

T.C  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



**GÖLGE OYUNU VE KOCAELİ ŞEHİR TİYATROSU REPERTUARININ  
SON 20 YILINDA YAPILAN SAHNE PERFORMANSLARINDA  
KULLANILAN GÖLGE OYUNUNUN DEĞERLENDİRİLMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**ERDOĞAN HASAN CENGİZ**

**Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı**

**Sahne Sanatları Programı**

**Tez Danışmanı: Doç. Dr. MÜNİP MELİH KORUKÇU**

**OCAK 2018**



T.C  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



**GÖLGE OYUNU VE KOCAELİ ŞEHİR TİYATROSU REPERTUARININ  
SON 20 YILINDA YAPILAN SAHNE PERFORMANSLARINDA  
KULLANILAN GÖLGE OYUNUNUN DEĞERLENDİRİLMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ  
ERDOĞAN HASAN CENGİZ  
(Y1412.210010)**

**Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı  
Sahne Sanatları Programı**

**Tez Danışmanı: Doç. Dr. MÜNİP MELİH KORUKÇU**

**OCAK 2018**





T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

**Yüksek Lisans Tez Onay Belgesi**

Enstitümüz Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı Sahne Sanatları Tezli Yüksek Lisans Programı Y1412.210010 numaralı öğrencisi **Erdoğan Hasan CENGİZ**'in "**GÖLGE OYUNU VE KOCAELİ ŞEHİR TİYATROSU REPERTUARININ SON 20 YILINDA YAPILAN SAHNE PERFORMANSLARINDA KULLANILAN GÖLGE OYUNUNUN DEĞERLENDİRİLMESİ**" adlı tez çalışması Enstitümüz Yönetim Kurulunun 08.01.2018 tarih ve 2018/01 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından **başarılı** ile Tezli Yüksek Lisans tezi olarak **başarılı** edilmiştir.

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

Tez Savunma Tarihi :24/01/2018

- 1)Tez Danışmanı: Doç. Dr. Münip Melih KORUKÇU
- 2)Jüri Üyesi : Prof. Mehmet BİRKİYE
- 3)Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Nazım Uğur ÖZÇAYDIN

Not: Öğrencinin tez savunmasında **Başarılı** olması halinde bu form **imzalanacaktır**. Aksi halde geçersizdir.



## YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Gölge Oyunu ve Kocaeli Şehir Tiyatrosu Repertuarının Son 20 Yılında Yapılan Sahne Performanslarında Kullanılan Gölge Oyununun Değerlendirilmesi” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (04/01/2018)

**Erdoğan Hasan CENGİZ**





## **ÖNSÖZ**

‘Gölge Oyunu ve Kocaeli Şehir Tiyatrosu Repertuarının Son 20 Yılında Yapılan Sahne Performanslarında Kullanılan Gölge Oyununun Değerlendirilmesi’ adlı çalışmamda bana desteği olan; danışmanım; Doç. Dr. Münip Melih KORUKÇU başta olmak üzere; Kocaeli Şehir Tiyatroları kurumuna ve sanatçılara teşekkürlerimi sunarım.

**Ocak 2018**

**Erdoğan Hasan CENGİZ**





## İÇİNDEKİLER

### Sayfa

ÖNSÖZ.....	iii
İÇİNDEKİLER .....	v
KISALTMALAR .....	viii
ŞEKİL LİSTESİ.....	ixx
ÖZET.....	xiii
ABSTRACT .....	xv
<b>1. GİRİŞ .....</b>	<b>1</b>
<b>2. DÜNYADA GÖLGE OYUNUN YAYILIŞI VE TENİKLERİ.....</b>	<b>7</b>
2.1. Asya Kıtası ve Ortadoğu Ülkelerinde Gölge Oyunu Teknikleri.....	7
2.2. Avrupa Kıtasındaki Gölge Oyunu Ve Teknikleri .....	36
2.3. Diğer Ülkelerde Gölge Oyununun Kullanıldığı Performanslar .....	52
<b>3. KOCAELİ ŞEHİR TİYATROSU REPERTUARININ SON 20 YILINDA YAPILAN SAHNE PERFORMANSLARINDA KULLANILAN GÖLGE OYUNLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ .....</b>	<b>61</b>
3.1. Kocaeli Şehir Tiyatrosu.....	61
3.1.1. Kocaeli Şehir Tiyatrosu'nda Gölge Oyunu Kullanılan Tiyatro Performansları .....	63
3.1.2. Sanatçılara Göre Tiyatro Performanslarında Gölge Oyunu Kullanımına Dair Bulgular Ve Görüşmelere Kaynaklık Eden Oyunlar Üzerinden Değerlendirmeler.....	70
3.1.3. Sanatçılar Açısından Tiyatro Performanslarında Gölge Oyunu Kullanımına Odaklanmak Ve Görüşmelere Kaynaklık Eden Oyunlar Üzerinden Değerlendirmeler.....	84
3.2. Tiyatro Sahnelemelerinde Kullanılan Gölge Oyunu Birlikteliğinin Günümüz Tiyatrosu Açısından Sağladığı Olanaklar .....	97
<b>4.SONUÇ VE ÖNERİLER.....</b>	<b>103</b>
<b>KAYNAKLAR .....</b>	<b>109</b>
<b>EKLER.....</b>	<b>117</b>
EK-1. Görüşmeler .....	117
EK-2. Kocaeli Şehir Tiyatroları Arşiv Tarama Raporu .....	147
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>149</b>



## KISALTMALAR

<b>D.T</b>	: Devlet Tiyatroları
<b>İ.U.K.F.</b>	: İstanbul Uluslararası Kukla Festivali
<b>a.g.e.</b>	: Adı geçen eser
<b>M.ö.</b>	: Milattan önce
<b>M.s.</b>	: Milattan sonra
<b>Y.y.</b>	: Yüzyıl
<b>E.B.</b>	: Engin BENLİ
<b>C.Y.</b>	: Cafer YİĞİTER
<b>E.I.</b>	: Erdem IRMAK
<b>O.Ş.</b>	: Ozan ŞAHİN
<b>M.ÖZ.</b>	: Meltem ÖZSAVAŞ
<b>E.A.</b>	: Ersin AYHAN
<b>F.Y.</b>	: Ferdi YILDIZ
<b>S.G.</b>	: Serhat GÜZEL
<b>A.S.</b>	: Aydın SİGALI
<b>E.K.</b>	: Ebru KARA
<b>E.H.C.</b>	: Erdoğan Hasan CENGİZ
<b>K.B.B</b>	: Kocaeli Büyükşehir Belediyesi



