektiği söylendi.
- Pelikan önlerinden geçerken gölge düşmesi ve illüzyonun kaybolmasını önlemek için dikkatli konumlanmak gerektiği ve kuşların yükselerek Pelikan'a gölge oluşturmamaları gerektiği söylendi.
- Alaycı ailesiyle ilk karşılaştığında annesine sarılsın dendi. Sevgi dolu bu atmosfer Alaycı'nın yolculuğu sırasında öğrendiklerini tekrar etmesiyle bozulsun ve ailenin bir arada konumlanıp Alaycı'nın sahnenin sağında yalnız kalmasıyla yadırgandığına-dışlandığına ilişkin ifade güçlensin dendi.
- Oyunun sonunda Alaycı ve Kırmızı'nın Korkuluğun kollarına konup şarkıya

eşlik etmelerine karar verildi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

Bir sonraki provanın dans salonunda ve yalnızca Kurtlarla yapılacağı, bu nedenle Kurtların koreografiye ilişkin önerilerle ve ön hazırlık yaparak gelmeleri gerektiği söylendi.

Prova No: 14

Tarih: 09. 08. 2016

Saat: 14.00 – 15.30

Yer: Konservatuvar Dans Salonu

Katılanlar: Kurtları canlandıran ekip (Sıla Önemli, Enes İlçi, Özge Bozdoğan) ve yönetmen (Atilla Savumlu)

Prova Notları:

- Kurtların dansı için koreografi oluşturuldu.
- Koreografi içindeki her bir hareket Kurtlar için yorumlanarak dönüştürüldü.

Görüşler:

- Özellikle el ve kollardaki ifadeler ile ayakların duruşları Kurtların pençeleri düşünülerek daha abartılı kullanılсын dendi.

Prova No: 15

Tarih: 10. 08. 2016

Saat: 14.00 – 14.50

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel)

Prova Notları:

- Akış alındı.
- Akış sırasında daha önce maskla çalışılmadığı için Kurtların dansı kısmı

atlandı.

- Akıştan sonra, Kurtların dansı masksız, masklı ve hem masklı hem black light ışığı altında olmak üzere tekrar edildi.

Prova No: 16

Tarih: 24. 08. 2016

Saat: 13.30 – 15.30

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu) ve ses-ışık kumanda (Nur Yüksel)

Prova Notları:

- Kukla oynatıcı ekibin ve teknik ekibin hemen hemen hepsi konservatuvar giriş sınavlarında görevli olduğu için bir süredir prova yapılmadığından hatırlamak üzere akış alındı.

Kuklalara ilişkin eksikler saptandı

Görüşler:

- Kurtların kostümlerinin eksik parçalarının, Korkuluğun gövdesini tanımlayacak olan kostümünün, Pelikanın bacaklarının tamamlanması gerektiği ve sahnede uçması gereken kuşların (anne, baba, Alaycı ve Kırmızı) kanatlarına birer mekanizma yapılması gerektiği kararlaştırıldı.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

Bir sonraki provanın kuklaların realizasyonunu yapan ekiple yapılmasına ve kuklalara ilişkin saptanan eksikliklere ilişkin iki ekibin bir arada çözüm aramasına karar verildi.

Prova No: 17

Tarih: 25. 08. 2016

Saat: 14.30 – 16.30

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve Ters Ağaç Kukla Tiyatrosu (Adem Dağlar, Şafak Dağarslan)

Prova Notları:

- Balinalar, kargalar ve akraba kuşlar geldi.
- Akış alındı.
- Kukla realizasyonunu yapan ekip bu akışı izledi.
- Önceki provada saptanan eksiklikler üzerine konuşuldu.

Görüşler:

- Kuklaların kanat çırpma hareketleri için gerekli mekanizmanın atölyede denenmesi gerektiğine karar verildi ve baba kuş örnek olarak kukla atölyesine gönderildi.

Prova No: 18

Tarih: 26. 08. 2016

Saat: 14.00 – 16.30

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu) ve ses-ışık kumanda (Nur Yüksel)

Prova Notları:

- Bir önceki provada gelen balinalar, kargalar ve akraba kuşlarla olan sahneler çalışıldı.

Görüşler:

- Kargaların Korkuluğun kollarına konduklarında sürekli tavana bakıyor gibi görünmelerini önlemek için çubukların belli bir açıyla tutulması gerektiği söylendi.

Sonraki Prova İin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

İnsanları şarkısı sahnesi iin gerekli olan gölge perdesinin temin edilmesi ve sahneye takılması gerektiđi belirtildi.

Prova No: 19

Tarih: 29. 08. 2016

Saat: 13.30 – 16.30

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İli, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu) ve ses-ışık kumanda (Nur Yüksel)

Prova Notları:

- Bir önceki provada kararlaştırıldığı üzere bulunan ve gölge perdesi olarak kullanılacak beyaz perde geçici olarak kullanıldı.
- Gölge sahnesi iin kullanılacak ışık kaynađı iin sahne gerisinde bir yer saptandı.

Görüşler:

- Perdeye çok yaklaşılmaması halinde oyuncuların belli olduğu; ışık kaynađına çok yaklaşılmaması halindeyse istenen gölge niteliğinden çok uzaklaşıldığı söylendi.

Prova No: 20

Tarih: 31. 08. 2016

Saat: 13.30 – 16.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İli, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu) ve ses-ışık kumanda (Nur Yüksel)

Prova Notları:

- Bir önceki provada denen gölge sahnesi için sahneye yerleşme, zamanlama ve dansa ilişkin çalışmalar tekrar edildi.
- Gölge sahnesi için kullanılacak ışık kaynağının saptanan yerden kullanılabilmesi için fon perdesini kaldıracak bir düzenek denendi.

Görüşler:

- Gölge sahnesi için kullanılacak ışık kaynağının, perdenin kenarlarında oluşan gölgeler nedeniyle değiştirilmesi gerekebileceği söylendi.
- Gölge sahnesi için kullanılacak ışık kaynağının saptanan yerden kullanılabilmesi için fon perdesinin kaldırılması için ileriki provalarda teknik ekipten faydalanılabileceği söylendi.

Prova No: 21

Tarih: 06. 09. 2016

Saat: 13.30 – 16.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oyuncu ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu) ve ses-ışık kumanda (Nur Yüksel)

Prova Notları:

- Geçici olarak kullanılan gölge perdesi sahneden kaldırıldı.
- Tamamlanan kostüm, aksesuar ve kukla parçaları geldi.
- Kurtların sahnesi masklarla ve yeni gelen pençe ve patilerle çalışıldı.
- Pelikan sahnesi, yeni gelen pelikan bacaklarıyla çalışıldı. Çeşitli yürüyüş denemeleri yapıldı.

Görüşler:

- Oynatırken kimi zaman parçaların çıkabildiği gözlemlendiğinden Pelikanın portatif olan boynu ve bacakları gövdeye dikilsin dendi.
- Korkuluğun yeni gelmiş olan ceket ve pantolonu kısmen eskitilebilir; benzer

şekilde balkabağının (Korkuluğun maskının) üstündeki şapkaya da yamalar yapılabilir dendi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

İnsanların şarkısı sahnesi için gerekli olan gerçek gölge perdesinin temin edilmesi ve sahneye takılması gerektiği belirtildi.

Prova No: 22

Tarih: 20. 09. 2016

Saat: 13.30 – 16.00

Yer: Tiyatro Anadolu Toplantı Odası

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar) ve yönetmen (Atilla Savumlu)

Prova Notları:

- Hatırlatma amaçlı olarak yalnızca repliklerin tekrarına dayalı bir akış alındı.
- Kuklayı oynatan kişilerin black light ışığında görünmemeleri, tümüyle kamufle olabilmeleri için gerekli olan siyah kadife kostümlerin dikilmesi için Tiyatro Anadolu terzihanesine ölçü verildi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

Bir sonraki provada hazır olan siyah kadife kostümlerin kullanılacağı belirtildi.

Prova No: 23

Tarih: 22. 09. 2016

Saat: 13.30 – 16.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel)

Prova Notları:

- Hazır olan siyah kadife kostümler terzihanedan alındı.

- Gölge perdesi takıldı.
- Akış denemesi yapıldı.

Görüşler:

- Gölge perdesinin insanların sahnesine geçişte ve sahnenin sonunda seri bir biçimde açılıp kapanması gerektiği buna rağmen sahne tavanındaki kornişlerin ek yerine takılarak perdenin çekilmesinin zaman kaybına ve kirli bir görüntüye neden olduğu belirtildi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Gölge perdesinin kontrollü ve seri bir biçimde kapanıp açılabilmesi için, takılı olduğu kornişin ek yerleri arasındaki farkın giderilmesi için konservatuvar personelinden yardım alındı.
- Yapımı tamamlanan dekor parçalarının sahneye getirildi.

Prova No: 24

Tarih: 23. 09. 2016

Saat: 16.00 – 17.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oyuncu ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin)

Prova Notları:

- Yapımı tamamlanan dekor parçaları sahneye getirildi.
- Gölge perdesinin kornişi kontrol edildi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

Tamamlanan malzemelerle bir sonraki provada sahnelerin ayrıntılı olarak çalışılacağı ve gelen dekor parçalarının sahneye giriş ve çıkışlarına ilişkin trafiğin netleştirileceği söylendi.

Prova No: 25

Tarih: 27. 09. 2016

Saat: 16.00 – 17.30

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin)

Prova Notları:

- Teknik ekip provaya aktif olarak katıldı. Sahne gerisindeki görevleri açıklandı.
- Bir önceki provada gelen dekor parçaları da kullanılarak oyunun tüm sahneleri çalışıldı.
- İlk sahnede Korkuluğun hikâyeyi anlatımı sırasında Alaycı'nın yuvadan düşüşü çalışıldı.
- Alaycı ve Kırmızı'nın, Kırmızı ağaç dalında şarkı söylerken karşılaşmalarıyla ilgili dallardaki konumları üzerine çalışıldı.
- Alaycı'nın ailesinin konduğu dalın sahneye göre konumu ayarlanmaya çalışıldı.

Görüşler:

- Teknik ekibin sahne gerisinde ağaç dalların tutulması, bir sonraki sahne için kukla oynatıcılarının ihtiyacı durumunda kuklalarının onlara verilmesi-giydirilmesi ya da masklı kişilerin sahne giriş ve çıkışlarında çarpışma yaşamamaları için yardımcı olmaktan sorumlu oldukları belirtildi.
- Korkuluk hikâyeyi anlatmaya başladığında Alaycı'nın yuvadan düşünün oynanmasından (hem yuvanın boyutlarının istenen etkiyi yaratmamasından hem de çok kısa bir an için ağaç dalının sağ portalden sarkıtılıp sonrasında sol portale taşınmasının sahne arkasında güçlüğe neden olabileceğinden ötürü) vazgeçildi. Bunun yerine Alaycı'nın çok yüksek bir daldan sahneye düşüşünün temsiline karar verildi.
- Alaycı'nın ailesinin konduğu dalın aynı anda üç farklı kukla oynatıcısının kuklalarını konumlandırmaları açısından güçlük çıkaran parçasının kırılıp atılması gerektiği belirtildi ve uzun olan ağaç dalı bu doğrultuda yeniden biçimlendirildi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Hazır olan siyah kadife kostümler hafta sonu provası için terzihaneden en geç Cuma gününe kadar alınsın ve sahneye getirilsin dendi.

- Seyircili genel provanın 14 Ekim’de yapılabileceği belirtildi. Yine bu tarihte alınacak oyun fotoğraflarının oyun broşüründe kullanılabileceği ve alınacak görüntü kaydının metnin son hâlinin belirlenip metnin yeniden yazımında kullanılabileceği söylendi.

Prova No: 26

Tarih: 01. 10. 2016

Saat: 13.30 – 16.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oyuncu ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin)

Prova Notları:

- Oyunun başından Pelikan sahnesinin sonuna kadar çalışıldı.
- Alaycı ve Kırmızı’nın küçük dal üzerindeki konumları karşılaşmalarından itibaren çalışılarak sabitlendi. Kırmızı’nın Alaycı da dala konduğunda kendi soluna doğru hamle yapıp dalın sol üstte kalan çıkıntısına konmasına karar verildi.
- Kurtlarla karşılaşma sahnesi üç defa tekrar edildi. Bu tekrarlar sırasında dans ederken, yürürken ya da düşünürken el ve kafalarıyla yaptıkları jestler ve ayrıntılar kararlaştırıldı.
- Hem su altını hem de deniz kıyısını tanımlamak için kullanılan kayanın sahneye hangi konumda ve nasıl bir zamanlamayla konacağı belirlendi.
- Pelikan sahnesi çalışıldı ve tekrar edildi.

Görüşler:

- Korkuluk, Alaycı’nın yuvadan düşüşünü anlatırken düşüşün etkisini artırmak için Alaycı’nın oyuncusunun harekete sağ portalin hemen yanına, seyirci tarafından görülemeyecek kısma, konan bir sandalyenin üzerinden başlasın dendi. Böylece sandalyenin yüksekliğinden de faydalanılarak düşüşün süresi ve etkisi artırılmaya çalışıldı.

- Kurtların sahneye girerken “etrafı kolaçan eder” bir hâlde sahneye ve seyir yerine doğru bakmaları istendi. Böylece hem az sonra Alaycı ile yaşanacak karşılaşmanın etkisi artırılmaya çalışıldı hem de kurtların sahneye giriş yürüyüşlerindeki tekdüzelik kırılmaya çalışıldı.

- Kayanın sağ portalin hemen bitişiğine o sırada sahne arkasında sağ tarafta olan Enes tarafından konmasına karar verildi. Pelikan’ın kafasının, hâlâ zaman zaman tavana bakar pozisyonda kaldığı bu nedenle kafa pozisyonuna dikkat etmesi ve bilekten olabildiğince bükülü bir kol hareketiyle oynatılması gerektiği söylendi. Ayrıca oyuncunun sol kolunun Pelikan’ın gövdesinin üzerine düştüğü bu nedenle oyuncunun sahne boyunca sol kolunu dirsekten büküp kendi gövdesinin arkasında tutması gerektiği belirtildi. Bir diğer problem olan Pelikan’ın kayanın arkasından geçip iki kuşun arasından geçerken üstüne düşen gölgenin önlenmesi için Pelikan’ın kayanın yanına kadar gelmesi ve eğilip buradan konuşmasına karar verildi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

Bir sonraki provada su altı sahnesinden oyunun sonuna kadar çalışılacağı belirtildi.

Prova No: 27

Tarih: 02. 10. 2016

Saat: 13.30 – 17.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oyuncu ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin)

Prova Notları:

- Su altı sahnesinden başlanarak oyunun sonuna kadar çalışıldı.
- Denizanelerinin sahneye girişleri değiştirildi.
- Su altı sahnesinde kukla oynatanların gölgelerinin balıkların gövdelerine düşmemesi için trafik ve ritim tekrar tekrar çalışıldı.
-
- Kuşların Balina’yla karşılaşması çalışıldı. Bu sahnede Balina’nın üzerinden

korkuyla uzaklaşan Kırmızı'yı ikna etmek için Alaycı'nın Balina'yla dost olduklarını söylemesinden sonra Balina'nın "Tanıştığımıza çok memnun oldum." demesine ve Kırmızı'nın çekinerek tekrar Balina'nın üzerine konmasına karar verildi.

- Pencere dekoru kullanılan tutkal nedeniyle düştüğü için ve Süslü'nün kafesinin altında bir yükseltiye ihtiyaç duyulduğu için papağan sahnesi dekor kullanılmaksızın çalışıldı.

- İnsanların şarkısı sahnesi çalışıldı. Buradaki gölge oyunu üzerinde, sahnenin sağında kadınlar ve solunda erkekler dans ederken eş değiştirme ve dansın bu şekilde sürdürülüp tamamlanması şeklinde bir değişiklik yapıldı.

- Alaycı kuşun ailesiyle karşılaşması çalışıldı. Anne ve Alaycı'nın dal üzerinde değil sahnenin ortasında kucaklaşmalarına karar verildi. Bu sahnenin sonundaki Baba'nın "Yavrum, unut artık o bülbülü. Hadi gel, parka gidip bir şeyler yiyelim." repliği, Anne kuşa verildi.

Görüşler:

- Pelikan'ın ve denizanalarının oynatıcısı aynı kişi olduğundan ve sahne arkasında hazırlık gerektiğinden zamanlamanın aksamaması için denizanalarının sahneye çıkışının sağ portalden yapılması ve Pelikan kostümünün çıkarılması için teknik ekibin yardım etmesi gerektiği söylendi.

- Balık sürüsünün oynatıcısının kafasının gölgesi küçük balinanın gövdesinin üzerine düştüğünden balık sürüsünün balinayla karşılaşmasında yere en yakın seviyeyi kullanması gerektiği söylendi.

- Balina'yla karşılaşmada hem su altı hem de su üstü aynı anda kullanılmaya devam ettiği için sahnenin sağına konmuş olan kayanın bu sahnede de kullanılmaya devam edilmesi gerektiği söylendi. Bu iki kademeli ortam tanımlamasını pekiştirmek için Korkuluk'un bu sahnedeki repliği "Denizin üzerinde bütün gün uçtular." olarak değiştirildi.

- Gölge oyunu sırasında eş değişimi yapıldıktan sonra müziğin değişen temposuna göre farklı danslardan figürlerin eklektik bir biçimde kullanılarak kısa süreli gölge oyunu kısmında hareket çeşitliliği sağlanması gerektiği söylendi.

- Aile sahnesi sırasında sahnede bulunan Korkuluk'un kafasının seyir yerine doğru değil aileye doğru bakması gerektiği; aksi halde ürkütücü görünebildiği belirtildi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

Bir sonraki prova için Süslü'nün kafesinin altına bir yükselti temin edileceği ve pencerenin tamir edileceği belirtildi.

Prova No: 28

Tarih: 04. 10. 2016

Saat: 17.00 – 20.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oyuncu ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin)

Prova Notları:

- Akış alınmadan önce Süslü sahnesi, temin edilen dekor parçalarıyla çalışıldı.
- Önceki iki provada detaylı olarak yapılan çalışmalara göre akış alındı.
- Hatırlanmayan ya da karıştırılan yerler tekrar edildi.

Görüşler:

- Gölge perdesinin açılıp kapanması ve sahne gerisinden ışığın gelmesi için görev dağılımı yapıldı ve bunların müziğe ve birbirine göre zamanlaması belirlendi. Buna göre: “İzleyelim!” repliğinin ardından Sıla, Özge'nin uzattığı gölge perdesini sahne boyunca çekip gölge oyunundaki konumunu alacak. Perdenin gerginliğinden emin olunca Özge'de dansa başlamak üzere konumunu alacak. Bu sırada sahne üzerinde bulunan pencere, masa ve kafes Enes, Alperen, Tuana ve teknik ekip tarafından çıkarılacak. Eşzamanlı olarak siyah fon perdesi teknik ekip tarafından kaldırılıp ışık kaynağına güç verilecek. Müzik ise perde tam olarak çekilir çekilmez başlayacak.
- Gölge oyununun hemen ardından Alaycı ve Kırmızı sahneye çıkacağı için bunları oynatan oyunculara maskelerini giymede teknik ekibin yardım etmesi gerektiği belirtildi.

Prova No: 29

Tarih: 07. 10. 2016

Saat: 17.30 – 20.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin)

Prova Notları:

- Oyunun açılışı değiştirildi.
- Önceki provada kararlaştırılan noktalar göz önünde bulundurularak akış alındı.
- Hatırlanmayan ya da karıştırılan yerler tekrar edildi.

Görüşler:

Korkuluğun tek başına sahneye çıkan ilk karakter olmasının, çocuklara onunla tanışmak için fırsat vermediğinden korkutucu olabileceği belirtildi. Bunu önlemek için oyunun başında müzik duyulur duyulmaz akraba kuşların sol portalden kafalarını uzatmalar, ardından Baba kuşun sağdan girip sahne boyunca uçup soldan çıkması ve Anne'nin de onu takip etmesi söylendi. Aynı zamanda bu yeni mizansenle hikâye için serimi güçlendirici bir göç sahnesi sağlanmış oldu.

Prova No: 30

Tarih: 08. 10. 2016

Saat: 13.30 – 17.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin)

Prova Notları:

- Oyunun ritmi gözetilerek tüm sahneler tek tek çalışıldı
- Ardından yine ritim faktörü göz önünde bulundurularak akış alındı.

Görüşler:

Akış sırasında, boşluklar olmaması için oyunu, sahne geçişlerindeki, ritmi aksatan unsurlardan (sahne arkasındaki hazırlık ya da giriş – çıkışlardaki her tür etken) temizlemek gerektiği söylendi.

Alaycı ve Kırmızı'nın "Orman burada bitiyor." Repliğinden önceki sahneye girişlerinin yönünün değişmesi gerektiği; aksi halde seyircide, hali hazırda denizin üstünden uçup o anki konumlarına gelmiş olabilecekleri gibi bir algı oluşabileceği belirtildi.

Prova No: 31

Tarih: 09. 10. 2016

Saat: 13.30 – 17.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin)

Prova Notları:

- Süslü'nün "Önemli olan ona bir yuva vermek." repliğinin ardından kulisten "Hu- huuu!" sesinin gelmesi gerektiğine karar verildi.
- Balina'nın "Şarkımıza katılmakla ilgimi çektin." repliği, "Şarkımızı beğenmekle ilgimi çektin." Olarak değiştirildi.
- Önceki provalarda kararlaştırılan noktalar göz önünde bulundurularak akış alındı.
- Hatırlanmayan ya da aksayan yerler tekrar edildi.

Görüşler:

- Süslü sahnesinde sahne gerisinden gelecek "Hu-huuu!" sesiyle az sonra başlayacak olan gölge oyunu için hazırlık sağlanmış olacağı belirtildi.

Prova No: 32

Tarih: 10. 10. 2016

Saat: 17.30 – 20.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin)

Prova Notları:

- Süre tutularak akış alındı. Oyunun 30 dakika civarında sürdüğü tespit edildi.
- Balina'nın şarkısının zamanlaması teknik ekiple çalışıldı.
- Oyuncuların selamı çalışıldı.

Görüşler:

Tek tek tüm kuklaların selama çıkmasının uzun süreceği ve çocuk seyircinin 30 dakika kadar oyun izledikten sonra bir de selamı izlemesinin sıkıcı olabileceği belirtildi. Bu nedenle, Korkuluk selam verdikten sonra Alaycı ve Kırmızı'nın sağdan çıkmaları ardından da tüm ekibin siyah kostümleriyle sahneye gelip selam vermelerinin daha uygun olacağı belirtildi.

Prova No: 33

Tarih: 11. 10. 2016

Saat: 17.00 – 18.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin)

Prova Notları:

- Yerden yansıyan ışıkla illüzyonun kırılmaması için sahne zeminine siyah kumaş sabitlendi.
- Konservatuvar 1. ve 2. sınıflardan gelen seyircilere oyunun provası izletildi.

Görüşler:

- Gölge oyunundan sonra kuşların sahneye girişinde, oynatıcıların maske ve eldivenlerini tekrar takmaları gerektiği için bir zaman kaybı olduğu belirlendi.

Prova No: 34

Tarih: 14. 10. 2016

Saat: 13.30 – 14.15

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin)

Prova Notları:

- Konservatuvardan gelen hocalara (Pınar Arık Ateş, Fatma Kandemir, Türkan Uçar, Alev Gündüz ve Mustafa Sekmen) ve konservatuvar öğrencilerine açık bir seyircili prova gerçekleştirildi.

Görüşler:

Oyunun Tiyatro Anadolu repertuarına dâhil edildiği; ancak bu prova sonrasında yönetmene iletilen eleştiriler doğrultusunda bir dahaki provada kimi değişikliklere gereksinim olduğu belirtildi.

- 21 Ekim Cuma günü yapılacak olan provaya çocuk seyircilerin geleceği belirtildi. Bu provanın ardından çocuklarla yapılacak görüşmeden faydalanılarak anket sorularının hazırlanacağı ve 24 – 28 Ekim tarih aralığında yine çocuk seyircinin oyunu izleyip hazırlanan anketin uygulanacağı söylendi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Yönetmene sunulan eleştirilerden yola çıkılarak bir dahaki provada sahne giriş-çıkışlarının yeniden çalışılmasına, Pelikan'ın hâlâ sorunlu olan kafa ve boyun hareketlerinin düzenlenmesine, (anlatıcının kullandığı sesle benzerlik taşımamasından dolayı kafa karıştırıcı olduğu söylenen) Balina'nın farklı bir ses denemesine karar verildi. Ayrıca müzik uygulamasının aniden başlama ve aniden bitme gibi sorunlarının önüne geçmek için zamanlamanın tekrar çalışılması gerektiği belirtildi.

Prova No: 35

Tarih: 18. 10. 2016

Saat: 17.00 – 20.00

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oyuncu ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin)

Prova Notları:

- Bir önceki seyircili provada sunulan eleştiriler göz önüne alınarak ilgili konular çalışıldı.
- Pelikan'ın bacağına kırık olduğu tespit edildi.
- Balina için, bu kuklayı konuşuran kukla oyuncusunun sunduğu seçenekler içinden Korkuluk için kullanılan sese benzemeyen yeni bir sese karar verildi.
- Kurtların sahneden çıkmalarından önceki yürüyüşlerine replik eklendi. Buna göre Alaycı Kuş'a veda ettikten sonra Kurtlar sahneden ayrılırken şu sözleri söyleyecekler: “Bir kuşla arkadaş olabileceğimiz hiç aklıma gelmezdi.” ve “Umarım ailesini bulur.”

Görüşler:

- İnsanların dansının gerçekleştirildiği gölge sahnesine geçişte perdeyi anlatıcı olan Korkuluk'un çekmesine karar verildi. Böylelikle hem zamanlama açısından bir kolaylık sağlanacağı hem de Korkuluk'un anlatıcı olarak mekân üzerindeki etkisinin görünür olmasının hikâye içindeki konumunu destekleyeceği belirtildi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Pelikan'ın bacağındaki kırığın tamiri için Tiyatro Anadolu terzihanesine götürülmesi, burada bir çözüm bulunamaması durumunda ise kukla atölyesine geri gönderilmesi gerektiği belirtildi.

Prova No: 36

Tarih: 21. 10. 2016

Saat: 12.00 – 14.30

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin)

Prova Notları:

- Yapılan değişiklikleri tekrar etmek için bir akış alındı.
- Oyun, gelen çocuk seyirciye oynandı.
- Anket sorularının hazırlanması için çocuklarla oyun sonrasında odak grup görüşmesi yapıldı.

Görüşler:

- Tiyatro Anadolu terzihanesinde tamir edilen Pelikan'da daha sonra tekrar kırık vb. bir sorun olması halinde kukla atölyesine geri gönderilmesi gerektiği söylendi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Fuaye fotoğrafları için saat 17.00'de fotoğraf çekimi yapıldı

Prova No: 37

Tarih: 24. 10. 2016

Saat: 11.00 – 11.45

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin)

Prova Notları:

- Kalabalık bir grup olarak gelen çocuk seyirciye oyun oynandı.

Görüşler:

- Kukla oynatıcıların seslerinin duyulmasında kimi anlarda güçlük çekildiği uyarısı yapıldı.
- Çocuk seyirciden sesli tepkiler geldiği durumlarda kukla oynatıcılarının repliklere es verip salonun tekrar sessizleşmesi için zaman tanınması gerektiği söylendi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Bir dahaki seyircili prova tarihi olan 28 Ekim'in yarım gün tatil olması ve çocuk seyircinin gelemeyecek olması nedeniyle prova tarihi 31 Ekim 2016 olarak belirlendi.

Prova No: 38

Tarih: 31. 10. 2016

Saat: 11.00 – 11.45

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin)

Prova Notları:

- Çocuk seyircinin yanı sıra Ters Ağaç Kukla Atölyesi'nden kukla tasarımcılarının, yüksek lisans Sahneleme Teknikleri dersi öğrencilerinin ve dersin yürütücüsü Mustafa Sekmen'in de katılımıyla seyircili prova gerçekleştirildi.

Görüşler:

- Alaycı Kuş ve ailesi arasındaki ilişkiye dair eleştiriler sunuldu. Bu doğrultuda kimi repliklerin değiştirilmesi gerekebileceğine karar verildi.
- Anlatıcının aynı zamanda bir korkuluk olduğu göz önüne alınarak korkuluğun tipik özelliklerinden faydalanılarak bu oyun kişinin renklendirilmesi gerektiği söylendi.
- Kayıttan gelen oyun müziklerinin oyun atmosferinden ayrı bir yerde durduğu ve problemin giderilmesi gerektiği dile getirildi.
- Müzikler için profesyonel destek alınabileceği söylendi.
- Tüm kuklaların tipeştirilmesi önerisi getirildi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Oyun müziklerinin yeniden ele alınması için görüşlerine başvurmak üzere Konservatuvar Opera bölümü öğretim elemanlarından Furkan Aktakka'nın bir dahaki

provaya davet edileceđi kararlařtırıldı.



Prova No: 39

Tarih: 07. 11. 2016

Saat: 10.00 – 10.35

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel),ve Furkan Aktakka

Prova Notları:

- Oyun müzikleri için görüş ve önerilerini almak üzere Furkan Aktakka'nın izlediği bir akış provası gerçekleştirildi.
- Yurtdışında olması nedeniyle provaya katılamayan Tuana Sunar'ın kuklaları yalnızca bu prova için yönetmen Atilla Savumlu tarafından oynatıldı.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Furkan Hoca'nın bu prova gününde ve izleyen günlerde sınav görevi olması nedeniyle vize dönemi sonrasında oyuna ilişkin olarak kendisiyle tekrar görüşülüp çözüm önerilerinin birlikte değerlendirilmesine karar verildi.

Prova No: 40

Tarih: 12. 11. 2016

Saat: 13.00 – 14.30

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oynatıcı ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu) ve ses-ışık kumanda (Nur Yüksel).

Prova Notları:

- Akış alındı.

Görüşler:

- Anne Kuş'un "Yavrum, unut artık o bülbülü. Hadi gel. Parka gidip bir şeyler yiyelim." Repliğinin atılmasına karar verildi.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Bir dahaki seyircili prova tarihi olan 12 Kasım'da provayı Assitej Uluslararası Çocuk ve Gençlik Tiyatroları Birliği Yönetim Kurulu Üyesi Prof. Dr. Tülin Sağlam'ın da izleyeceği belirtildi.

Prova No: 41

Tarih: 11. 11. 2016

Saat: 10.30 – 11.15

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oyuncu ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu), ses-ışık kumanda (Nur Yüksel) ve teknik ekip (Ufuk Aslan ve Abdullah Metin).

Prova Notları:

- Ters Ağaç Kukla Tiyatrosu'ndan Şafak Dağarslan, Prof. Dr. Tülin Sağlam ve kukla oyuncu ekipten kişilerin davet ettiği seyircilerin katıldığı bir seyircili prova gerçekleştirildi.

Görüşler:

- Kurtlar'ın ve Balina'nın kayıttan verilen şarkılarına eşlik edebileceği hatta oyunda Alaycı Kuş'un karşılaştığı tüm hayvanların şarkılarının kukla oyuncuları tarafından söylenebileceği ve oyun sonunda da Alaycı'nın tüm bu şarkılardan oluşan yepyeni bir şarkısı olabileceği önerisi getirildi.