## ŞEKİL LİSTESİ

### Sayfa

Şekil 2.1: Deri Malzemelerden Yapılmış Figürler .....	7
Şekil 2.2: Tanrı Rama'nın Deri Tasvir Üzerine İşlenmiş Figürü .....	8
Şekil 2.3: Hindistan'da Siyah Beyaz Olan Tasvir Figürü .....	9
Şekil 2.4: Mrinalini Sarabhai'nin Koreograflığını Yaptığı Gölge-Dans Performansı .....	10
Şekil 2.5: Hindistan'da Grup Parchhai Topluluğunun Gölge Sanatından Yararlanarak Yaptığı Çalışma .....	10
Şekil 2.6: Sana Anil Kumar'ın Atık Malzemeler İle Oluşturduğu Dekor ve Gölgesi.....	11
Şekil 2.7: Çin'de Gölge Oyunu ve Oynatıcısı .....	11
Şekil 2.8: Çin Gölge Oyunu Tasvirleri.....	12
Şekil 2.9: Çin Gölge Oyunu Tasviri .....	13
Şekil 2.10: Çin Tasvir Çeşitleri .....	13
Şekil 2.11: Modern Tasvirler.....	14
Şekil 2.12: Cie-Miss O'youk Grubunun Bir Performansı .....	14
Şekil 2.13: Endonezya Wayang Kukla Tasviri.....	15
Şekil 2.14: Endonezya Göstermelik Tasvir .....	15
Şekil 2.15: Perdenin Arkasındaki Enstrümanlar ve Müzisyenler.....	16
Şekil 2.16: 'Gölgeler Hikaye Anlatır' İsimli Çalışma .....	17
Şekil 2.17: Endonezya Dans Festivali Tanıtımında Kullanılan Silüetler .....	17
Şekil 2.18: Tayvan Eşek Derisinden Yapılmış Tasvirler .....	18
Şekil 2.19: Tayvan Gölge Oyunu Grubuna Ait Perde .....	18
Şekil 2.20: 'Nazha'nın Fantastik Serüveni' Adlı Oyun Tasvirleri .....	19
Şekil 2.21: Nang Sbek Tasvirleri.....	19
Şekil 2.22: Nang Sbek Luang Tasvirleri.....	20
Şekil 2.23: Sokacha Dansçıları, Aksesuar Tasvir, Perde ve Dans.....	20
Şekil 2.24: Gölgenin Gölgesi Adlı Oyundan.....	21
Şekil 2.25: Tayland Tasvirleri ve Oynatıcısı .....	21
Şekil 2.26: Tayland Tasviri İşçilik .....	22
Şekil 2.27: Tayland İp Dokuma İşçilik.....	22
Şekil 2.28: Mısır Tasviri.....	23
Şekil 2.29: Mısır Hiyeroglifleri .....	24
Şekil 2.30: Renksiz Mısır Tasvir Örnekleri.....	24
Şekil 2.31: Forsan Company Dans Tiyatrosu Medya Gölge ve Dans Disiplinleri Bir Arada .....	25
Şekil 2.32: Türk Gölge Oyunu Tasvirleri.....	28
Şekil 2.33: Boyanmış Farklı Tasvirler.....	29
Şekil 2.34: Asetat Kağıdından Yapılmış Tasvir Örnekleri.....	30

Şekil 2.35: İvriz Kaya Kabartmasındaki Tasvir Benzerlik Özellikleri .....	32
Şekil 2.36: ‘Gölgelerin Aşkı’ Oyunundan .....	33
Şekil 2.37: Avanti Oyunu Geleneksel ve Modern Tasvirler.....	34
Şekil 2.38: Lacivert Gölge Adamlar .....	34
Şekil 2.39: Yatık Emine Oyununda Gölge Oyunu Kullanımı .....	35
Şekil 2.40: Ahmed Yesevi Oyununda Kullanılan Gölge Perdesi .....	35
Şekil 2.41: Renksiz Yunan Tasvirleri .....	37
Şekil 2.42: Renklendirilmiş Yunan Tasvirleri .....	39
Şekil 2.43: Antik Yunan, Geleneksel ve Modern Tasvirlerin Yer Aldığı Bir Oyun .	39
Şekil 2.44: İlias Karalias Tiyatrosu’nda ‘Hayatının Tek Yolculuğu’ Oyunundan ....	40
Şekil 2.45: İz Düşüm Feneri .....	40
Şekil 2.46: Die Schatten Gölge Tiyatrosu .....	41
Şekil 2.47: La Voix Humaine Oyunu .....	42
Şekil 2.48: Münih Gölge Oyunu.....	44
Şekil 2.49: Lotte Reiniger’in Gölge Oyunu Tekniği Kullanarak Ürettiği Çizgi Film	45
Şekil 2.50: ‘Disco Pigs’ Oyunu Gölge Ve Projeksiyon Perdesi .....	46
Şekil 2.51: Büyük Kukla Boynuzu Oyunundan Karton Tasvirler .....	47
Şekil 2.52: Shadow King Oyunundan.....	47
Şekil 2.53: Ex Machina Oyunu; Gölge, Projeksiyon ve Aktör.....	48
Şekil 2.54: Expo 58’de Sahnelenen Oyundan .....	48
Şekil 2.55: Josef Svoboda’nın Tasarımı Gölge, Projeksiyon ve Aktörler .....	50
Şekil 2.56: Hilt Tiyatrosunda Sergilenen Cinderella Oyunu .....	50
Şekil 2.57: ‘Shadows From The Cherry Orchard’ Oyunu .....	51
Şekil 2.58: Peng Palas’ın Yönettiği Dövüş Kulübü Oyununun Provasından .....	52
Şekil 2.59: Peter Pan Karakterini Canlandıran Oyuncunun Önceden Kaydedilmiş Gölge Videosunun İzdüşümü.....	53
Şekil 2.60: Robert Wilson, Berliner Topluluğu İle Yaptığı Çalışma ‘Shakespeare Soneleri’ .....	53
Şekil 2.61: Robert Wilson’un Farklı Işık Kullanım Teknikleri İle Kurduğu; Gölge Siluet Projeksiyon ve Oyuncuların Bir Arada Olduğu Bir Sahne .....	54
Şekil 2.62: Gölge Yelken Tiyatrosu .....	54
Şekil 2.63: Noa Schnitzer Gölge Perdesindeki Performansı .....	55
Şekil 2.64: Jack and The Dragon Oyunundan .....	55
Şekil 2.65: Richard Bradshaw’ın Tasvirleri .....	56
Şekil 2.66: Muito Mais Vida Severina Oyunundan Bir Sahne .....	56
Şekil 2.67: Circo de Sombras Oyunundan Bir Sahne.....	57
Şekil 2.68: Ubu Rai Oyunu Renksiz Tasvir.....	57
Şekil 2.69: Tobas Adlı Dans Gösterisinde Dansçılar Projeksiyon Ve Gölge Perdesi.....	58
Şekil 3.1: ‘Güzel ile Çirkin’in Müzikali’ oyunundan; Gölge Projeksiyon Perdesi İle Oyuncular.....	71
Şekil 3.2: Beyaz Tay Oyunundan Üç Ayrı Gölge Perdesi (EK-2). .....	72
Şekil 3.3: Beyaz Tay Oyunundan Eş Zamanlı İki Farklı Mekan (EK-2). .....	74
Şekil 3.4: Güzel İle Çirkin’in Müzikali Oyununda Prens Karakterini Çirkin Karakterine Dönüştüren Büyücü (EK-2). .....	75
Şekil 3.5: Güzel Karakterinin Saraydan Evine Gidişi (EK-2). .....	76
Şekil 3.6: Güzel İle Çirkin Oyunundan Kurt Saldırısı (EK-2). .....	77
Şekil 3.7: Paris Seyahati Kısımının Yer Aldığı Bölümde Güzel Karakteri Hayvanat Bahçesinde Sincap Beslerken (EK-2).....	78