- Daha önceki seyircili provalarda karşılaşılan Alaycı Kuş'un ailesiyle ilişkisine dair eleştiri, kendisinin bu konudaki önerilerini almak üzere Tülin Sağlam'a iletildi. Onun bu konudaki düşüncesi, çocuk ya da yetişkin hiçbir seyircinin izlediği oyundan yola çıkarak davranış biçimi oluşturmadığı dolayısıyla bu ilişkinin bir problem teşkil etmeyecek düzeyde olduğu yönünde oldu. Ancak; böyle bir problem hissediliyorsa, Alaycı Kuş, oyunun sonunda yuvadan ayrılırken ailenin onu uğurlaması gibi bir durum

oluşturulabileceği ve Alaycı'nın kendi yolunu seçmiş olmasını olumsuz bulmadıklarını ama onu özleyeceklerini anlatan bir replik eklenebileceği yönünde önerilerini sundu.

- İnsanların dansının gölge perdesinden yansıtılmasının seyirci için daha anlaşılır olması için kuşların insanların dansını saklandıkları perdenin arkasından izlediklerini belirten bir replik eklenebileceği önerisi getirildi.
- Oyunun plastiğinde yakalanan renkli dünyasının kukla oyuncuclarının sesleriyle de yakalanması gerektiği belirtildi. Bu doğrultuda şarkıların oyuncuclar tarafından söylenmesi seyirci için çok daha etkileyici olabilecektir dendi.
- Korkuluk'un anlattığı hikâyede kimi zaman sahne üzerinde oynanan ya da oynanacak olan kısımlarında sözlü olarak anlatılmasının gereksiz bir tekrar olduğu, bu tür yerlerde Korkuluk'un ilgili repliklerinin atılabileceği söylendi.

Prova No: 42

Tarih: 14. 11. 2016

Saat: 10.30 – 11.30

Yer: AKM Oda Tiyatrosu

Katılanlar: Kukla oyuncucları ekip (Enes İlçi, Sıla Önemli, Özge Tatar, Özge Bozdoğan, Alperen Aldanmaz, Tuana Sunar), yönetmen (Atilla Savumlu) ve ses-ışık kumanda (Nur Yüksel).

Prova Notları:

- Bir önceki prova sonrasında yapılan eleştiriler ve sunulan çözüm önerileri değerlendirildi.

Görüşler:

- Alaycı Kuş'un karşılaştığı hayvanların şarkılarına ilişkin kukla oyuncuclarından gelen öneriler alındı.

Sonraki Prova İçin Hatırlatmalar Hazırlıklar:

- Şarkılara ilişkin önerilerin ve bir önceki provada yapılan eleştirilerin Furkan Aktakka ile gerçekleştirilecek bir çalışmada tekrar ele alınacağı belirtildi

B. Ek.2. Oyun Metni

Alaycı Kuş ve Yabancı Şarkılar

SAHNE 1

Korkuluk: Merhaba... Gördüğünüz gibi ben bir korkuluğum. Ve biz korkulukların tek bir görevi vardır, o da tarlaya gelen kuşları korkutup kaçırmak. BoOoOoO. Ama zamanla fark ettim ki, ben hiç de korkunç olmayı sevmiyorum, kimseyi korkutmak istemiyordum. Benim de dostlarım olmalıydı, sevdiğim işi yapmalıydım. Böylece bana verilen görevin dışına çıkıp, kedime başka bir meslek buldum: Bir hikâye anlatıcısı! (Kollarına kargalar konar).

Kargalar: Hikâye zamanı! Hikâye zamanı! Yaşasın! Merhaba dostum! Bugün ne anlatacaksın bize?

Dostlarım. Bugün size anlatacağım hikâye, çok özel bir kuşla ilgili. Ne kuşu diye sorarsanız? Eeee hikâyenin başlangıcında kimse bilmiyordu. Kendi bile.

Her şey, yavru kuşun, yuvadan düşmesiyle başladı. Dev bir ağaçtan, ormanın derinliklerine düştü kuş. Orman vahşi hayvanlar, dikenli çalılarla doluydu.

Ama söylediğim gibi, o çok ama çok özel bir kuştı.

(Kuşun zeminden havalanarak, düşse kalka, uçmayı öğrenmesini izleriz) (müzik)

Alaycı: Evet başarabilirim! Hadi kanatlar hadi! Ah.. Hımmmmh! (biraz yukarda bir dala konmayı başarır) Hey. Kimim ben? Kanatlarım var, öyleyse ben bir kuşum! Ama.. Nasıl bir kuş.. Adım yok mu? Ailem yok mu? Nasıl öten bir kuşum ben? Hangi şarkıyı söylemem gerek? Kimim ben?!?..

Korkuluk: Ve küçük kuş, zar zor uçarak, yola koyulmuş. Kim olduğunu, ailesini ve şarkısını aramak için.

SAHNE 2

(Alaycı yorgun, bir dala konar ve ilerde kırmızı kulaklı bülbülü fark eder)

Ah. İşte başka bir kuş. Şarkısı ne güzel. Belki benim ailem odur! Hey mer.... ama ya değilse, şarkısını kestiğim için bana kızarsa.. Hey merha..... Keşke bu kadar utangaç

olmasaydım.. Ama onunla konuşmazsam kim olduğumu asla öğrenemem. AH! Buldum!
(Bülbülün Şarkısına eşlik etmeye başlar)

Kırmızı: HEY!(kızgın)

Alaycı: Hey merhaba!

Kırmızı: Sen benimle alay mı ediyorsun bakıyım?

Alaycı: Yoo hayır, ben düşünmüştüm ki..

Kırmızı: Basbayağı alay ediyorsun! Yoksa niye benim sesimi taklit edeceksin ki?

Alaycı: Ama etmiyordum.. ben..

Kırmızı: Hadi oradan, Bu bülbül şarkısı, senin gibiler söylemez, sadece bülbüller söyler. Demek ki, beni taklit ediyor, alay ediyordun! Alaycıı... Alaycııı!

Alaycı: Lütfen dinle! Ben o şarkının bülbül şarkısı olduğunu bilmiyordum, kendi şarkım olabilir sandım.

Kırmızı: Nasıl yani?

Alaycı: Gerçekten, çünkü ben kendi şarkımı bile bilmiyorum. Kim olduğumu da.. Amacım alay etmek değildi, seni ailem sandım.

Kırmızı: Ama ben senin ailen olamam ki, kırmızı kulaklı bülbül kuşuyum ben, senin rengin farklı. Ailen neden yok?

Alaycı: Yuvadan düştüm, uçmayı kendi başıma öğrenip tekrar yukarı çıktığımda, herkes çoktan gitmişti..

Kırmızı: Özür dilerim, farkında olmadan çok üzdüm seni? Adın ne?

Alaycı: Adım yok, daha önce kimse isim koymadı ki bana. İlk kez sen, alaycı diye sesledin. Adım yok..

Kırmızı: Tamam tamam, üzülüp durma ne olur. O zaman.. Alaycı diyelim sana, adın alaycı olsun

Alaycı: Ama ben alaycı değilim ki!

Kırmızı: Olsun, isim isimdir işte, garip bir kuşsun. Daha önce başkalarının şarkısını taklit eden kuş görmemiştin hiç. Alaycııı! Alaycıı...!

Alaycı: Heey alaycı değilim ben! Gel buraya! (şakalaşarak sahneden çıkarlar)

Korkuluk: Böylece Alaycı ve kırmızı tanışıp dost oldular, kırmızı üzülmişti onun haline ve yardım etmeye karar vermişti ona, Kendi şarkısını bulabilmesi için)

SAHNE 3

Kırmızı: Üzülme alaycı, aileni bulacağız, eminim. Biraz daha arayalım.

Alaycı: Duydun mu? Dinle! Sence benim ailem olabilirler mi?

Kırmızı: Sanmıyorum, kuş sesine benzemiyor hiç...

Alaycı: Ya onlarsa! Hadi bakalım! Anne!! Baba!! (hızla aşağı doğru süzülür)

Kırmızı: Alaycı! Bekle!

(Ayın altında uluyan, kurtların yanına gelirler)

Kırmızı: Ah.. onlar Kurt! Dikkatli ol! Onlar et yer!

Alaycı: Ama benim yanımda hiç et yok ki!

Kırmızı: ah be alaycı! Et sensin! Et sensin! Korkmuyor musun?

Kurtlar: AUUUUuuUUuuUU

Alaycı: Evet onlardan çok korkuyorum, ama ya ailemin nerde olduğunu biliyorlarsa?

Ayrıca bak, onlar ad bizim gibi şarkı söylüyorlar, belki de-

Kurtlar: AuUuUUuuUu

Kurt1: AuUuU HÖY??

Kırmızı: Kaç alaycı kaç! (kırmızı kaçar ama alaycı kaçamadan kurtlar etrafına toplanır)

Kurtlar: AUuUUUUU

Alaycı: Şey... (kokudan titrer) **Kurtlar:** AuUUUU (yaklaşırlar) **Alaycı:**

AUuUUuUUUuuUUUUU **Kurtlar:** auUUuU?(kafaları karışmış) **Alaycı:** AuuUu
AuUU?

Kurtlar: Hey sen bizim şarkımızı nerden biliyorsun?

Alaycı: Sizden duydum?

Kurtlar: Peki dilimizi nasıl öğrendin?

Alaycı: sizden öğrendim, sizi taklit ederek?

Kurtlar: HAhauehauhau bu nasıl kuş yahu?! Uahuahha

Alaycı: Lütfen benimle alay etmeyin, şarkınızı duydum ve sizi ailem sandım, o yüzden yanınıza geldim!

- **Kurtlar:** Hu? huUu? HÖ? Ailen mi? **Kurt1:** ailesini biz yemiş olabilir miyiz?

Kurt2: Saçmalama, biz yemedik.

Kurt3: Yoo biz yemedik.

Alaycı: Şarkınız o kadar güzeldi ki, ben sandım ki.. sandım ki..

Kurt1: aileni kaybettin ve bizi ailen sandın ha?

Kurt3: Ayyyy. Çok üzüldüm ben bu kuşa, iştah falan kalmadı, çok üzüldüm böhüüauuuuu!

Kurt2: Bize kimse şarkımızın güzel olduğunu söylememişti daha önce, hatta herkes bizim şarkımızı duyunca kaçacak delik arar, herkes korkar bizden.

Alaycı: Dalga mı geçiyorsun. Şarkınız harika, ayın altında, uluyan sesleriniz çok güzel.

Kurt1: Sağ ol ufaklık. Bizi övgülerinle mutlu ettin. Söyle bakalım, sana nasıl yardımcı olabiliriz?

Alaycı: (Heyecanlı)Başlarınızı yukarı doğru kaldırmış ulurken, hiç bana benzeyen kuşların geçtiğini gördünüz mü?!?

Kurt1: Gördük mü? **Kurt2:** Gördüm mü? **Kurt3:** Görmem mi? **Kurt 1-2:** Gördün mü?!?

Kurt3: Hee, şu yana uçuyorlardı, Aynı bu ufaklık gibin renkleri, çipidi çipici uçuyorlardı deniz tarafına doğru!

Alaycı: (havalanır) Çok teşekkür ederim kurtlar, çok teşekkür ederim! Sizi ve şarkınızı asla unutmayacağım! Hoşça kalın!

Kurtlar: AuUUUUuuuU

Alaycı: AuuuU

(kurtlar çıkar ve alaycı, kırmızının yanına gelir)

Kırmızı: Bunu nasıl başardın. Bütün küçük hayvanlar onlardan korkar, onlarla nasıl konuştun.

Alaycı: Bilmem, başta çok korktum. Ama seslerini taklit edince, birbirimizi anlamaya başladık. Belki de o kadar da korkunç değiller, hatta çok da kibarlar.

Kırmızı: Çok ilginç bir kuşsun alaycı.. Senin gibi bir kuşla hiç tanışmamıştım.

Alaycı: Sen de çok. aaa. Sen de. Güzel.. aaa. Ee, hadi bu taraftan. (kendi kendine) off keşke bu kadar utangaç olmasam.

Korkuluk: Ve alaycı ve kırmızı, kurtların gösterdiği yönde uzun süre uçtuktan sonra, deniz kıyısına vardılar.

SAHNE 4

Kırmızı: Orman burada bitiyor. Ne tarafa gitmiş olabilirler ki?

Alaycı: şey, ben sormaya utanıyorum, sen sorar mısın?

Kırmızı: Koskoca kurtlarla konuştuktan sonra, şu pelikandan mı utanıyorsun?

Alaycı: Hayır ama.. sen sorsan?

Kırmızı: alaycı, aileni bulmak istiyorsan, utanmayı bırak artık. Başkalarıyla konuşma uzmanı sensin.

Alaycı: Offf. Hey, hey merhaba.

Pelikan: Hımmh

Alaycı: şey. Bana benzeyen kuşlar geçti mi buradan?

Pelikan: Hımmmh

Alaycı: Ne tarafa gittiler?

Pelikan: HIMMMH HIMMH

Alaycı: Niye hıı hıı deyip duruyorsun, geçtiler mi geçmediler mi?

Pelikan: HIIMMMMHmghhh ohhh... (yutkunur)

Alaycı: Sen iyi misin?

Pelikan: İyiyim, iyiyim, Balık vardı boğazımda da onu yutmaya çalışıyordum.

Alaycı: Ben de hıı deyince, onları gördün sandım..

Pelikan: Hııı gördüm. Denize doğru uçuyorlardı. Yalnız bir şey söyleyeyim. Takip etmeye kalkarsanız hiç uğraşmayın bence, siz daha yavrusunuz, kanatlarınız küçük. Yarı yolda yorulup suya düşüverirsiniz. Ve denizin açıklarında, ilerlerde ne var biliyor musunuz? Dev balıklar! Koca balıklar! Canavar balıklar! Suyu düştünüz mü, hemen yutarlar sizi! AHH! Çok tehlikeli, acayip kocaman dev canavar balıklar Ahh! (sahneden

kaçar)

Kırmızı: Bu çok tehlikeli alaycı, lütfen, canavar balıklara yem olmanı istemiyorum!

Alaycı: Ben de korkuyorum., gerçekten. Ama tehlike ne olursa olsun ailemi bulmak zorundayım kırmızı, kendi şarkımı bulmak zorundayım!

Kırmızı: Öyleyse ben de geliyorum.

Alaycı: Gelmek zorunda değilsin, ayrıca pelikanın ne dediğini duydun, senin kanatların ufacak.

Kızması: Alay etme benim kanatlarımla, sen kendininkilere bak! Ayıca ben yol arkadaşımı asla bırakmam!

Alaycı: Sen benim yol.. yani.. yol.. arkadaşım mısın?

Kırmızı: Elbette, arkadaşımım, ben de geliyorum!

Alaycı: Sağ ol kırmızı, sen yanımdayken kendimi daha cesur hissediyorum.
(yakınlaşırlarken)

Pelikan: (tekrar yandan kafasını uzatır) Cesur olsan ne olacak. Valla ben uyardım, sizi orda yerler.

Kırmızı: Dinleme onu alaycı, hadi gidelim.

Korkuluk: Ve iki minik kuş, birbirlerinden cesaret alarak, başladılar denizin içlerine doğru uçmaya, bütün gün uçtular, ama deniz çok genişti, kanatları ise ufak, ve maalesef tam da pelikanın dediği gibi, yorulmaya başladılar)

SAHNE 5

Alaycı: Kanatlarım.. yoruldu..

Kırmızı: Dayan alaycı, dayan, tuttum seni..