<b>Şekil 3.8:</b> Güzel İle Çirkin'in Müzikali Oyunundan Oyuncunun Bedeni İle Devekuşu Formunu Oluşturması (EK-2).....	79
<b>Şekil 3.9:</b> Keşanlı Ali Destanı Oyununda Kullanılan Aydınlar Perdesi (EK-2).....	81
<b>Şekil 3.10:</b> Keşanlı Ali Destanı Zifaf Sahnesi (EK-2).....	82
<b>Şekil 3.11:</b> Beyaz Tay Seyirciye Kadar Uzanan Oyun Dekorü (EK-2). ....	86
<b>Şekil 3.12:</b> 'Hayat Devam Ediyor Oyunu' Oyuncu Ve Gölge Siluet (EK-2).....	87
<b>Şekil 3.13:</b> 'Kuva-Yı Milliye Destanı' Kukla ve Gölge Perdesi (EK-2).....	88
<b>Şekil 3.14:</b> 'Mutfak Kazaları' Oyunundan (EK-2).....	89
<b>Şekil 3.15:</b> 'İtirafçı Yürek' Oyunundan (EK-2). ....	90
<b>Şekil 3.16:</b> Projeksiyon Perdesi İle Oluşturulan Mekan; Kütüphane (EK-2).....	91
<b>Şekil 3.17:</b> 'Don Kişot Petmen'e Karşı' Adlı Oyunda Projeksiyon ve Gölge Perdesi (EK-2).....	92
<b>Şekil 3.18:</b> Jan Dark Ortadoğu Haritası Arkasındaki Siluetler (EK-2). ....	92
<b>Şekil 3.19:</b> Canlı Maymun Lokantası Oyunundan (EK-2). ....	93
<b>Şekil 3.20:</b> Sevdalı Bulut Oyunundan (EK-2). ....	94
<b>Şekil 3.21:</b> Mahallenin Neşesi Adlı Oyunda Kullanılan El ve Gölge Kuklaları (EK-2). ....	95



**GÖLGE OYUNU VE KOCAELİ ŞEHİR TİYATROSU REPERTUARININ  
SON 20 YILINDA YAPILAN SAHNE PERFORMANSLARINDA  
KULLANILAN GÖLGE OYUNUNUN DEĞERLENDİRİLMESİ**

**ÖZET**

Araştırma; gölge oyununun tiyatro sanatı ile sahne üzerinde kurduğu ilişkiyi, tiyatro sahnelemelerinde gölge oyunu kullanımından çıkan sonuçları, günümüz tiyatrosu açısından faydalarını, olumsuz yanlarını, bu birlikteliği kullanan yönetmenlerin; hangi teknikleri; hangi amaçlarla kullandığını, kullanılan performanslarda atmosfere olan katkısını, oyuncu, yönetmen, aksiyon adına yeni olanaklarını, bu kullanımın oyuncuyu arka planda bırakma olasılığını, bu yöntemi kullanan sanatçıların; gelecekte de bu kullanıma başvurma isteklerini, oyun metninin aktarımına katkısını, birlikteliğin olumlu ve olumsuz yönlerini saptamak için yapılacak araştırmalarda; bu birlikteliği deneyimlemiş; yönetmen, oyuncu, koreograf ve tasarımcı görüşlerine yer verilerek; birliktelikten doğabilecek sorunsalları; farklı araştırmacıların konuya ilişkin görüşleri ile; karşılaştırmalı olarak değerlendirerek; gölge oyununun tiyatro performanslarındaki kullanımı ve etkileşimlerini açıklama amacı taşımaktadır.

Araştırmanın bu amacı doğrultusunda; gölge oyununun tarihsel gelişimi ve içinde barındırdığı teknikler, farklı disiplinler ile olan bağı literatürdeki bilgiler ile desteklenmekle beraber; tiyatro performanslarında; gölge oyunu unsurları barındıran gösterim örneklerine yer verilmektedir. Bu örnekleri takiben araştırma; Hindistan, Çin, Endonezya, Tayvan, Tayland, Kamboçya, Mısır, Türkiye, Yunanistan, İngiltere, Fransa, Almanya, Çek Cumhuriyeti, Brezilya, Amerika gibi ülkeler özelinde; gölge oyununun tarihsel gelişimi, farklı disiplinlere olan etkisi ve tiyatro performanslarında gölge oyunu kullanımına yer açmış yönetmenlerin; bu kullanıma başvurdukları tiyatro sahnelemelerinde; nasıl kullanıldığı ile ilgili görsel ve açıklamalara yer verilmektedir. Araştırmanın sorunsallarını açıklayabilmek ve sınırlılık getirmek amacıyla; örneklem; ödenekli tiyatrolar arasında yer alan; Kocaeli Şehir Tiyatrosu'nun; son 20 yılı repertuarında; gölge oyunu kullanılan tiyatro performansları seçilmiştir. Yapılacak görüşmeler ve konuya ilişkin literatür bilgileri; görüşmelerin yapıldığı sanatçı yapımları göz önüne alınarak, bu yapımlara ait performanslarda gölge oyunu unsurlarını ne şekilde barındırdıkları, bu birliktelik ile olan bağları, ortaya çıkan etkileşimleri örnekleme oluşturan performanslar üzerinden ve bu performanslarda yer alan sanatçılarla yapılacak görüşmeler çerçevesinde elde edilen bulgular doğrultusunda; farklı akademisyenlerin; konuya ilişkin, benzer görüşlerine yer verilerek değerlendirilecektir.

Araştırmanın son bölümünde yer alan; Kocaeli Şehir Tiyatrosu'nun, gölge oyunu unsurları barındıran performansları üzerinden; bu performanslarda yer alan sanatçıların görüşlerinden elde edilen bulgular ile farklı araştırmacıların konuya ilişkin görüşlerinin; karşılaştırmalı olarak değerlendirilmesinden, ortaya çıkan; gölge oyunu

unsurları ile tiyatro birlikteliğinin varlık nedenleri ve sonuçlarının, gölge oyunu sanatının gelişmesi yolunda; farklı arařtırmalara kaynak oluřturması özelliğini barındırdığından; bu çalışma önem arz etmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** *Gölge Oyunu, Tiyatro, Gölge Tiyatrosu*



**SHADOW THEATER AND THE EVALUATION OF THE SHADOW  
THEATER USED IN THE STAGE REPERTOIRES OF KOCAELI CITY  
THEATER IN THE LAST 20 YEARS**

**ABSTRACT**

The research aims to explain; the relation between the shadow theater and the drama on the stage, the results of using the shadow theater in staging the drama, its benefits from today's drama perspective, its negative sides or effects, or for the directors; using this togetherness on the stage; which techniques are used and for which purposes, its effects on the atmosphere where the technique is used, the new opportunities it creates for the actor, for the director or for the action, or even the possibility of leaving the actor behind the scene. The artists using the shadow theater; their tendency to use the technique in future plays, the contribution of the script in the performance, the researchers to determine the positive and negative effects of this togetherness; to place the views of the directors, actors, choreographers, and designers who previously experienced or used it. The research also covers the evaluations of different researchers comparatively to better explain the potential problematics of this togetherness. This research also aims to better explain the use of shadow theater in the drama performances and the interactions in between with and from the view of the above detailed perspectives.

For this purpose of the research; the historical development of the shadow theater and all its inclusive techniques, its relation with different disciplines are supported with the informations found in the literature together with its exemplary use in the stage performances having the elements of shadow theater. Following these examples, the research also includes the historical development of shadow theater and its interaction with the other disciplines of the shadow theater in countries like India, China, Indonesia, Taiwan, Thailand, Cambodia, Egypt, Turkey, Greece, UK, France, Germany, Czech Republic, Brazil, and USA. Also, the visual examples and explanations of how the technique is used together with views of the directors are included in the research. To better explain the problematics and to limit it to a certain extent, Kocaeli City Theater with its past 20 years repertoire where shadow theater is used, has been chosen as an exemplary one among the subsidized theaters. The evaluation of the interviews as well as the relevant literature information will be made in the light of the; the interviewed artists who used the technique, how they have used the technique, the relationship between the shadow theater and the drama itself, the views of the artists who has taken the roles in these performances, the results obtained through these interviews together with the views of different academicians having similar experiences in the field of this research.