Alaycı: Kırmızı, hayır.. (birbirlerini çekerek veya alttan ittirerek devam etmeye çalışırlar)

Kırmızı: Bu ses ne?

Alaycı: Ne kadar güzel bir şarkı. Acaba?

Kırmızı: ses uzaktan, ama aynı zamanda yakından geliyor gibi. Bu nasıl olur?

Alaycı: Denizden! Ses suyun altından geliyor!

Kırmızı: ah olamaz.. (çok yorgundur)

Alaycı: Böyle devam edemeyiz, aşağıda ne varsa yardım istemek zorundayız.

Kırmızı: Sakın, Dev balıklara yem oluruz! Bizi yerler!

Alaycı: Kurtlar hakkında da aynı şeyi söylemiştin, hatırlasana!

Kırmızı: Ama bunlar dev canavar balıklar!

Alaycı: Dinle, böyle güzel bir şarkıyı, canavarlar söylüyor olamaz. Sırf birileri onlara canavar dedi diye, buna inanmayı kabul edemem. (Alaycı balinaların şarkısına katılır) (büyük bir balina yüzeye çıkar, Alaycı sırtında yorgunluktan bayılmış kırmızı ile beraber, balinanın üstüne konar)

Alaycı: (utanarak) Merhaba balık, çok yorgunuz, biraz sırtında dinlenebilir miyiz?

Balina: (yavaş konuşur) Çok alışılmış bir durum değil ama, neden olmasın. Şarkımıza katılmakla ilgimi çektin, seni tanımak isterim.

Alaycı: Ben kendi şarkısı olmadığı için başkalarının şarkılarını taklit eden bir kuşum sadece. Şarkısını öğrenmeden, ailesini kaybetmiş bir kuş.

Balina: Ama onlar kaybolmadı ki küçüğüm. Onlar da bizim gibi, göç ediyorlar.

Alaycı: Ne?!? Ne ediyorlar? Göç mü?

Balina: Biz ne zaman kış yaklaşırsa, suların daha ılık olduğu yerlere yüzeriz. Daha rahat yaşamak için, sürümüzü okyanusun diğer ucuna taşırız. Sıcak sulara, göç ederiz.

Alaycı: Yani benim ailem de sıcak sulara mı gitti?

Balina: hayır hayır, onlar kuş, biz ise balınayız. Ama çok ortak noktamız var. Senin ailen, kışı geçirmek için, havası daha sıcak olan yerlere gitti. Bizimle aynı yöne. Yalnız o tarafta çok dikkatli olmalısın, orda insanlar yaşar. Benim bir sürü kardeşimi yakaladılar, avladılar. Sakın onlara yaklaşma. İnsanlardan korkmalısın.

Alaycı: Çok Teşekkürler! Hey Kırmızı! Uyan uyan!

Kırmızı: (uyku sersemi)Canavar balık bizi yedi mi? Koca canavar balık..

Alaycı: Ne canavarı, onlar balina! (arka fonda konuşmaya devam ederler)

Korkuluk: Ve Böylece Balinanın sırtında dinlenerek, güçlerini topladılar ve tekrar yola koyuldular. Karaya vardıklarında, çok garip bir ormana rastladılar. Bu ormanda çok az ağaç vardı, ama her yerde, gökyüzüne uzanan, dev ağaç gövdelerine benzeyen şeyler

gördüler. İçlerinden ışık sızıyordu, merakla ışıklardan birine doğru uçtular.

SAHNE 6

Kırmızı: Bu hiç de ağaca benzemiyor, burada olmamalıyız belki de.

Alaycı: Belki buradaki ağaçlar başkadır, İçindeki oyuk amma da genişmiş. AH! Bir şeye çarptım! Oy! Yine çarptım!(cama çarpmaktadır)

Papağan: Kıkıkkıkıkkı

Kırmızı: Sen de kimsin?(çekingen)

Papağan: Sen de kimsin?

Kırmızı: Dilimizi biliyor musun? **Papağan:** Dilimizi biliyor musun? **Alaycı:** Alay etme.

Papağan: Alay etme!

Alaycı: Niye her söylediğimi-!

Papağan: Niye her söylediğimi-!

Kırmızı: Susun! Siz benimle alay mı ediyorsunuz?

Papağan: Susun ne olur! Siz bir şey söyledikçe tekrar edesim geliyor ne yapıyorum! Papağanım ben kardeşim, olayım bu! Başkalarını taklit ediyorum.

Alaycı: Aaa ben de ediyorum! **Papağan:** Aaa ben de diyorum! **Alaycı:** Yoksa sen?

Papağan: Yoksa sen?

Alaycı: Acaba ben de mi papağanım?!?

Papağan: Acaba ben de--.. Bir dakika, heh hiç sanmam, kusura bakma ama sen papağan olamazsın. Tüylerine bak, yeterince süslü değilsin bir kere. Renklerin benimki kadar canlı değil, hele kafadaki tüyler şöyle pırıl pırıl olacak ki böyle kafanı savurdun mu-..

Kırmızı: Bir dakika, Senin etrafına ne var öyle?

Papağan: Kafes.

Kırmızı: Neden?

Papağan: E insanlar koydu.

Kırmızı: Ah. Korkunç! Seni buradan çıkarmalıyız!

Alaycı: İnsanlar mı?. Ama ama, ya gelirlerse. Bizi de yakalarlar.

Kırmızı: Ama onu kurtarmalıyız!

Papağan: Bir dakika, bir dakika. Benim kurtarılmaya ihtiyacım yok ki.

Alaycı: Ama seni kafese kapatmışlar, uçmanı engelliyorlar, insanlar canavar!

Papağan: Yok artık. Benim arkadaşım öyle şey yapmaz. Evet, arkadaşım insan. O bana her gün yemek verir, tüylerimi okşar, beraber şarkı söyleriz. İçerde sıkılırsam kafesi açıp etrafta uçmama bile izin verir. Sıcacık yuvam var benim burada yahu.

Alaycı: Ama bize insanlardan korkmalısın denmişti.. Onlar canavar.

Papağan: Kim dedi?

Alaycı: Balinalar.

Papağan: Şu seni bir lokmada yutabilecek dev balıklar mı? AHHH Asıl onlar canavar!

Kırmızı: Hayır değil, biz onlarla tanıştık.

Papağan: İnsanlar da değil o zaman, ben de onları tanıyorum.

Alaycı: Anlıyorum. Demek ki birinin kötü olduğuna inanmadan önce, onları tanımaya çalışmam lazım. Bazı balıklar saldırgan olabilir, bazı insanlar ise hayvanları avlamış olabilir. Ama bu hepsinin kötü olduğu anlamına gelmiyor.

Papağan: Evet, benim tanıdığım insanlar gayet düzgün. Mesele bir hayvanı eve kapatmak değil, mesele ona iyi davranmak, ona yeni bir yuva vermek, onu sevmek. Ahh geliyorlar!

Kırmızı: Kaçacak mıyız?!?

Alaycı: Korkuyorum ama merak da ediyorum. İzleyelim!

Papağan: İzleyelim!

---İnsanların şarkısını izlerler--

Alaycı: (İnsanların şarkısı biterken alaycı eşlik etmektedir) Teşekkürler süslü, Demek insanlar da bizim gibi şarkı söylüyormuş. Harika.. Keşke Ben de kendi şarkımı

bulabilseydim.. (dışardan ailesinin şarkısını duyar) AHH Bu Şarkıyı hatırlıyorum! Bu şarkı! (pencereyi terk ederler ve tellerin üstüne tünemiş ailesinin yanına gelirler)
(Alaycayı gördüklerinde şarkı kesilir)

Anne: Yavrum!

Alaycı: ANNE!

Anne: Ah yavrum, nasıl buldun bizi! Ağaçtan düştüğünde seni her yerde aradık, ama çalılar o kadar sıktı ki.. Orman da vahşi hayvanlarla dolu.. Sandık ki.. Sandık ki..

Alaycı: Ben iyiyim anne.. Arkadaşlarımın sayesinde sizi buldum! Şarkınızı, yani kendi şarkımı öğrenmeye geldim! Yaşasın! Artık kim olduğumu biliyorum! Ailem burada!

Korkuluk: Acele etmeyin, henüz mutlu son değil. Evet alaycı ailesini buldu, ve kendi şarkısını öğrendi, ama ters giden bir şeyler vardı sanki. Başka şarkılar da söylemek istediği zaman..

Baba: Yavrucum niye garip garip sesler çıkartıyorsun. Bizim bir tane şarkımız var, öyle başka şeyler söylenmez.

Yolculuk sırasında tanıştığı arkadaşlarına bahsettiği zaman

Anne: aaa üstüme iyilik sağlık, kurtla, balinayla arkadaş mı olunmuş. Hele insanlar. Bir daha hiçbirini görmeyeceksin. Çok tehlikeli. Şarkıları da yasak bundan sonra. Bütün ailesine akrabalarına anlatmaya çalıştı derdini ama onlar alaycı gibi başkalarıyla tanışmamıştı, duydukları kadarını biliyorlardı.

Baba: Balinalar canavardır! **Anne:** insanlar canavardır! **Akraba:** Kurtlarla konuşulmaz!

Baba: Başka hayvanlarla konuşulmaz!

Akraba: Şarkını bil!

Anne: Şarkını bil!

Akrabalar: Başka şarkı yok!

Alaycı: Neden böyle söylediğinizi anlamıyorum. Peki ya kırmızı? O yardım etmese sizi bulamazdım, o benim arkadaşım, o da bir kuş. O da bizimle yaşayamaz mı?

Anne: Babana sor..

Baba: Annene sor..

Akraba: Bak yavrum, Tamam o da kuş. Ama renkleri farklı. Aynı renk kuşlar sürü halinde yaşayabilir ancak. Bizim şarkımız farklı, onun şarkısı farklı! Hayatta yabancıları kabul etmeyiz!

Alaycı: Ama ben onu.. Ben onu.. ben.. (ailesiyle konuşmaya başlar)

Korkuluk: İşte o zaman gitmesi gerektiğini anladı. Evet ailesini seviyordu, ama başka şarkıları duymuştu bir kere. Ve özellikle bir şarkıya, aşık olmuştu..

SAHNE 7

Alaycı: Kırmızı.

Kırmızı: Alaycı! Ben ailenle gittin sanıyordum.. ben.. Ben de dönsem iyi olacak..

Alaycı: Dur lütfen! Söylemem gereken bir şey var.. Ben.. ben seni. Yani ben. Off Keşke bu kadar utangaç olmasaydım. Ben..

Kırmızı: Biliyorum.

Alaycı: Biliyor musun?

Kırmızı: Biliyorum. Sen söylemek için çok utangaçsın, ama olsun, utangaçlık normal bir şey, Ama utanmadığın zamanları hatırla, tanıştığımız hayvanlarla konuşmasaydın, asla buralara kadar gelemezdik.

Alaycı: Utanmıyorum da, çekiniyorum. İşte. Şey..

Kırmızı: Ben de seni seviyorum Alaycı. Rengin farklı olsa da seviyorum. **Alaycı:** Ben sonunda ailemi buldum galiba kırmızı.. Benim ailem sensin. (sarılırlar, beraber bir şarkı mırıldanırlar)

Korkuluk: Renkleri farklı, şarkıları farklı.. Nasıl olacaktı bu? Neden olmasın Dünyada milyonlarca şarkı var, canları hangisini isterse, onu söylediler. Artık ormanda bir şarkı mırıldandığınızda, yakınlarda ufak bir kuş sesi onu taklit ederse; bilin ki, o alaycı ve kırmızının aşkı sayesinde. Günümüzde Alaycı kuş denilen kuş, işte onların çocukları, onların torunlarıdır. Siz de onlar gibi başkalarının şarkılarından korkmayın. Siz de katılın.

----Bütün hayvanlar beraber aynı şarkıyı söyleyerek selam verir, perde kapanır---

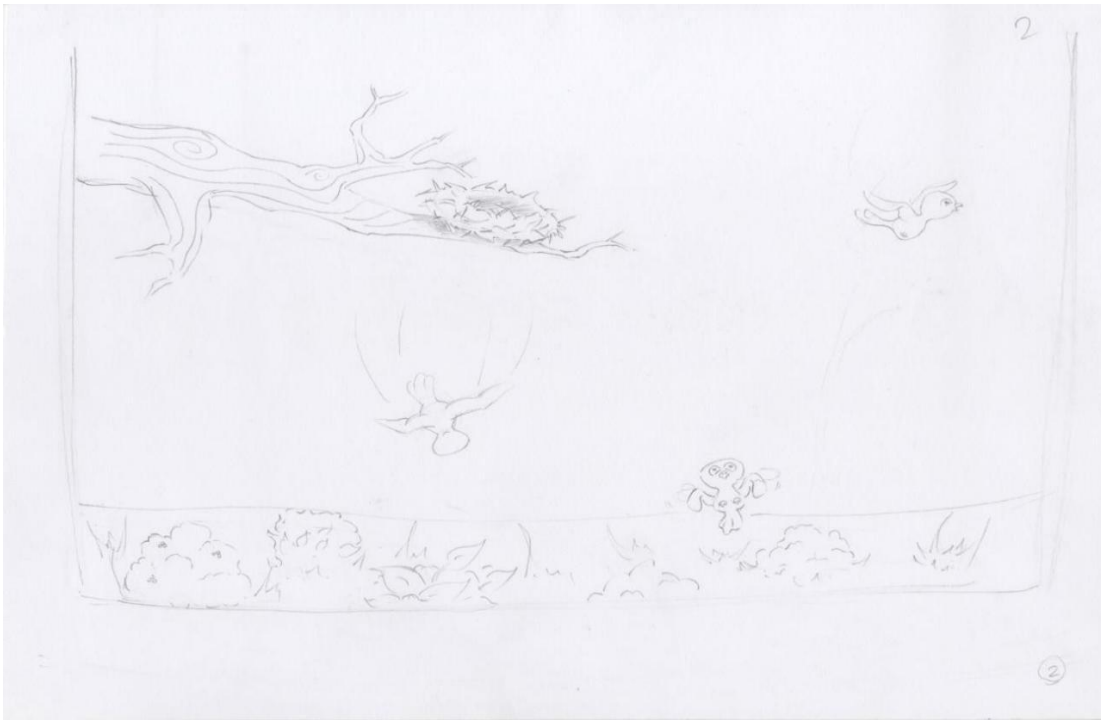
Atilla Savumlu

C. Ek.3. Oyun Eskizleri

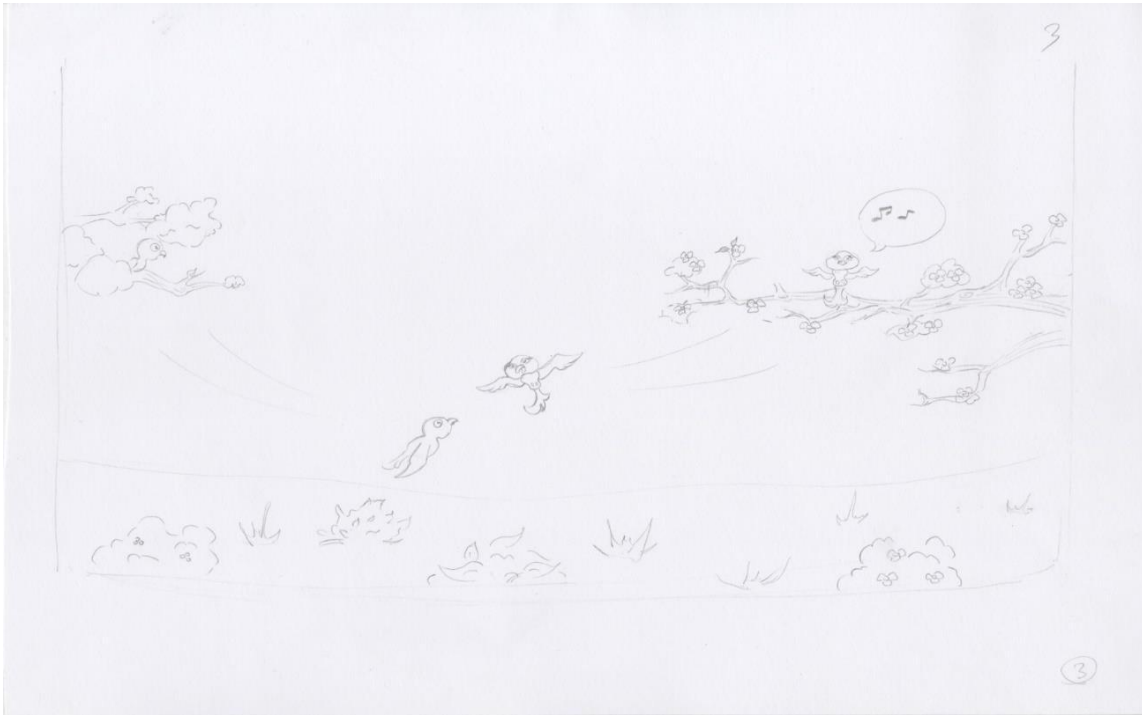
Eskiz 1.