As it has been explained in the last part, the research is an important source for the future studies of the same topic since it provides an extensive information about the development of the shadow theater, its connection with drama, the reasons of its existence and results of it. The findings obtained through the interviews with the artists

taking role in Kocaeli City Theater plays, covering shadow theater elements as well as the views of different researchers were comparatively evaluated.

**Key words:** *Shadow Play, Theatre, Shadow Theater*



## 1. GİRİŞ

Gölge; Türk Dil Kurumu sözlüğündeki tanımını itibariyle; ‘saydam olmayan bir cisim tarafından ışığın engellenmesiyle ışıklı yerde oluşan karanlık’ manasını taşımaktadır ([http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&kelime=G%C3%96LGE](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=G%C3%96LGE)). Gölge elle tutulamadığı için; soyutluk kavramı taşısa da, kimi zaman; güneşin dünyayı ısıttığı noktalarda, insanları güneş ışınlarından korunmaları için somut nitelikte bir alan oluşturmaktadır.

İlkel çağlarda yapılan arkeolojik kazılarda, insanların mağarada yaşadıklarına dair hayat bulguları neticesinde; gün ışığında pek fazla fark edilmeyen gölgelerini, gece mağaralarında yaktıkları ateşin ışık süzmeleri ile duvarlarda oluşan yansımalarını fark etmeleri ile keşfettikleri düşünülebilir. Bu farkındalığın üzerlerinde yarattığı etki; sonrasında yapılan dini törenlerde, dramatize barındıran ritüellerde; kullanılan teknik ile amaç doğrultusunda; ilk dinsel inanç öğelerinden biri olduğu öngörülebilir.

Aydınlatılmış bir perde aracılığı ile; bu perdeye yansıtılan materyaller ile icra edilen performanslara, oyuncu bedenleri ile yapılan eylemlere, gölge kuklalarının manipülasyonlarına gölge oyunu denir. Gölge oyunu; tarihsel süreçte; karşımıza; inanç öğelerine sahip ilkel toplumların, daha çok yaşamını yitirmiş bireyleri anmak ve topluma yaşayış düzeninin nasıl olması gerektiği hususunda başvurulmuş bir sanat olarak çıkmaktadır. (Sevin, 1968, s.1).

Gölge oyununun oluşmasında genel büyük pay sahibi olarak dini ritüeller görülmektedir. Asya kıtasında oyun başlamadan kendilerinden önce ölen aile büyüklerini anma geleneği bu görüşü destekleyen niteliktedir (Tilakasari, 2008, s.24).

Gölge oyunlarında kullanılan malzemeler ölü hayvan derilerinden yapılmaktadır, kullanılan malzemeler ülkelere ve kültürlere göre farklılıklar göstermektedir. Çin’de keçi derisi ve eşek, Güneydoğu Asya’da manda, Hindistan’da keçi veya manda derisi kullanılmıştır. Derinin soyulması, kazılması ve gerilmesi, üreticiyi doğrudan ölüm ve dönüşüme ilişkin konularla bağ kurmasını sağlar. Bazı kuklaların yapımında kuklayı yapan kişilerin özel gereksinimleri vardır; ayı veya panter cildinden yapılmış olması

beklenen Khmer, emanet figürü; Preah Muni Eysi, Java veya Bali'deki ana tanrı palyaçosu kuklası gibi belirli önemli figürleri yapmadan önce meditasyon yapılması bu gereksinimlere örnek teşkil edebilir. Ölümden gelen ve güzel bir figür haline getirilen deriler ile kazanılan izleyici üzerindeki gerçeklik algısı; manevî vizyonlarla ilişkili ölüm ve yeniden yapılandırma sürecini yansıtıyor (Bordat ve diğ., 1956).

Gölge oyununun ölümle olan bağına yansıtan başka bir örnek ise; Türk gölge oyunu tiplerinden; kesin bir bilgi olmamakla birlikte; Karagöz ve Hacivat'ın cami inşaatında çalışırken idam edilmesi ile Şeyh Küşteri tarafından bu kişileri anmak veya yaşatmak maksadıyla tasvirlerini yapmış olması görüşünün; gölge oyununun ölüm ve yeniden doğuş ile olan bağlantısını yansıttığı söylenebilir (Duru, 2017, s.83).

Gölge oyunu tarihsel gelişim evresinde, estetik algının oluşumu ile üretilmeye başlamış ve sonrasında bir tiyatro tekniği, türü olmuştur. Gölge tiyatrosu ülkeler arasında farklılıklar ve benzerlikler göstermektedir. Kimi ülkelerde; malzemeleri farklılık gösteren kuklalar ile kimi ülkelerde ise; canlı insan performanslarına dayalı gölge oyunlarına rastlanılmaktadır.

Gölge oyunu kaynakları, performans verileri, performansların birçoğunun doğaçlama üzerinden yapılıyor olması nedeniyle oyunlarda kullanılan metinler kayda geçirilmediğinden, kaynağı olmayan oyunların tarih içerisindeki yayılışının izleyiciler tarafından olduğu düşünülmektedir. Bu metot ise oyunların çok fazla değişikliğe uğramasına ve ilk halinden uzaklaşılmasına sebep olmuştur (Hamade, 1961, s.39-40).

Gölge oyununun bulunduğu ülkelerdeki ortak özellik; evrenle boyut yönünden kıyaslanamayacak kadar küçük fakat içerdiği konular ve betimlemeler ile evreni yansıtacak denklkte bir dinamik taşımasıdır. Platon'un, sanatı değerlendirirken; mağara kuramında ifade etmeye çalıştığı alegorisini, gölge oyunu betimlemesini kullanarak aktarmıştır (Eflatun, 1975, s.199-204). Platon 'Yasalar' (Nomoi) adlı kitabında da; yer yüzünün tiyatro sahnesi olduğu, bu yeryüzünde yaşayan canlılarında kontrolünün yaratıcının kontrolünde olan kuklalar şeklinde belirttiği düşüncesini de kendi kuramına dayanak yapmıştır (Platon, 1998, s.28). Platon'un bu düşüncesi; Türk gölge oyunu Karagöz'de tasavvuf anlayışına denk düşmektedir. Orhan Duru bu benzerliği; Evrenin, sanal bir ortam olduğu düşünülürse; perdedeki figürleri oynatan kişi ile evreni yöneten yaratıcı güç arasında bir bağ kurulabilir (Duru, 1999, s.153). şeklinde ifade etmiştir.



Çin ülkesinde arařtırmalar yapan Alvin P. Cohen, günümüze gelen gölge oyunu metinlerinden en eskisinde Hint destanı Mahabarata'dan bölümlerin yer aldığı belirtmektedir. Bu göstergede oyununun Hint kaynaklı olduğunu gösterse de gölge oyunu, var olduğu her medeniyetten aldığı değerlerle yeni bir şekle bürünmüştür (Çolakođlu, 2006, s.545).

Gölge oyununun nerede doğduđu ile kesin bilgiler olmamakla beraber arařtırmacıların ortak ekseni; Asya kıtasından çıkarak geliřtiđi kanısıdır. Birbirleri ile en çok etkileřimi olduğu düşünölen ölkeler Hindistan ve Çin'dir. Bunları Endonezya ve diđer Asya ölkeleri takip etmektedir.

Hindistan ve Endonezya' da benzer özellikler sahip gölge oyunları konularını genellikle destanlardan almaktadır. Teknik olarak da benzeyen özellikleri vardır. Bu benzerliklerin ve gölge tiyatrosunun geliřimine; göç eden çingenelerin etki ettiđi düşünölse de tarihsel kaynaklarda yer alan; çingenelerin izlediđi yol haritasına göre; birbirlerini etkilemeleri söz konusu deđildir (And, 1977, s.13). Geleneksel gölge tiyatrosu için hikayeler çok çeřitli ve genellikle fantastik olađanüstü konuları içermektedir. Tanrılara övgü, řeytani ve hayvanın buluřtuđu öyküler genellikle Asya destanlarında yer alarak gölge oyunlarında kullanılmaktadır (Tilakasari, 2008, s.24).

Gölge oyununun genel itibariyle kıtalar ve ölkeler arası yayılıřı sırası ile; Asya kıtasından başlamak üzere; Orta Dođu'ya oradan Osmanlı'nın da etkisi ile Kuzey Afrika Balkanlar ve Avrupa'ya řeklinde olmuřtur (And, 1977, s.244). Gölge oyununun ölkelerdeki teknik ve oluřumları yönünden incelerken bu tarihsel geliřim sıralamasına bađlı kalınmıřtır.

Gölge oyununda kullanılan tasvirler ya da figürler; bu sanatın icrasında kullanılan metaforlar olabilme özelliđini taşımaktadır. Tasvirler kullanılan materyallere göre deđiřiklikler göstermektedir. Perdeye yansıyan tasvir oyunun baş kiřisidir. Bu dođrultuda yapımı, yer aldığı cođrafya içerisinde var olan kültürel farklılıklara göre řekillenmektedir. Oyundaki tüm tasvirler; oyun metni içerisindeki konuları gözetilerek tasarlanmaktadır. Buna bađlı olarak; her figürün; kültürel kodlara ve kabullere göre betimlendiđi; bu betimlenen figürlerinde birer arketip olduğu söylenilebilir. Gölge oyunlarında farklı malzemeler ve tekniklerinde kullanımıyla tiyatro oyunlarında; yaratım gücü zor göstergelerin, sahnelenmesine olanak tanımaktadır. Bu olanaklar teknolojinin geliřmesi ile genişlemektedir.

Günümüzde teknolojinin gelişmesi ile gölge oyununda kullanılan ışık kaynakları, perde ekranının çeşitliliği, medya unsurlarının projeksiyon makineleri sayesinde kullanılmaya başlaması gibi pek çok etken; geleneksel ustalardan; geleneksel eğitim görmüş ve deneysel formlar üretmek için çağdaş dijital medya yöntemi kullanan sanatçılara farklı ve yeni yöntemlerle uygulama olanağı sağlamaktadır.

Bu olanakları barındıran tiyatro Murali Basa'nın söylemi ile , “tüm medya'ları bir araya getirme ve ilgili tüm sanatları içinde barındırma kapasitesine sahip bir ‘üstün ortam’ *hyper medium* olarak” adlandırılmaktadır (Basa, 2017).

Wagner'in ‘bütün fikir akımlarını ve çağdaş dünyanın tutkularını kapsama iddiasında olan bir düşüncenin hizmetine, bütün sanatların seferber edilmesi’ düşüncesi çerçevesinde; Gölge tiyatrosunu da bu söylem içinde değerlendirerek; bu çalışmada mevcut olanaklar doğrultusunda yapılmış çalışmaların, proje üretim evresinde yaşanan deneyimler ve gereksinimler saptanmaya çalışılmıştır (Pignarre, 1991, s.99).

Çalışmanın ve yapılan araştırmaların temel soruları aşağıda belirtilmiştir;

1. Tiyatro sahnelemelerinde gölge oyunu kullanımından çıkan sonuçların günümüz tiyatrosu açısından faydaları ve olumsuz yanları nelerdir?
2. Bu birlikteliği kullanan yönetmenler hangi teknikleri hangi amaçlarla kullanmıştır?
3. Kullanılan performanslarda atmosfere katkı sağlanmış mıdır?
4. Oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına yeni olanaklar yaratmış mıdır?
5. Bu kullanım oyuncuyu arka planda bırakmış mıdır?
6. Bu yöntemi kullanan yönetmenlerin ve bu performanslarda yer alan sanatçıların gelecekte de bu kullanımlara başvurma istekleri var mıdır?
7. Bu çalışmalardaki oyuncular bu kullanım tekniğini önemsiyor mudur?
8. Bu çalışmalardaki sanatçıların bu kullanım hakkındaki olumlu ve olumsuz görüşleri nelerdir?
9. Oyun metninin aktarımına katkısının olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?
10. Yaratım süreci zor göstergelere bu birlikteliğin ne gibi katkıları olmuştur?
11. Bu birliktelikte senkronizasyon anlamında zorluklar yaşanabilir mi?
12. Birlikteliği kullanan yönetmenlerin seyirci üzerinde yaratmak istedikleri etkileri ne yöndedir?

13. Bu birlikteliğin performansın hazırlık evresindeki sürenin ekonomik kullanımı anlamında kazanımları nelerdir?

Yukarıda ifade edilen sorulara yanıt vermek üzere bu çalışmada iki aşamadan oluşan bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Birinci aşamayı, Kocaeli Şehir Tiyatrosu'nda yönetmen ve oyuncu yaklaşımlarının analizlerinin yer aldığı; '*Sanatçılara Göre Tiyatro Performanslarında Gölge Oyunu Kullanımına Dair Bulgular ve Görüşmelere Kaynaklık Eden Oyunlar Üzerinden Değerlendirmeler*', *Sanatçılar Açısından Gölge Oyunu Kullanımına Odaklanmak Görüşmelere Kaynaklık Eden Oyunlar Üzerinden Değerlendirmeler*' üzerine görüşlerin yer aldığı bölümler ile görüşmelere kaynak olan sahnelemelerinin olduğu önermeler ; İkinci aşama ise; *Tiyatro Sahnelemelerinde Kullanılan Gölge Oyunu Birlikteliğinin Günümüz Tiyatrosu Açısından Sağladığı Olanaklar* bölümü üzerinden, birinci aşamadaki çıkarımlarda gözetilerek yapılacak değerlendirmeler ve görüşmelere kaynak oluşturan tiyatro sahnelemelerin analizleri kısmından oluşmaktadır.

Araştırmanın ilk bölümünde; gölge oyununun gelişimi, hangi ülkelerde, hangi teknikler ile sahnelendiği detaylı bir şekilde incelenecek ve farklı disiplinlere olan etkisi, kullanılan performanslar ile örneklendirilecektir.

İkinci bölümünde ise; örneklemin olduğu Kocaeli Şehir Tiyatrosu'nun son yirmi yılı repertuarında yer alan; gölge oyununun kullanıldığı tiyatro oyunları üzerinden; yapılan görüşmeler sonucunda; bu kullanımın etkileşimleri değerlendirilecek ve saptanan sorunlara çözümler önerilecektir.