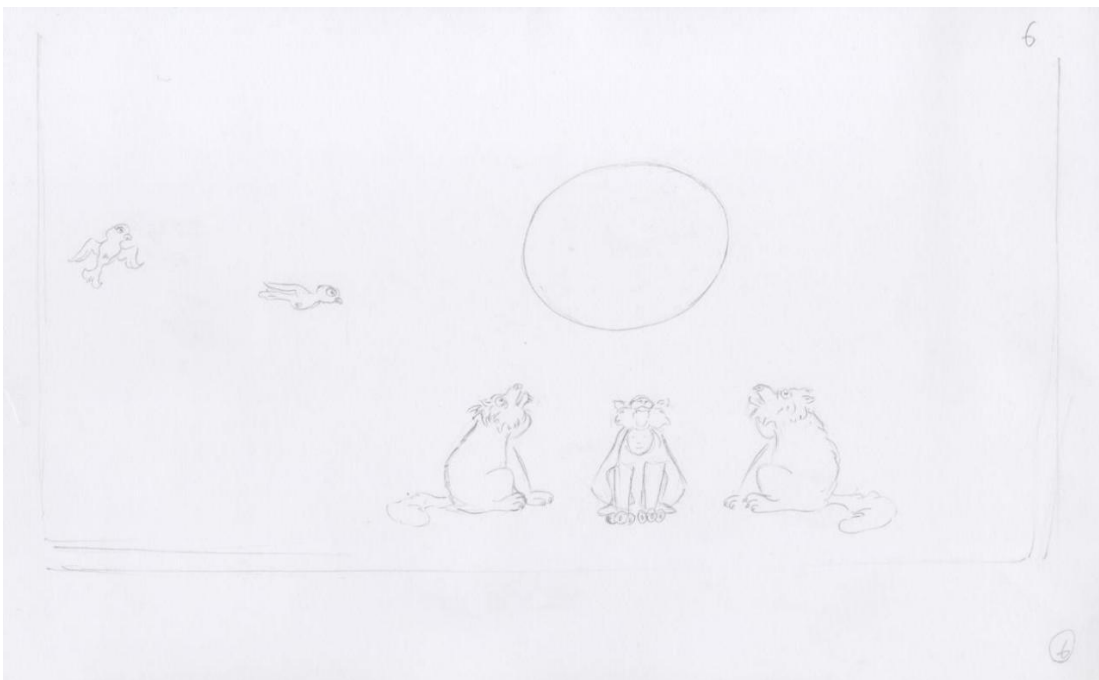
Eskiz 2.



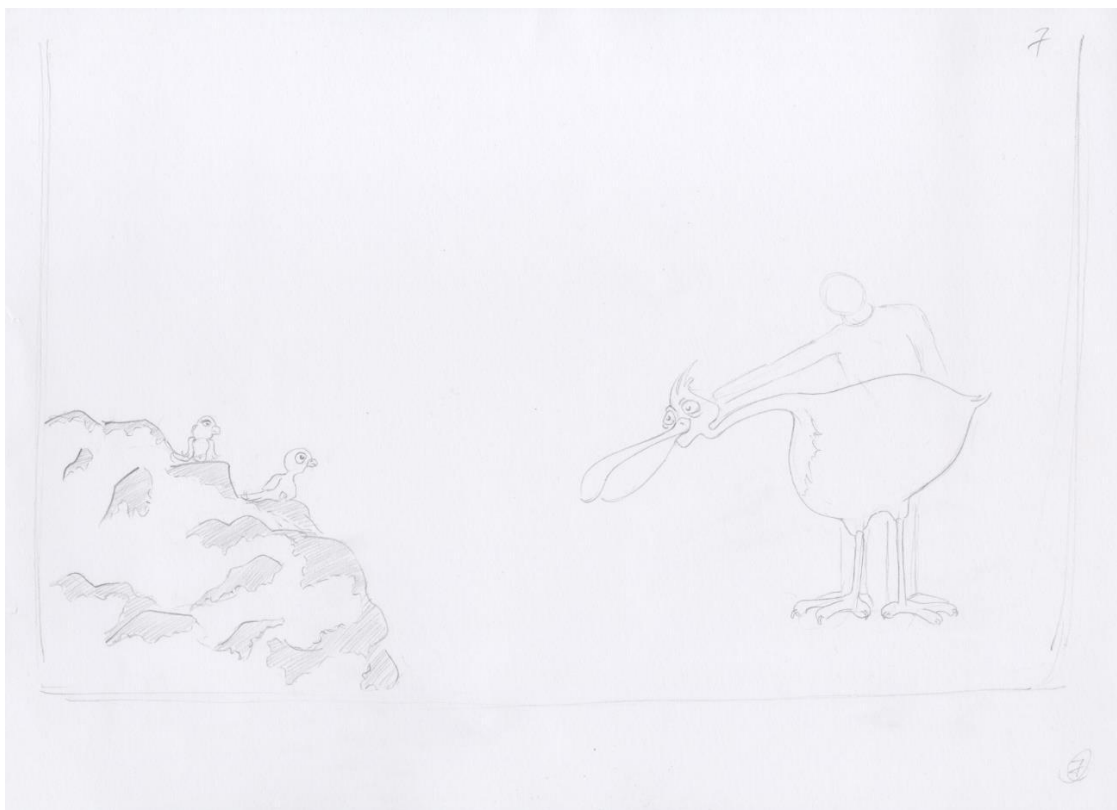
Eskiz 3.

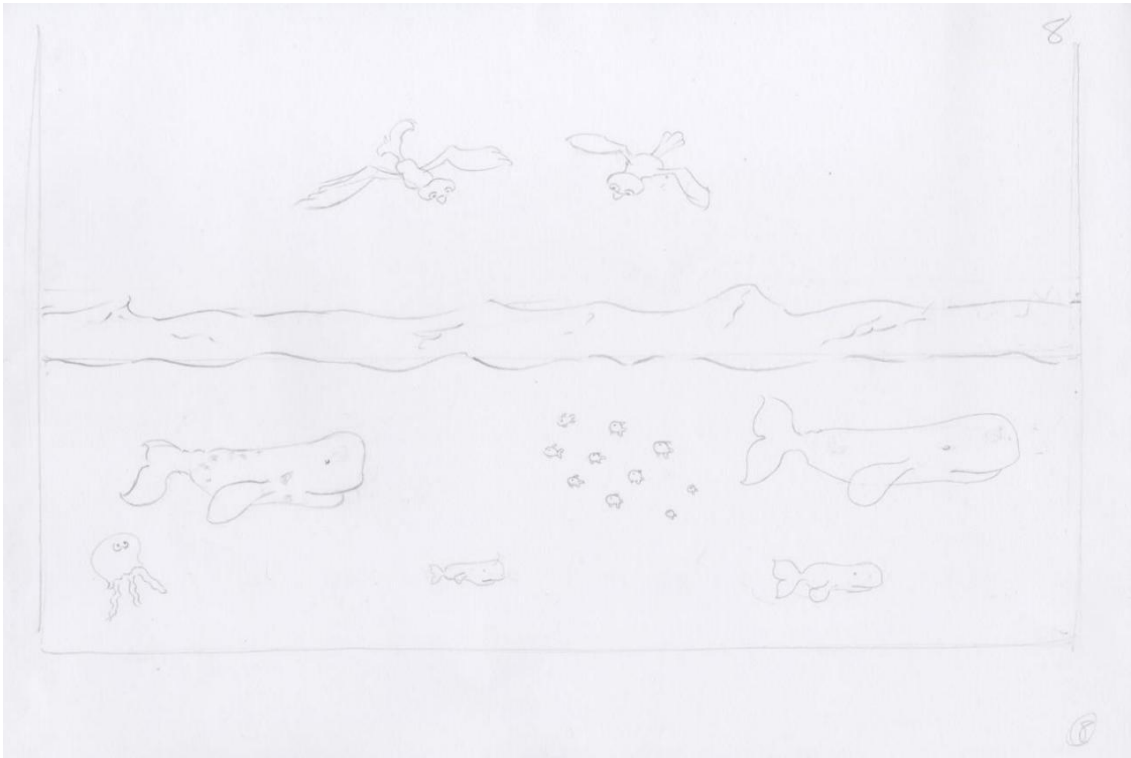


Eskiz 4.



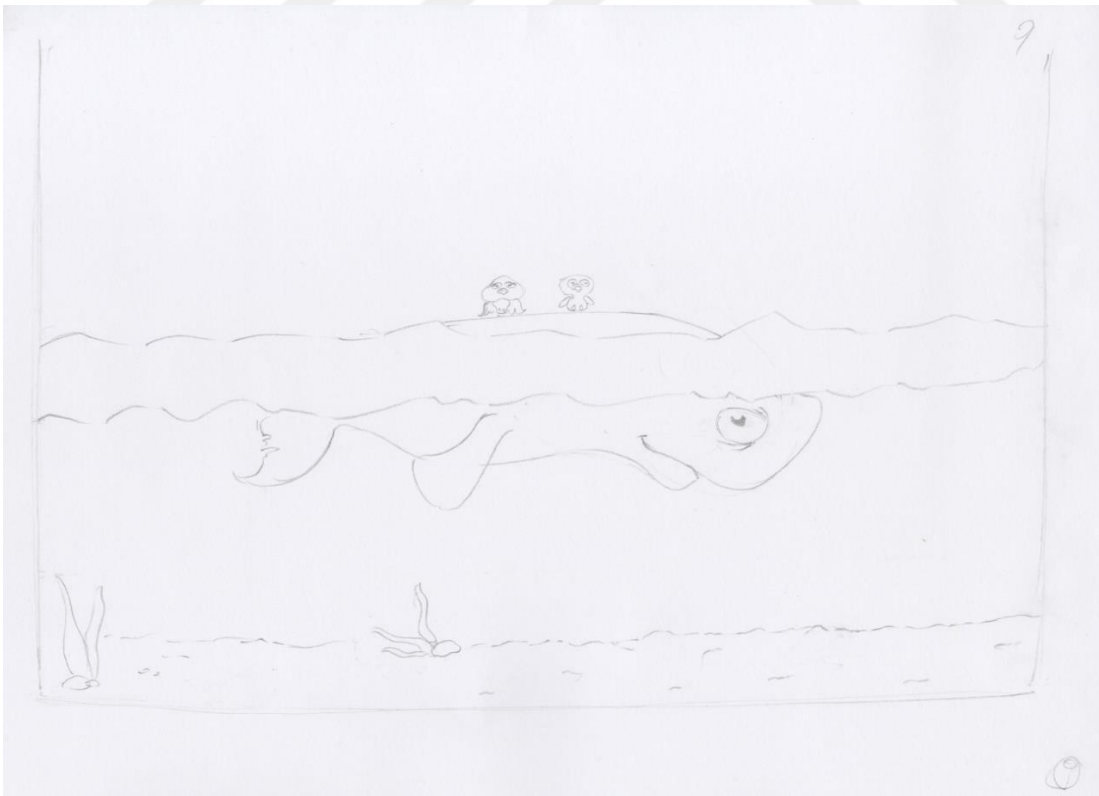
Eskiz 5.



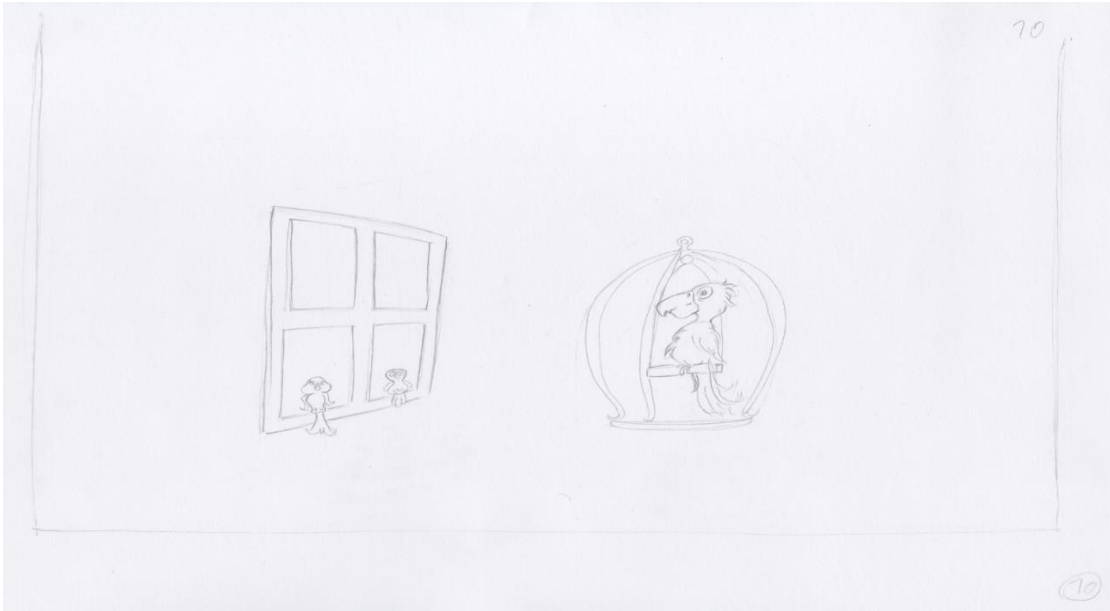


Eskiz 6.