Örneklemin Kocaeli Şehir Tiyatroları olarak seçilmesindeki neden; yapılan şirket veri kaynakları taraması sonucunda elde edilen bilgiler doğrultusunda araştırmanın yapılacağı tarihte; Kocaeli Şehir Tiyatrolarının son 20 yıl repertuarında sergilenen 125 oyunun 15'inde gölge oyunu kullanıldığı tespit edilmiş olup, son yirmi yılda %18.75'lik bir gölge oyunu kullanım oranı saptanmıştır (EK 2).

Bu çalışmanın kavramsal çerçevesini 'disiplinler arası bağ söylemi' oluşturmaktadır. Bu tez projesindeki hipotez; araştırma kapsamında; görüşmelerin yapılacağı kişilerin; sorulara, gerçek durumlarını yansıtır şekilde cevap verdikleri varsayımdır.

Araştırma, gölge oyunu ve tiyatrodaki kullanılan gölge oyunlarında; bu bağın oluşmasında rol almış olan yönetmen ve oyuncu profillerinin fikirlerine başvurulması ve bu bağın nedenselliği anlamında önem arz etmektedir



## 2. DÜNYADA GÖLGE OYUNUN YAYILIŞI VE TENİKLERİ

### 2.1. Asya Kıtası ve Ortadoğu Ülkelerinde Gölge Oyunu Teknikleri

Araştırmanın ilk aşamasını oluşturan bu bölümde; gölge oyununun gelişim sürecinde nerede ve nasıl doğduğu ile ilgili görüşlere yer verilecektir. Gölge oyununun ilk olarak nerede doğduğu ile kesin bir bilgi olmamakla beraber; konu ile ilgili yapılan araştırmalar neticesinde ortaya çıkan coğrafik yayılış sırası baz alınarak incelemeler yapılacaktır. Buna göre çalışmada ilk olarak; Asya Kıtası ve Ortadoğu ülkelerindeki gölge oyunu tekniklerine yer verilerek; bu ülkelerde hangi teknikler ile kullanıldığı incelenmeye çalışılacak ve gölge oyununun kullanıldığı tiyatro performansları örneklendirilerek değerlendirilecektir.

Piscel ve Jacob'un bazı gölge oyunlarının Hindistan'da ortaya çıktığı görüşleri vardır. Bu görüşlerine de kanıt olarak Mahabarata'da geçen; kumaş üzerine yapılan figürlerde kullanılan malzemenin deri olmasının adlandırıldığı tefsirler ortaya çıkmıştır (Tilakasari, 2008, s.24).



Şekil 2.1: Deri Malzemelerden Yapılmış Figürler

**Kaynak:** [www.google.com.tr/search?q=hindistan+gölge+oyunu&tbm=isch&source=iu&pf=m&ictx=1&fir=2\\_tdHWgLRgup5M%253A%252Ceznvx43P5Kb81M%252C\\_&usg=](http://www.google.com.tr/search?q=hindistan+gölge+oyunu&tbm=isch&source=iu&pf=m&ictx=1&fir=2_tdHWgLRgup5M%253A%252Ceznvx43P5Kb81M%252C_&usg=)

Oyun içeriği ise genelde; Ramayana ve Mahabharata destanlarıdır: Hikayede tanrılar, insanlar ve demonlar adalet sağlanana kadar savaşırlar. Gölge tiyatrosu özellikle güney Hindistan da mevcuttur. Kerala eyaletinde silüet figürleri ile Ramayana destanından Bhagavati tanrısı için oyunlar sergilenir. Karnataka’da ise renkli ve şeffaf figürler ile Ramayana ve Mahabharata’dan yeni senaryolar, hatta yeni hikayeler kurgulanmaktadır. Andhra Pradesh, Tamil Nadu ve Orissa kendine ait gölge tiyatrosu sanatına sahip diğer bölgelerdir ([klassische-archaeologie.com/animierte-schatten/tanrilarin-goelge-tiyatrosu-hindistan](http://klassische-archaeologie.com/animierte-schatten/tanrilarin-goelge-tiyatrosu-hindistan)).

Hindistan’da oyunların içerdiği özleri, komşu ülkelerin kurdukları; ekonomik, toplumsal sosyal düzeydeki bağlar, edebiyattaki benzerlikler ve inanç öğeleri etkilemiştir. Konuları itibariyle güncel değerlere yer verilmesi ile; elde edilen çoklu anlatı düzeyi ve teknik özelliklerin gelişmesinde önemli rol oynamıştır. Hindistan’ın sahip olduğu bu özellikleri komşu ülkeleri de etkilemiştir.

Metin And’a göre; Hint kuklacılığının tarihi; çok öncelere inanç öğelerinin deri semboller ile tasvir edildiği günlere dayanmaktadır (And, 1977, s.131).



**Şekil 2.2:** Tanrı Rama’nın Deri Tasvir Üzerine İşlenmiş Figürü

**Kaynak:** [klassische-archaeologie.com/animierte-schatten/tanrilarin-goelge-tiyatrosu-hindistan](http://klassische-archaeologie.com/animierte-schatten/tanrilarin-goelge-tiyatrosu-hindistan)

Deri tasvirler üzerine işlenen tanrı figürleri Hindistan’a özgü değildir. Asya kıtasındaki diğer ülkelerinde gölge oyunu sanatlarında kullandıkları deri tasvirler üzerine işlenmiştir (Heinrich, s.36). Hindistan’da kuklalar şu şekilde sıralanmıştır; İpli ve tahta

kuklalar Sopalı kukla çeşitleri seriden yapılmış tasvirler son olarak ta el kuklası fakat bu tür sadece dilenciler tarafından kullanılmaktadır. (Tilakasari, 2008, s.24).

Hindistan'da gölge oyunları genellikle 2 metre aralığı olan iki direk arasına yerleştirilmiş ışığı süzebilen kumaş niteliğine sahip perdeler üzerinde oynatılmaktadır. Gösteriler öncesinde tanrılara dua eden sanatçılar gösterinin konusunu anlatmaktadır (And, 1977, s.134).

Hindistan gölge oyunlarının doğa ile bütünleşmesi kullanılan malzemeye de yansımış, kukla sopalarını bambudan, ışık kaynaklarını da Hindistan cevizlerinden yapmışlardır.

Özel günlerde tanrıları anmak için yapılan dini ritüellerde tapınakların önüne kurulan perdelerin ölçüsü 15 metreye kadar genişlik farklılık gösterebilmektedir. Performansları gerçekleştirilirken genelde, geleneksel ışık kaynaklarından faydalanılmaktadır; bu yöntemlerden bir tanesi Hindistan cevizi kabuğunun içi oyulup yerleştirilen yağın yakılmasıyla elde edilen ateş ışığı süzmeleriyle; tasvirler perdede hayat bulmaktadır (And, 1977, s.133).

Hindistan'da kukla oynatıcıları geleneksel Türk tiyatrosunda olduğu gibi bütün sesleri bir kişi seslendirmektedir. Saim Sakoğlu'na göre; *'perdeye gelen kişilerin tanınması için, konuşmalarını iyi dinlemek gerekir, perdeye gelen farklı tiplerin hepsini hayali deneni kişi seslendirmektedir.'* (Sakoğlu, 2003, s.168).

Hindistan gölge tiyatrosundaki tasvirlerin ölçüleri farklılıklar göstermektedir, 10 cm ile yaklaşık 90 cm boylarındaki tasvirler teknik olarak sınırlı hareket ettiklerinden; izleyiciler açısından anlatı ön plana çıkmaktadır, buna rağmen savaş sahnelerinde ustaca kullanılan teknikler ile seyircinin konsantresi korunmuştur (And, 1977, s.135-138).



**Şekil 2.3:** Hindistan'da Siyah Beyaz Olan Tasvir Figürü

Kaynak:[hindistan+g%C3%B6lge+oyunu&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjEptKttqvXAhWBYVAKHTDqBAwQ\\_AUICigB&biw=952&bih=507#imgrc=2\\_tdHWgLRgup5M](http://hindistan+g%C3%B6lge+oyunu&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjEptKttqvXAhWBYVAKHTDqBAwQ_AUICigB&biw=952&bih=507#imgrc=2_tdHWgLRgup5M)

Hindistan’da; gölge oyunu, tarihsel gelişiminde; geleneksel biçimini korumuş, yapılan performans sanatlarına esin kaynağı olma özelliği taşımıştır. Hindistan’da dans tiyatrosunun gölge oyunlarında kullanılan figürler ile yapıldığı çalışmalar yer almıştır.



**Şekil 2.4:** Mrinalini Sarabhai’nin Koreograflığını Yaptığı Gölge-Dans Performansı

**Kaynak:** India , The Sacred, Frederic Soltan, Dominique Rabotteau, Om Books Int., India, 2008.

Modern eğilimlerinde olduğu performans çalışmalarına da katkı sağladığı; canlı insan bedenleri ile teknik açıdan kullanılan gölge sanatının birlikteliği ile üretilmiş gölge performans gruplarında görülmektedir.



**Şekil 2.5:** Hindistan’da Grup Parchhai Topluluğunun Gölge Sanatından Yararlanarak Yaptığı Çalışma

**Kaynak:** 1366&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=1BcCWoTEGYnLwQLo9qnADA&q=india+shadow+performenc&oq=india+shadow+performenc



Hindistan’da gölge oyununun sosyal sorumluluk projelerine de hizmet eden çalışmalar yer almıştır.



**Şekil 2.6:** Sana Anil Kumar'ın Atık Malzemeler İle Oluşturduğu Dekorü Ve Gölgesi

**Kaynak:**<http://www.india.com/buzz/this-shadow-art-ganpati-goes-viral-onfacebook-watch-artist-sana-anil-kumar-make-masterpiece-560929/>

Çin ülkesinde ise gölge oyununun barındırdığı teknik özelliklerle birçok açıdan Karagöz ile benzerlik göstermektedir. Karagöz’de olduğu gibi bu oyunlarda kullanılan ezgiler bir hayli geniştir. Oyunlar Ying gölge, Ksi müzikli gölge manalarını taşımaktadır (And, 1977, s.147).



**Şekil 2.7:** Çin’de Gölge Oyunu Ve Oynaticısı

**Kaynak:** <http://turkish.cri.cn/741/2016/07/26/1s177455.htm>

Çin İmparatorluğu'na birçok hanedanlık ev sahipliği yapmıştır. Gölge oyunlarında genelde epik unsurlar ön plandadır. Chung Sech adındaki düşünür gölge oyununun konularını; halkın ders çıkarması için geliştirmiştir (And, 1977, s.147).

Bu yönüyle Karagöz ile olan benzerliği Orhan Duru'nun Karagöz perdesi için yaptığı yorumla; '*Ne demek ibret? Perdeyi boşuna izleme, oradan çıkanlardan bir ders al*' pekişmektedir Duru, 1999, s.153).

Çin gölge oyununda, diğer Asya ülkeleri gibi konularını dini inanış biçimlerinin temsilleri oluşturmaktadır, fakat; İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra reform niteliğinde yeni yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. 19. Yüzyıl itibariyle oyunlar; politik açıdan düşünceleri yansıtan bir araç olarak düşünülerek yeni üretimler yapılmıştır. 20. yüzyıla gelindiğinde; geleneğe dönüş niteliğinde dini işlevler gölge oyununda yeniden işlenmeye başlamıştır (And, 1977, s.166-167).



**Şekil 2.8:** Çin Gölge Oyunu Tasvirleri

**Kaynak:** <http://turkish.cri.cn/741/2016/07/26/1s177455.htm>

'Çin Hanedanlık kültürünün getirdiği gereklilikler; kıyafetler üzerinden; toplumsal sınıfların betimlenmesi; bu sanata da etki etmiş ve tasvirlerin renkleri de buna göre belirlenmiştir (Dillon, 2016, s.355).

Tasvirler genellikle; inek, keçi gibi hayvanların derilerinden yapılmış ve ölçütler olarak farklılıklar göstermişlerdir. Çin gölge oyunu tasvirlerinin ilginç özellikleri;

tasvir başlarının çıkarılabilir olmasıdır. Bunun getirdiği avantaj ile oyuncu farklı figürleri teknik değişimler ile sahneye kolay bir şekilde yansıtmaktadır (Tilakasari, 2008, s.24).



**Şekil 2.9:** Çin Gölge Oyunu Tasviri

**Kaynak:** <http://turkish.cri.cn/741/2016/07/26/1s177455.htm>

Gölge oyunları genellikle 3 metre genişlikte olan perdelerde oynatılmakta tasvirlerin kağıt ya da deri olmasına göre kullanılan perde de değişiklik göstermektedir. Yaklaşık sekiz tasvir çeşidi vardır. Bunlar; kalınlık, incelik, ebat, renkler ve malzeme olarak çeşitlilik göstermektedir (And, 1977, s.167-169).



**Şekil 2.10:** Çin Tasvir Çeşitleri

**Kaynak:** <https://www.easytourchina.com/blog-v1225-a-cultural-journey-to-china-for-chinese-shadow-play>



Çin’de 21. Yüzyıl’da modernleşme etkileri kültür ve sanata da yansımıştır (Dillon, 2016, s.353). Çin’de geleneksel tasvirler çoğunlukta kullanılmaya devam edilse de güncel dünya ile özdeşleşen modern tasvirlerde yapmışlardır.



**Şekil 2.11:** Modern Tasvirler

**Kaynak:** <https://www.chineseshadowpuppetry.com/modern-aesthetic>

Çin’de gölge oyunu kullanımına sahip teatral performanslara rastlamak mümkündür. Cie-Miss O’youk grubu performanslarında; gölge oyununa yer vermişlerdir.



**Şekil 2.12:** Cie-Miss O’youk Grubunun Bir Performansı

**Kaynak:** <http://paca.sortir.eu/evenements/c-cedille-cie-miss-o-youk>

Endonezya ülkesinde Java isimli kuklaların genel anlamı itibariyle gölge figürü olarak adlandırılmakta ve bu türe Wayang adı verilmektedir. Wayang oyununda figürler canlı

oyuncularda olabilir bu yönüyle Endonezya diğer Asya ülkelerinden geleneksellik doğrultusunda farklılık göstermektedir (Tilakasari, 2008, s.81).



**Şekil 2.13: Endonezya Wayang Kukla Tasviri**

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pin/153052087307593374>

Wayang kuklaları, sığır derisinden yapılan; kulit kukla, tahtadan yapılan klitik kukla, tahtalara Wayang karakterlerinin betimlenmesinde; Hint destanlarından esinlendiği görülmektedir. Bu özelliği ile Hindistan gölge oyunu ile benzerlik göstermektedir.

Tasvirlerin boyları küçüldükçe kullanılan deri malzemenin de incelmesi söz konusudur, büyük boyutlardaki figürler için daha kalın olan deriler seçilmiştir. 19 yüzyıla kadar olan tarihsel gelişimi sonucunda, tasvirlerin ebatları, renk farklılıkları ve eksen figürleri kesinleşmiştir (And, 1977, s.180).