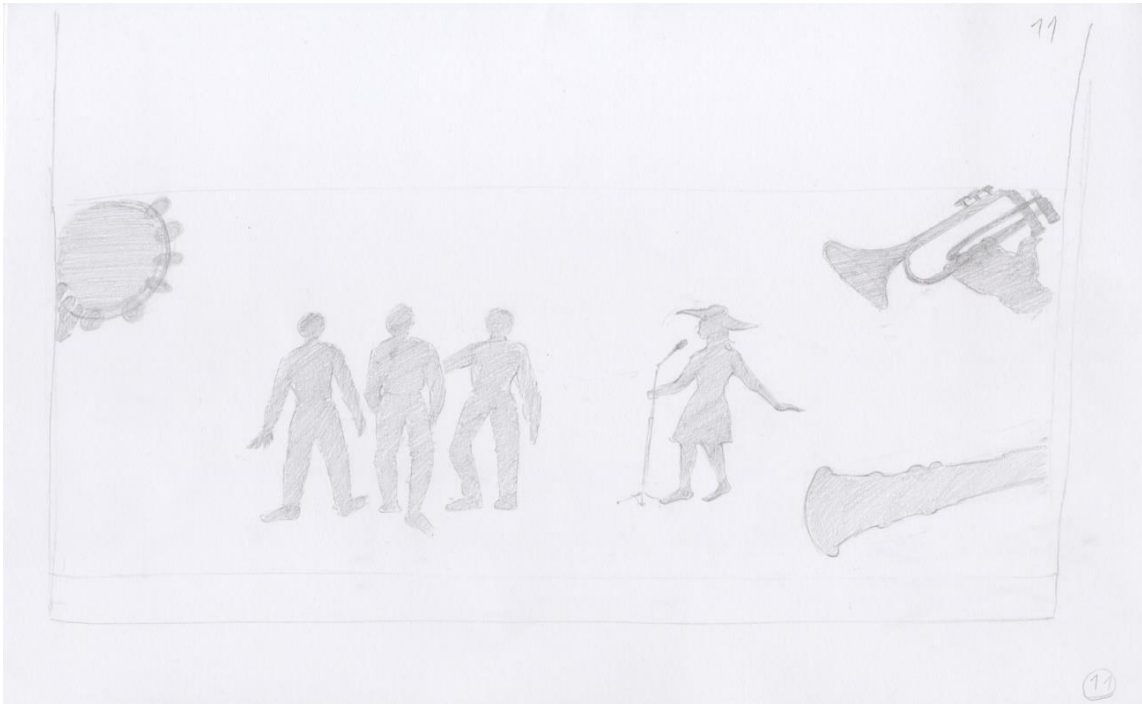
Eskiz 7.



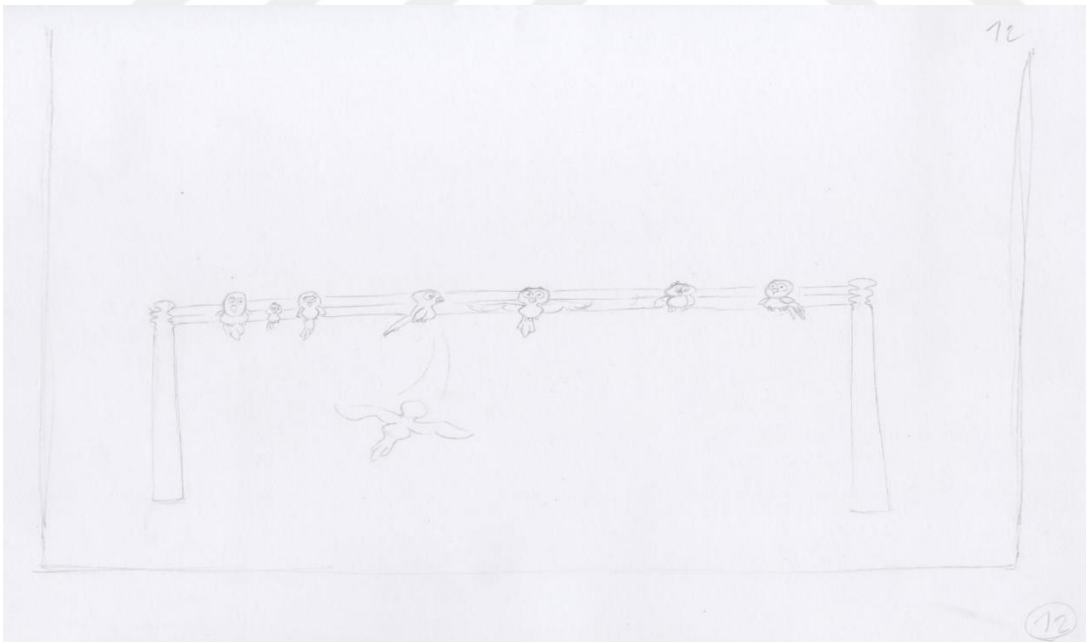
Eskiz 8.



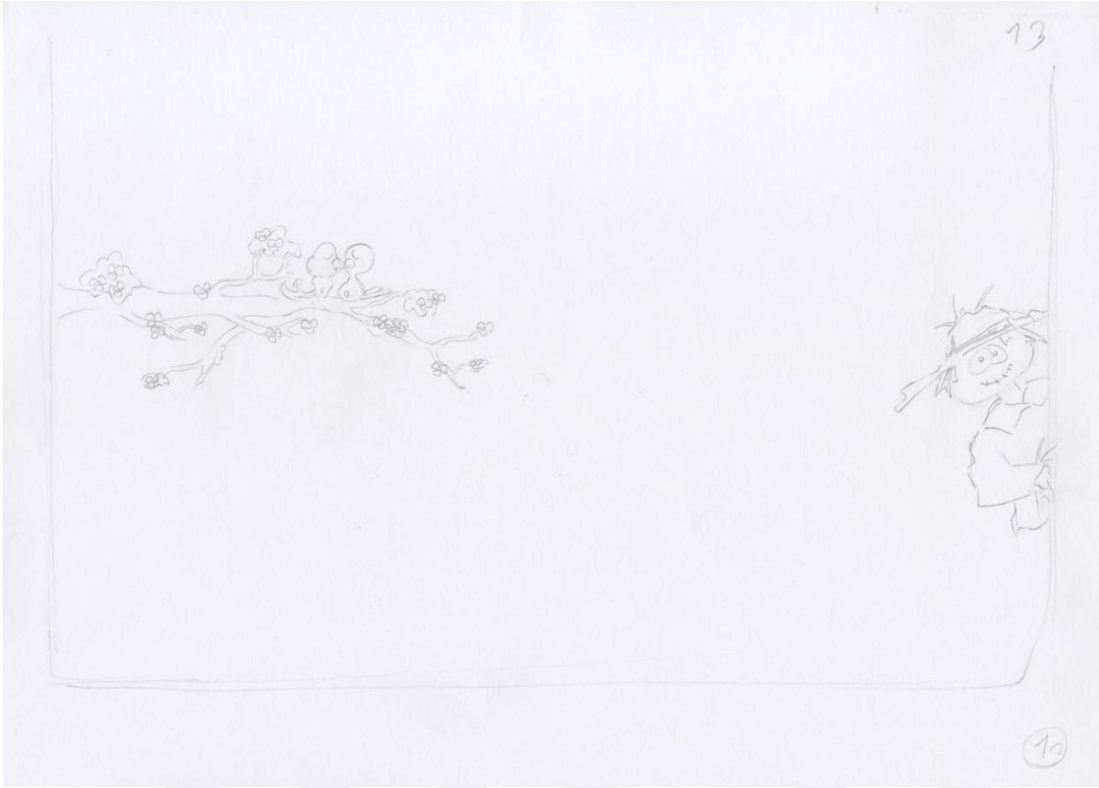
Eskiz 9.



Eskiz 10.



Eskiz 11.

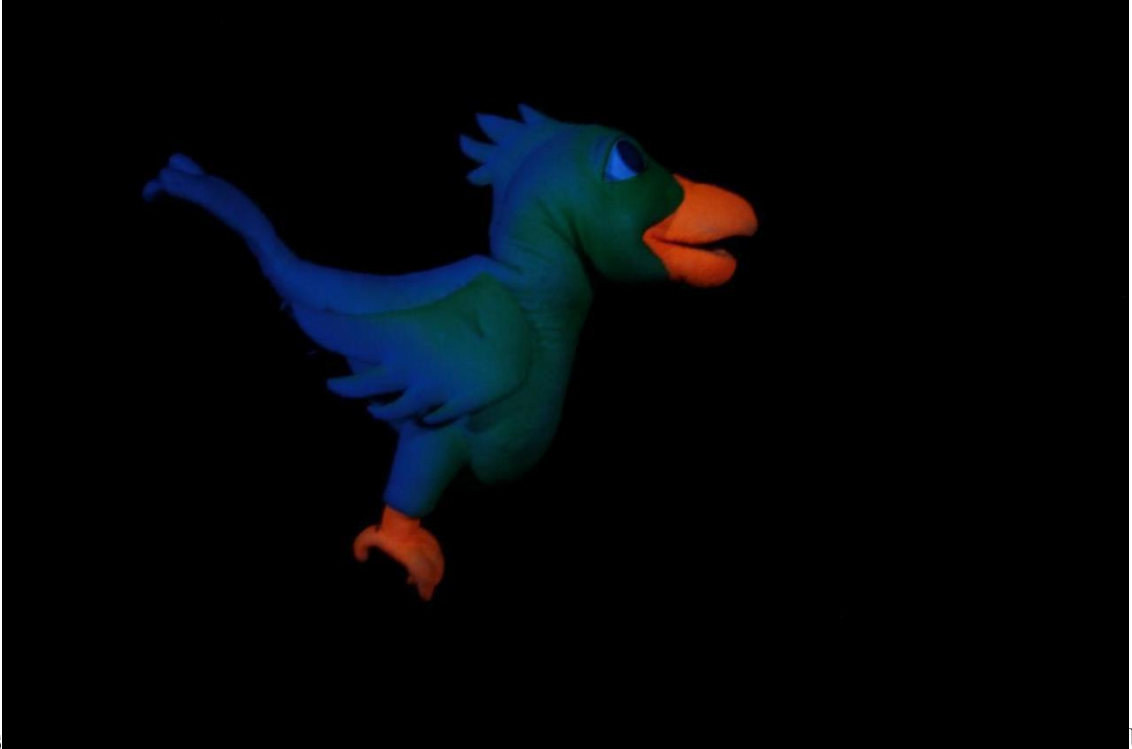


D. Ek 4 Oyun Fotoğrafları

Fotoğraf 1: Korkuluk, Alaycı Kuş, Anne Kuş ve Baba Kuş



Fotoğraf 2: Alaycı



Kuş

UŞ

Fotoğraf 3: Baba Kuş



Fotoğraf 4: Anne Kuş



Fotoğraf 5: Kardeş Kuşlar



Fotoğraf 6: Kırmızı Kuş



Fotoğraf 7: Alaycı Kuş ve Kızmızı Kuş



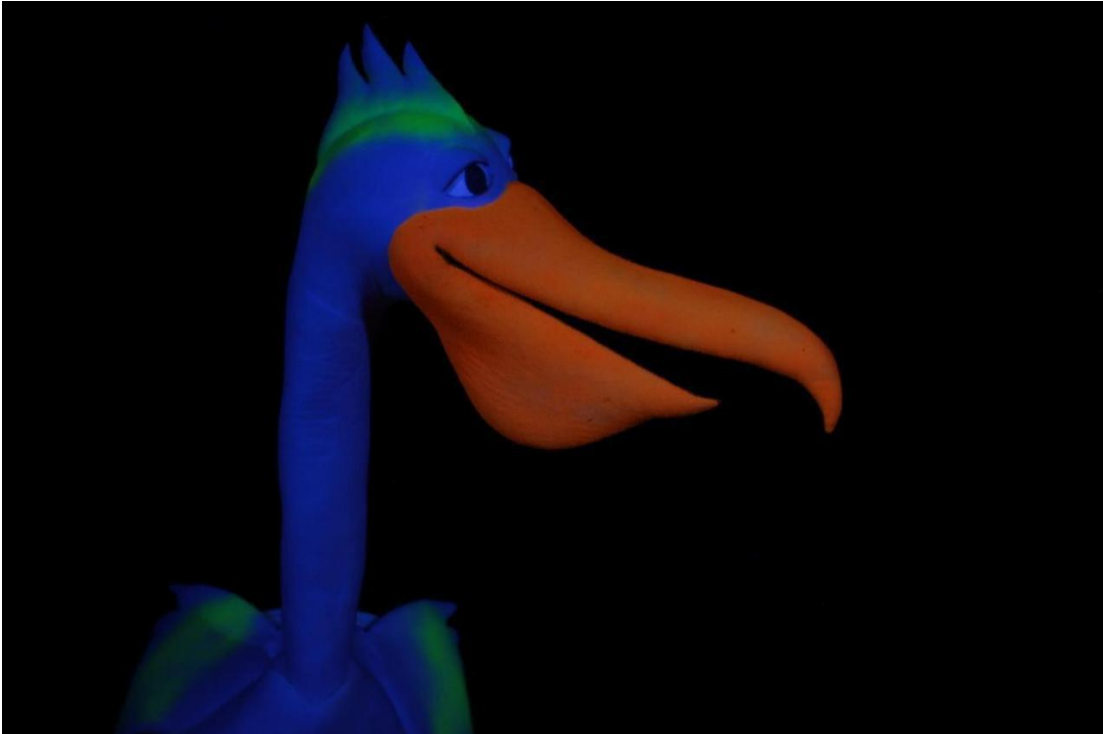
Fotoğraf 8: Kurt



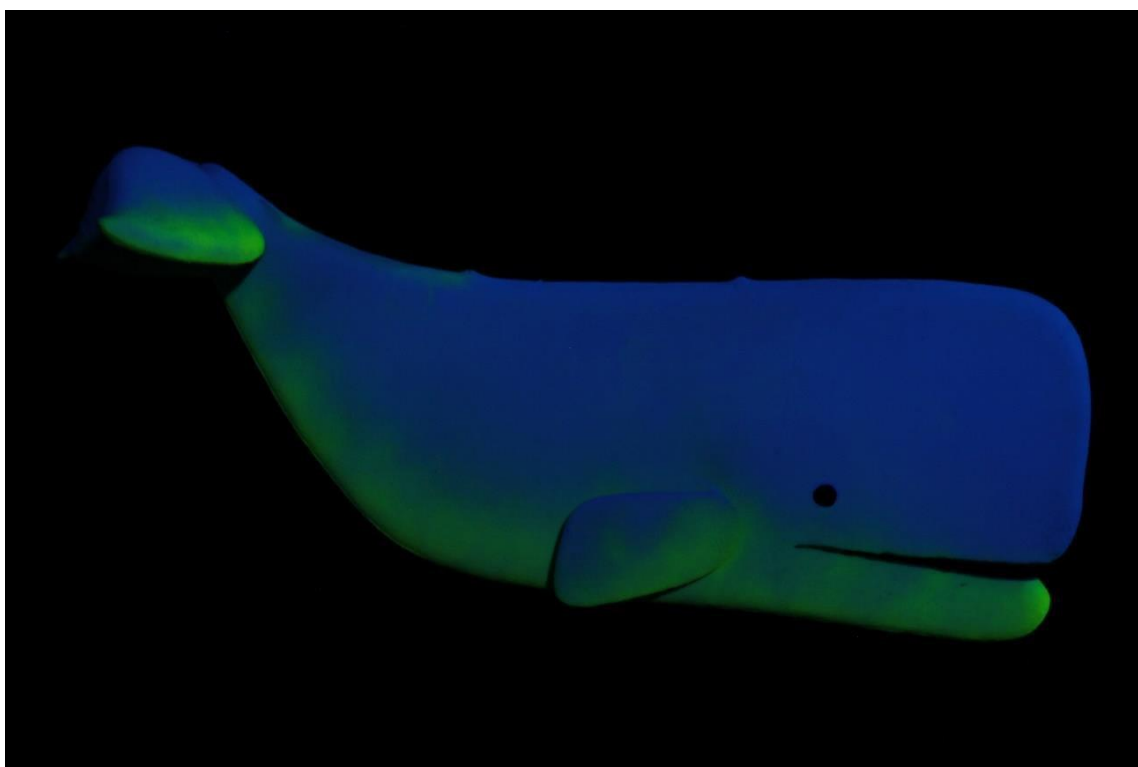
Fotoğraf 9: Alaycı Kuş ve Diğer Kurtlar



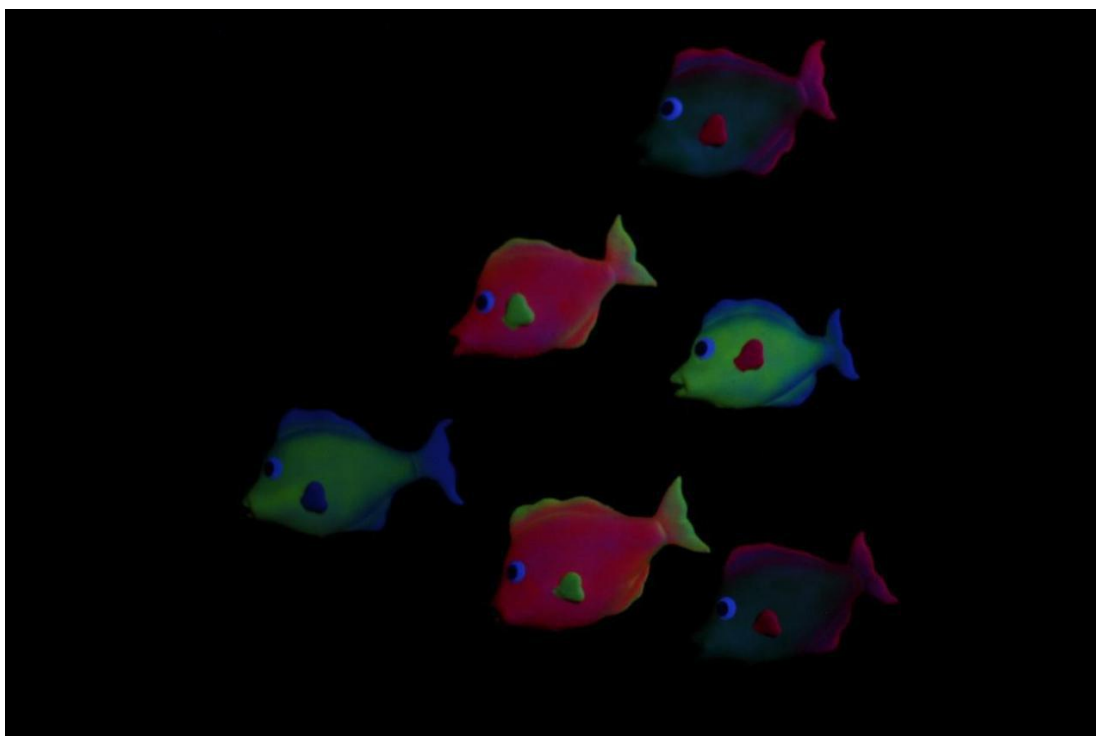
Fotoğraf 10: Pelikan



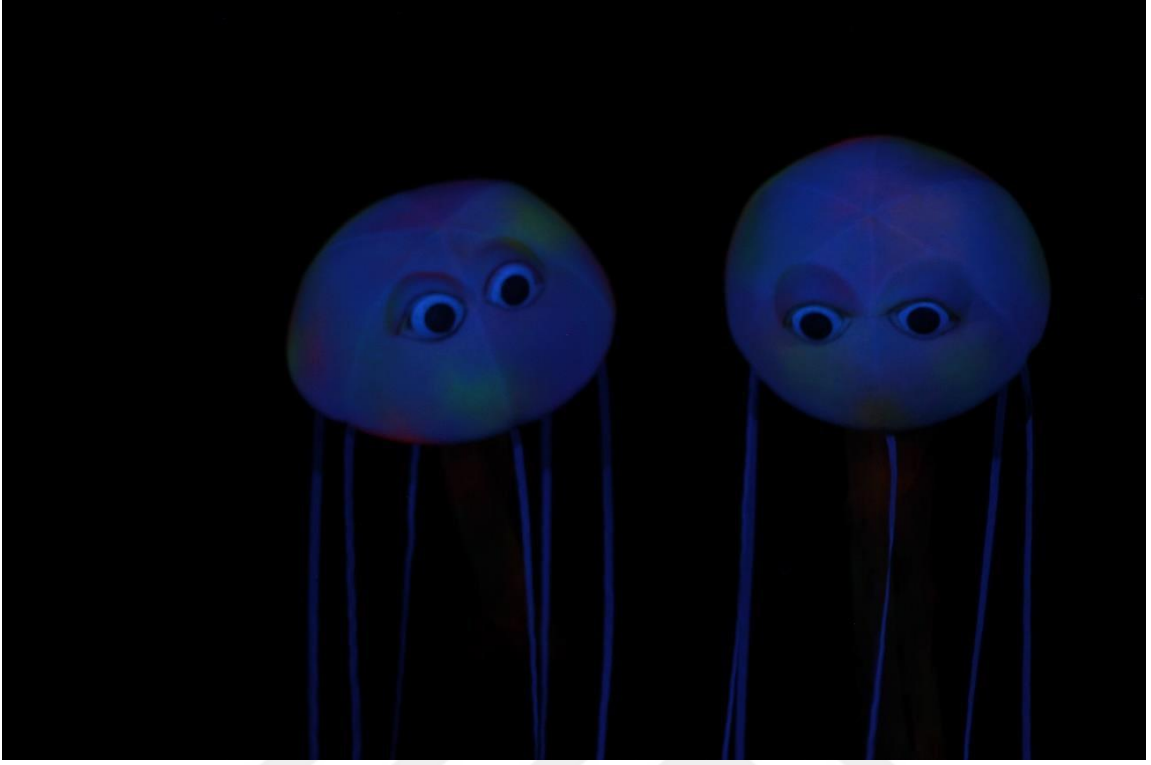
Fotoğraf 11: Balina



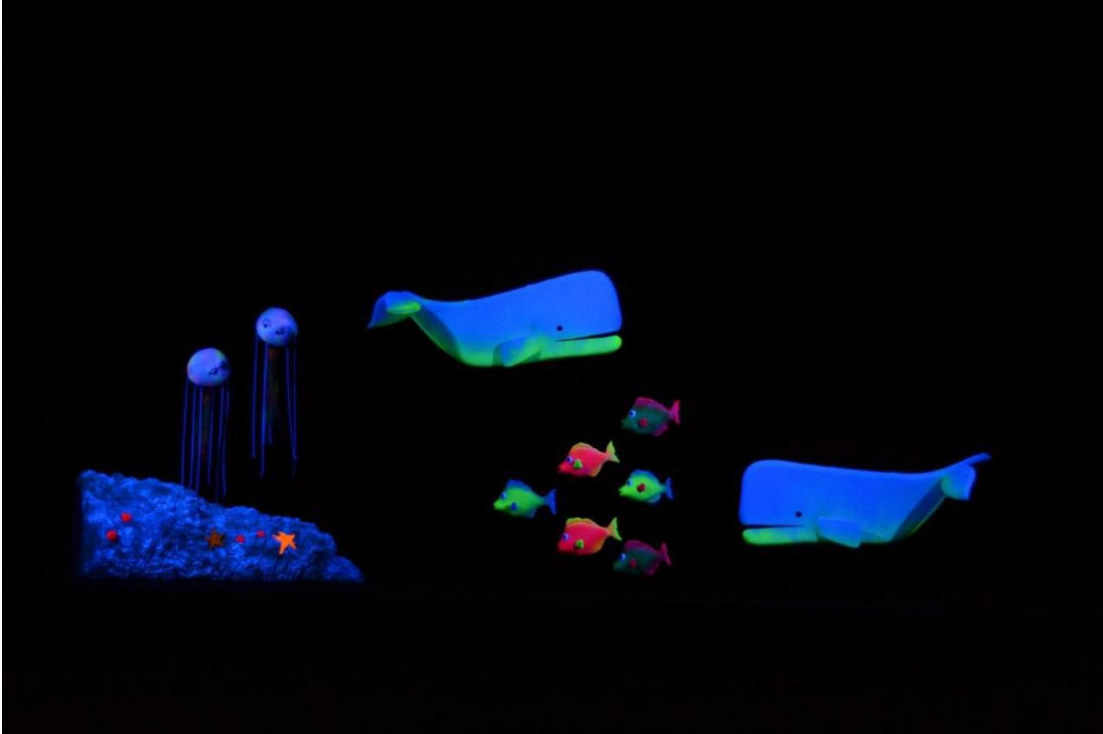
Fotoğraf 12: Balıklar



Fotoğraf 13: Deniz Anaları



Fotoğraf 14: Denizaltı ve Diğer Canlıları



Fotoğraf 15: Papağan, Alaycı Kuş ve Kırmızı Kuş



Fotoğraf 16: Gölge Yansımaları



D. Ek.5. Anket Soruları

1- Yaş:..... Cinsiyet:..... Sınıfınız :.....

2- Daha önce tiyatro oyunu izlediniz mi?

- Evet, izledim
 Hayır, izlemedim

3- Oyunu beğendiniz mi?

- Evet, beğendim
 Biraz, beğendim
 Hayır, beğenmedim

4- Oyunu anladınız mı?

- Evet, anladım
 Biraz, anladım
 Hayır, anlamadım

5- Oyunun hikâyesini beğendiniz mi?

- Evet, beğendim
 Biraz, beğendim
 Hayır, beğenmedim

6- Oyunun müziklerini beğendiniz mi?

- Evet, beğendim
 Biraz, beğendim

Hayır, beğenmedim

7- Oyundaki kuklaların renklerini beğendiniz mi?

Evet, beğendim

Biraz, beğendim

Hayır, beğenmedim

8- Oyunda kullanılan kuklalar sizce gerçekçi miydi?

Evet, gerçekçiydi

Biraz, gerçekçi

Hayır, gerçekçi değildi

9- Bu hikâyede aşağıdaki karakterlerden hangisi olmayı tercih edersiniz?

Korkuluk

Alaycı kuş

Kırmızı kuş

Pelikan

Balina

Papağan

10- Sizce oyunda kötü karakter var mı?

Evet, var

Hayır, yok

- 11- Alaycı kuş yabancılarla tanışmadan önce onlardan korkuyor mu?
- Evet, korkuyor
- Hayır, korkmuyor
- 12- Alaycı kuş yabancılarla tanıştıktan sonra onlardan korkuyor mu?
- Evet, korkuyor
- Hayır, korkmuyor?
- 13- Sizce bilmediğimiz, tanımadığımız şeylerden korkmalı mıyız?
- Evet, korkmalıyız
- Hayır, korkmamalıyız
- 14- Sizce hikâyenin sonu nasıl bitiyor?
- Mutlu sonla bitiyor
- Mutsuz sonla bitiyor
- 15- Televizyon izlemeyi sever misiniz?
- Evet, severim
- Hayır, sevmem
- 16- Günde kaç saat televizyon izlersiniz?
- 1-2 saat arası
- 2-3 saat arası
- 3 saatten fazla
- 17- Çizgi film izlemeyi sever misiniz?

Evet, severim

Hayır, sevmem

18- Bu oyun izlediğiniz çizgi filmlere benziyor mu?

Evet, benziyor

Hayır, benzemiyor

19- Televizyon izlemek yerine bu tür oyunlara gitmek ister misiniz?

Evet, gitmek isterim

Hayır, gitmek istemem

20- Evde kullandığınız bilgisayarınız var mı?

Evet, var

Hayır, yok

21- Evde İnternetiniz var mı?

Evet, var

Hayır, yok

22- Tabletiniz var mı?

Evet, var

Hayır, yok

23- Bilgisayar veya tablette oyun oynuyor musunuz?

Evet, oynuyorum

Hayır, oynamıyorum

24- Evde ailenizle birlikte oyunlar oynar mısınız?

- Evet, oynarız
- Hayır, oynamayız

25- Okuldaki derslerin bu oyunun oynandıđı gibi anlatılmasını ister misiniz?

- Evet, isterim
- Hayır, istemem

26- En çok hangi dersin bu oyundaki gibi anlatılmasını istersiniz?

- Matematik
- Fen Bilgisi
- Türkçe
- Beden Eğitimi
- Yabancı Dil

27- Aileniz birlikte evde bu oyundaki gibi gösteri yapmak ister misiniz?

- Evet, isterim
- Hayır, istemem

C. Ek.6. Anket Veri Deęerlendirme Aralıkları

YAŞ
RAKAM DEęERLERİ OLDUGU GİBİ GİRİLDİ

CİNSİYET

KADIN 1

ERKEK 2

SORU;

EVET İZLEDİM 1

HAYIR İZLEMEDİM 2

3,4,5,6,7,8. SORULAR;

EVET 1

BİRAZ 2

HAYIR 3

SORU 9

KORKULUK 1

ALAYCI KUŞ 2

KIRMIZI KUŞ 3

PELİKAN 4

BALİNA 5

PAPAĞAN 6

10,11,12,13,15.SORULAR;

EVET 1

HAYIR 2

SORU 14

MUTLU - 1

MUTSUZ - 2

SORU 15

EVET - 1

HAYIR - 2

SORU 16 ;

1-2 SAAT ARASI - 1

2-3 SAAT ARASI - 2

2 SAATTEN FAZLA - 3 17

-25 ARASI SORULAR ;

EVET 1

HAYIR 2

SORU 26;

MAT. 1

FEN 2

TÜRKÇE 3

BEDEN EĞ. 4

YABANCI DİL 5

SORU 27 ;

EVET 1

HAYIR 2

VII. TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 3.2.1. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Demografik Özellikleri.....	34
Tablo 4.1. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Daha Önce Tiyatro Oyunu İzleme Durumlarının Dağılımlar.....	36
Tablo 4.2. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin İzledikleri “Alaycı Kuş ve Yabancı Şarkılar” İsimli Oyunla İlgili Fikirlerinin Sorulduğu Sorulara Verdikleri Yanıtların Dağılımı.....	36
Tablo 4.3. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin İzledikleri “Alaycı Kuş ve Yabancı Şarkılar” İsimli Oyunla İlgili Sorulara Verdikleri Yanıtların Dağılımı.....	38
Tablo 4.4. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin TV İzleme, Bilgisayar-Tablet ve Aileleri İle Oyun Oynama Alışkanlıklarının Dağılımları.....	41
Tablo 4.5. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin “Black Light Kukla Tekniğini” Eğitim Hayatlarında Görmek İstemeleri Durumlarının Dağılımları.....	39
Tablo 4.6. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunu Beğenme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları.....	44
Tablo 4.7. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunun Hikâyesini Beğenme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları.....	45
Tablo 4.8. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunun Müziklerini Beğenme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları.....	46
Tablo 4.9. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyundaki Kuklaların Renklerini Beğenme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları.....	47
Tablo 4.10. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunu Anlama Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları.....	48
Tablo 4.11. Çalışmaya Katılan Çocukların İzledikleri Oyunu Anlamaları ve Sınıfları Arasındaki İlişkiye İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları.....	49
Tablo 4.12. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunda Kötü Karakter Varlığına	

Dair_Düşüncelerinin İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi_Sonuçları.....	50
Tablo 4.13. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyundaki Alaycı Kuş'un Yabancılarla Tanışmadan Önceki Korkularına Dair Düşüncelerinin İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları.....	51
Tablo 4.14. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyundaki Alaycı Kuş'un Yabancılarla Tanıştıktan Sonraki Korkularına Dair Düşüncelerinin İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları.....	52
Tablo 4.15. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Bilmedikleri, Tanımadıkları Şeylerden Korkularına Dair Düşüncelerinin İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları.....	53
Tablo 4.16. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Hikâyenin Sonu Hakkındaki Düşüncelerinin İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları.....	54
Tablo 4.17. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Kendileri İçin Oyundan Seçtikleri Karakterlerin İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi_Sonuçları.....	55
Tablo 4.18. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Televizyon İzlemeyi Sevme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları.....	56
Tablo 4.19. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Çizgi Film İzlemeyi Sevme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları.....	57
Tablo 4.20. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Bilgisayar/Tablette Oyun Oynama Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi_Sonuçları.....	58
Tablo 4.21. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Günlük Televizyon İzleme Alışkanlıklarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları.....	59
Tablo 4.22. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Evde Aileleriyle Birlikte Oyunlar Oynama Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi_Sonuçları.....	60
Tablo 4.23. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyundaki Kuklaları Gerçekçi Bulma Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi_Sonuçları.....	61

Tablo 4.24. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunu Seyrettikleri Çizgi Filmlere Benzer Bulma Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare_Analizi_Sonuçları.....	62
Tablo 4.25. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Televizyon İzlemek Yerine Bu Tür Oyunlara Gitmek İsteme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare_Analizi Sonuçları.....	63
Tablo 4.26. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Aileleriyle Birlikte Evlerinde Böyle Bir Gösteri Yapmayı İsteme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Cinsiyetleri İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare_Analizi Sonuçları.....	64
Tablo 4.27. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Okuldaki Derslerinin “Kukla ve Black Light”_Tekniğiyle Anlatılmasını İsteme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları, Cinsiyetleri ve Sınıfları İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare_Analizi_Sonuçları.....	65
Tablo 4.28. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Okuldaki Derslerinden En Çok Hangi Dersin “Kukla ve Black Light” Tekniğiyle Anlatılmasını İsteme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları, Cinsiyetleri ve Sınıfları İle İlişkisine İlişkin <u>Ki-Kare Analizi Sonuçları.....</u>	66
Tablo 4.29. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunda Kullanılan Kuklaları Gerçekçi Bulma Durumlarının İzleyicilerin “Kukla ve Black Light” Tekniğini Hayatlarında Görmeyi İsteme Durumlarını Belirleyecek Olan İlgili Sorulara Verdikleri Cevaplar İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi_Sonuçları.....	68
Tablo 4.30. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Oyunda Kullanılan Kuklaları Gerçekçi Bulma Durumlarının İzleyicilerin Günlük Televizyon İzleme Alışkanlıkları İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare_Analizi Sonuçları.....	70
Tablo 4.31. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Günlük Televizyon İzleme Alışkanlıklarının İzleyicilerin “Kukla ve Black Light” Tekniğini Hayatlarında Görmeyi İsteme Durumlarını Belirleyecek Olan İlgili Sorulara Verdikleri Cevaplar İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi_Sonuçları.....	71
Tablo 4.32. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Televizyon İzlemek Yerine Bu Tür Oyunlara Gitmek İsteme Durumlarının İzleyicilerin Bu Oyun Tekniğini Hayatlarında Görmeyi İsteme Durumlarını Belirleyecek Olan İlgili Sorulara Verdikleri Cevaplar İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare_Analizi Sonuçları.....	73
Tablo 4.33. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Daha Önce Tiyatro Oyunu İzleme Durumlarının İzleyicilerin Yaşları ve Oyunu Beğenme Durumlarını Belirleyecek Olan İlgili Sorulara Verdikleri Cevaplar İle İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi	

Sonuçları.....	75
Tablo 4.34. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Bilmediği, Tanımadığı Şeylerden Korkma Durumları İle Bilgisayar veya Tabeltte Oyun Oynama Durumlarının İlişkisine İlişkin Ki-Kare Analizi Sonuçları.....	77
Tablo 4.35. Çalışmaya Katılan Çocukların Cinsiyetlerine Göre Yaş Gruplarının Kendileri İçin Seçtikleri Karakterlerin Dağılımı.....	78
Tablo 4.36. Çalışmaya Katılan İzleyicilerin Yaş Gruplarına Göre Televizyon İzlemeyi Sevme Durumları İle Çizgi Film İzlemeyi Sevme Durumlarının Frekanslarını Gösteren Çapraz Tablosu.....	80
Tablo 4.37. Çalışmaya Katılan Çocukların Oyunu Gerçekten Anladıklarını Test Etmek Amacıyla Yapılan Korelasyon Analizi Sonuçları.....	81



VIII. ŐEKİLLER LİSTESİ

Őekil 4.1. “ *Alaycı Kuş ve Yabancı Őarkılar*” isimli oyunu izleyen çocukların kendileri için oyundan seçtikleri karakterlerin dağılımı.....39

Őekil 4.2. Çalışmaya katılan çocukların izledikleri oyundaki gibi okulda anlatılmasını istedikleri derslerin dağılımları.....43

Őekil 4.3. Cinsiyetlere Göre Yaş Gruplarının Kendileri İçin Seçtikleri Karakterlerin Dağılımı.....79

Őekil 4.4. Oyunu Anlama, Oyunu ve Oyun Elemanlarını Beğenme Durumlarının Çoklu Uyum Analizi Görsel Sonucu.....82



IX. KAYNAKÇA

- Akbulut, Y.,(2015),**Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri**,(4.Basım), Eskişehir, Anadolu Üniversitesi.
- And, M., (1977), **Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu**, Ankara, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- And, M., (1985), **Geleneksel Türk Tiyatrosu: Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri**, İstanbul, İnkılâp Kitabevi.
- And, M., (2003), **Oyun ve Bugü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- Arcand, K. ve Watzke M., (2015), **Light: The Visible Spectrum and Beyond**, New York, Black Dog &Leventhal Publishers.
- Arık, P., Bozdoğan, B., Kandemir, F., Savumlu, A., **Çocuk Tiyatrosunda Kukla ile Black Light Tekniğinin Birleştirilmesi ve Bir Uygulama: Atilla Savumlu'nun "Alaycı Kuş ve Yabancı Şarkılar Oyunu"**, Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı, 1605E183 Nolu BAP Projesi, Haziran 2016
- Arıkan, Y.,(2006), **A'dan z'ye Tiyatro Kılavuzu**, İstanbul, Pozitif Yayınları.
- Birkiye, S. K., (2007), **Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim: Peter Brook – Eugenio Barba – Robert Wilson**, Ankara, De Ki Basım Yayım.
- Brockett, O. G., (2000), **Tiyatro Tarihi. (Çev: B. Güçbilmez, S. Çelenk, S. Dinçel, S. Öndül, S. Sokullu, T. Sağlam)**, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.
- Buttanrı, M., (2015), **Çocuk Eğitiminde Tiyatro: Çocuk Oyunlarında Konular ve Mesajlar (Başlangıçtan günümüze 1935-2013)**, Eskişehir, T.C. Kültür Turizm Bakanlığı Matbaa.
- Çalışlar, A., (1993), **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları.

Çalışlar, A., (1995), **Tiyatro Ansiklopedisi**, Ankara, Türk Tarih Kurumu Basımevi.
Çartık, Y. (Yayın Tarihi Belirtilmemiş) Sahne ışıklandırması temel bilgiler, Kültür Bakanlığı Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü.

Erkek, H., (2016), **Çocuk ve Gençlik Tiyatrosu Sahnesi: Uygulamalar, Değerlendirmeler, Eleştiriler**, İstanbul, Opus Yayınları.

Huizinga, J.,(2010), **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.

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

Özertem, T., (1992)., **Türkiye’de Çocuk Tiyatrosu**, Ankara, Kültür Bakanlığı Yayınları.

Currell, D., (1999) **Puppets and Puppet Theatre**, Marlborough, The Crowood Press Ltd.

Gross, K., (2011), **PUPPET An Essay On Uncanny Life**, Chicago, The University of Chicago Press.

Bremer, J., and Rauch, P., (1998), **Children and computers: risks and benefits**. American Academy of Child and Adolescent Psychiatry 37:559-560.

Tuncer, A.M., Yalçın, S.S., (1999), **Multimedia and children in Turkey**, Türk J Pediatr 41:27-34.

Thompson, C., Boniface, T., (2011) **BEYOND THE CURTAIN How Digital Media is Reshaping Theatre** Ballinran Entertainment

Richardson, J, M., (2015), **Live theatre in the age of digital technology: ‘Digital habitus’ and the youth live theatre audience** Journal of Audience & Reception studies, University of Calgary, Canada.

Somerdin, M., (2016), **The Game Debate: Video Games as Innovative Storytelling**, The Oswald Review: An International Journal of Undergraduate Research and Criticism in the Discipline of English: Vol. 18 : Iss. 1 , Article 7.

Stanislavsky, K., (2011), **Sanat Yaşamım (Çev: S. Taşer)** İstanbul, Agora Kitaplığı.

Habib, K., Soliman, T., (2015) **Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior**, Open Journal of Social Sciences

Ankara Devlet Tiyatrosu. "Basın Arşivi".erişim: 13 Haziran 2019.

http://www.devtiyatro.gov.tr/programlar-sehirler-ankara-detay-bolum_basinarsivi-papagan-kacti4.html

Black Light Theatre Srnec. "About us". erişim: 19 Haziran 2019.

<https://www.srnectheatre.com/eng/node/148>

Black Light Theatre Metro. "Origin of black light theatre". erişim: 22 Haziran 2019

<https://www.divadlometro.cz/en/history-1/about-frantisek-kratochvil/>

Buzacott, E., (2017) **"The 'Harry Potter effect': How seven books changed the face of children's publishing"**.erişim: 18 Haziran 2019.

<https://www.abc.net.au/news/2017-06-26/harry-potter-effect-how-seven-books-changed-childrens-publishing/8630254>

Çizgi Kukla Tiyatrosu. "Çizgi Kukla Tiyatrosu Hakkında".erişim: 29 Haziran 2019.

<http://www.cizgikukla.com/hakkimizda.html>

Eskişehir Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları. "Arşiv Oyunlar". erişim: 13

Haziran 2019. <http://tiyatro.eskisehir.bel.tr/oyundetay.php?oyunumuz=39>

Livingprague. "So What Is Prague Black Light Theatre?". erişim: 8 Haziran 2019

<https://livingprague.com/prague-entertainment/black-light-theatre/>

Wow Black Light Theater. "History". erişim: 18 Haziran 2019

<https://www.wow-show.com/en/history/>

World Encyclopedia of Puppetry Arts. "Black Theatre". erişim: 25 Haziran 2019

<https://wepa.unima.org/en/black-theatre/>

Virginia Stage Company. “Black Light Puppet Theatre”. erişim: 26 Haziran 2019.

<http://www.vastage.org/blog/2016/6/3/black-light-puppet-theatre-part-1>

The Telegraph “Has Game of Thrones Gone Too Far?”. erişim: 28 Mayıs 2019.

<https://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/game-of-thrones/10872118/Has-Game-of-Thrones-gone-too-far.html>



ÖZET

“Çocuk Tiyatrosu” oyuncusu ergin, çocuk ya da kukla olabilen; çocuk seyirci için oynanan; eğlendirme, öğretme, kişilik oluşturma ve eleştirme gibi işlevleri saptanmış bir tiyatro olarak tanımlanmaktadır. Çocuk Tiyatrosu sayesinde, hayatı gündelik deneyimlerle algılamaya ve öğrenmeye çalışan çocukların, eğlenceli, yaratıcı ve düşsel bir atmosfer içinde, ileriki yaşantılarına büyük ölçüde etki edebilecek kimi evrensel, etik tartışmalarla (yalan söylemenin kötülüğü gibi) karşılaşmalarının, gelişimlerine faydalı olacağı düşünülmektedir. Çocuk Tiyatrosu, karakter ve hikâyeyle kurulan empati sayesinde çocuğa güvenli bir ortamda, hayat boyu karşısına çıkabilecek olası ahlaki ikilemler üzerinde sağlıklı bir yargı geliştirebilme olanağı sunmaktadır.

Çocuk Tiyatrosu için tasarlanmış kuklaların dramatik bir aksiyon içinde yer aldığı türe “Kukla Tiyatrosu” denmektedir. Kukla, Geleneksel Türk Tiyatrosunda çeşitli biçimlerde kullanılan, Türk Tiyatrosunun yabancı olmadığı bir öge olarak karşımıza çıkmaktadır. 21. yüzyılda da Türkiye’de Çocuk Tiyatrosu, kukla ögesinden sıkça yararlanmaktadır. Fakat geleneksel tarzların dışına çıkan ve yeni dramatik metinleri kukla ögesiyle çağdaş bir biçimde anlatan bir Çocuk Tiyatrosu yapısı henüz nitelik açısından tartışma götürür haldedir.

Çocuk Tiyatrosunda “Black Light” tekniğinin tercih edilmesi Kukla Tiyatrosu için yeni anlatım olanağı sağlamaktadır. Yalnızca belli renklerin görüldüğü, diğerlerinin ise karanlık kaldığı ve kukla oynatıcısının tamamen görünmez hale gelmesini sağlayan bu yeni tarz, Çocuk Tiyatrosu için araştırmaya değer yeni sahneleme olanakları sunmaktadır.

“Black Light” tekniği Türkiye’de bazı görsel sanatlarla beraber kullanılıyor ya da yalnızca kendi başına bir gösteri biçimi olarak sunuluyor olsa da Çocuk Tiyatrosu alanında yaygın olarak kullanılmamaktadır. Nadiren de olsa “Black Light” kullanımıyla sahnelenen çocuk oyunlarında ise bu gösteri tekniği herhangi bir bilimsel araştırma sürecine tabi tutulmamaktadır. Bu uygulamalar, klasik Çocuk Tiyatrosu metinlerinin “Black Light” a uyarlanması şeklinde gerçekleştirilmektedir. Bu uygulamada hedeflenen

ise “Black Light” tekniđi ile Kukla Tiyatrosunu birleřtirmek iin zel olarak yazılmıř bir metin zerinde alıřmak ve bu alıřmayı bilimsel arařtırma sreci kapsamında ele almaktır. Arařtırma srecinde karřılařılan ařamaların belgelenmesi ve anket uygulamasıyla ortaya ıkacak verilerin, ocuk Tiyatrosu’nun bu yeni bakıř aısıyla gerekleřtirilmesi iin kendinden sonraki alıřmalara bir yol haritası sađlaması amalanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: ocuk Tiyatrosu, Kukla, Black Light, Black Light Kukla Tiyatrosu



ABSTRACT

Children's theatre is defined as a form where actors can be adolescent, children or puppets; whose audience is children and it has the purpose of entertaining, educating, character building and criticism. It is considered to be highly beneficial to the children development as it makes it possible for the children who try to perceive and learn life by daily experiences, to encounter universal and ethical problems in a fun and creative atmosphere. It is considered that the simulation achieved via the characters and the emphatic link established to them makes it possible for the children to encounter possible moral dilemmas so that they can build their own point of views in a secure environment.

Puppet theatre contains puppets designed for this purpose in a dramatic action and Turkish theatre is no stranger to this from as we see many examples and types of puppets such as shadow plays of Karagöz or the village plays of Anatolia. 21th century Turkish children's theatre taps into puppet element frequently. However a puppet theatre structure that transcends traditional forms and focuses on new texts is still on a disputed stage.

'Black Light' technique as a preference on children's theatre opens up new possibilities in terms of expression. This new technique where only some colors are visible to the eye and where the actor is rendered invisible gives children's theatre new ways to be performed.

Although the technique of 'Black Light' is incorporated into some visual arts or is mainly performed as a 'Black Light' show, it is rarely used in children's theatre in Turkey. And these rare occasions of 'Black Light' incorporated children's plays are not subjected to a scientific research process and are usually staged as adaptations of classical children's plays. However, what is aimed at this practice is to work on a play that is specially written for 'Black Light' technique and for the text to take its final form after it is subjected to scientific research processes. The purpose is to offer a sort of road map to the practitioners via documenting the steps and stages during this research process.

The significative aspect of the project's content is to research the 'Black Light' technology's impact and incorporation on children's theatre.

‘Black Light’ technique is to be approached as it can reunite the children (who is accustomed to the two-dimensional forms of cartoons, television and web videos) with the theatral form.

Keywords: Children’s Theatre, Puppet, Black Light, Black Light Puppet Theatre