**Şekil 2.14: Endonezya Göstermelik Tasvir**

**Kaynak:** <https://asian-images.photoshelter.com/image/I00007byGULOEHYc>

Endonezya Gölge oyununda kullanılan enstrümanların ve ezgilerin çokluğu Karagöz oyunu ile benzerlik göstermektedir. ‘ *Musikisiz bir Karagöz düşünülemez, her tipin kendine özgü bir türküsü olduğu düşünülürse, ne denlikte bir zenginliğe sahip olduğu anlaşılabilir.*’ (Üngör, 1989, s.22).



**Şekil 2.15: Perdenin Arkasındaki Enstrümanlar ve Müzisyenler**

**Kaynak:** <http://www.merhabahaber.com/tarihin-en-eski-golge-oyunu-997523h.htm>

Endonezya’da gölge oyununda en önemli kukla oynatıcıları Dalang’lardır. Dalanglar seyahat eden performans sanatçılarıdır. Hikayeleri perdeye tasvirler eşliğinde aktararak; benzersiz performanslar sergilemektedirler (Tilakasari, 2008, s.85-87).

Endonezya; gölge oyunu kültürünün yer aldığı diğer ülkeler ile kıyaslandığında; kukla çeşitleri, sahnelemeleri ve hikaye farklılıkları ile daha zengin bir çeşitliliğe sahip olduğu söylenilebilir.

Endonezya’da gelenekselden moderne olan yaklaşımlar ile; yirminci yüzyılda; dünyanın en gelişkin tiyatro türü olarak kabul edilmiştir (And, 1977, s.184). Endonezya gölge oyunu; diğer ülkelerdeki toplumu bilinçlendirilme eylemlerinin, sanatsal ifade yöntemlerini kullanarak gerçekleştirmesi ile; birçok ülkede yer alan gölge oyunu çeşitlerinin ifade biçimleriyle benzerlikler taşıdığı savunulabilir. Siyasi

yönetimlerin sanata bakış açısı; toplumun eğitilmesi için kullanıldığı bir araç olarak nitelendirilmiştir (Özkan, 1970, s.49).

21. yüzyıla gelindiğinde farklı disiplinleri ve sanatçıları etkilediği söylenebilir; ‘Gölgeler Hikaye Anlatır’ oyunu ile İspanyol sanatçı El Gecko Con Botas yaptığı çalışmada; Wayang kuklasını kullanarak; geleneksel ve çağdaş yöntemleri buluşturmuştur.



**Şekil 2.16:** ‘Gölgeler Hikaye Anlatır’ İsimli Çalışma

**Kaynak:** <http://www.istanbulkuklafestivali.com/en/gosteri/ispanya-elgecko>

Modernleşme ile birlikte etkileşim yarattığı başka bir örnek ise illüstrasyon sanatıdır. Dergilerde kapak ve tanıtımlarda çizilen resimler gölge benzeri silüetler olarak betimlenmiştir.



**Şekil 2.17:** Endonezya Dans Festivali Tanıtımında Kullanılan Silüetler

**Kaynak:** [https://tr.123rf.com/photo\\_22225677\\_bali-gelen-siluet-dans.html](https://tr.123rf.com/photo_22225677_bali-gelen-siluet-dans.html)



Tayvan ülkesi İkinci Dünya savaşından sonra 17.yüzyılda olduđu gibi yeniden Çin'in kontrolüne girmiştir (Adıbelli, 2006, s.138). Çin gölge oyunu ile benzer öğeler taşısa da Metin And Tokyo'da katıldığı bir seminerde oyunun bizim gölge oyunumuz Karagöz'e benzerliğinden bahsetmiştir. Ayrıca; Tayvan gölge oyunlarının Çin'deki oyunlar ile farklılıklar gösterdiğini belirtmiştir (And, 1977, s.173). Tayvan'da gölge tiyatrosu genellikle nüfusun az olduđu yerlerde gösterilmektedir. Tasvirler genellikle koyun sığır ve eşek derilerinden yapılır. (Tilakasari, 2008, s.24).



**Şekil 2.18:** Tayvan Eşek Derisinden Yapılmış Tasvirler

**Kaynak:** [roc-taiwan.de/info/culture/30-3.html](http://roc-taiwan.de/info/culture/30-3.html)

Portatif kurulup taşınabilir özellikli perdeleri vardır. Kuklaları oynatan performansçılar bu perdeleri rahatlıkla taşıyabilirler. Genellikle perdelerin ölçüleri 2 metreye 2, 5 metre arasındadır (And, 1977, s.176).



**Şekil 2.19:** Tayvan Gölge Oyunu Grubuna Ait Perde

**Kaynak:** [http://www.roc-taiwan.org/usnyc\\_en/post/1826.html](http://www.roc-taiwan.org/usnyc_en/post/1826.html)

Gösterilerden önce çalan davullar oyunun başladığının habercisidir (And, 1977, s.177). 20. yüzyıla gelindiğinde; çok az sayıdaki grup bu geleneği devam ettirmektedir.



Metin And'ın yaptığı bir araştırmada; *'Tayvan'da 15 gölge oyunu topluluğu kalmıştır'* şeklinde belirtilmiştir (And, 1977, s.176).

Günümüzde az sayıda kalan gruplardan Kaahsiung Gölge Tiyatrosu geleneksel oyunlarının dışında; farklı teknik ve modern renklendirmeler ile yaptığı tasvirlerini 'Nazha'nın Fantastik Serüveni' adlı oyunlarında kullanmıştır. Bu çalışma ile; anlatıcı, kukla ve gölge sanatı disiplinlerini bir araya getirmeyi başarmıştır.



**Şekil 2.20:** 'Nazha'nın Fantastik Serüveni' Adlı Oyun Tasvirleri

**Kaynak:** <http://www.istanbul.net.tr/etkinlik/tyatro/nazha-nin-fantastik-seruveni/97484/14>

Kamboçya ülkesindeki gölge oyununun; Angkar imparatorluğu döneminde (M.S 802-1432) ortaya çıktığı düşünülmektedir. (And, 1977, s.207). Kamboçya gölge oyununda iki tür karşımıza çıkar. Bunlar; Nang Sbek kraliyet ailesi için ve Nang Sbek Luang daha büyük tasvirlerin kullanıldığı biçimdir (Tilakasari, 2008, s.75).



**Şekil 2.21:** Nang Sbek Tasvirleri

**Kaynak:** <http://www.istanbulkuklafestivali.com/en/gosteri/kambocya>



**Şekil 2.22:** Nang Sbek Luang Tasvirleri

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pin/458241330820713161>

Bu oyunları diğer Asya kıtası ülkelerinin gölge oyunlarından ayıran özelliği; oyuncunun en az gölge tasviri kadar önemli olmasıdır. Gösterinin sunumu için hem gerçekliğin hem de suretin gerçekleşmesi gerekir (Tilakasiri, 2008, s.75). Türk tiyatrosunda doğaçlama kabiliyeti Kamboçya gölge oyunu oyuncularında da yer almaktadır. Oyunda seyirciyi eğlendirmek amacıyla doğaçlama yapıldığı görülmektedir (And, 1977, s.210-211).

20. yüzyıla gelindiğinde bu sanat kendini korumayı başarmış fakat geleneksel çerçeveden çıkamamıştır. Günümüzde ise yerini sinema almıştır (Tilakasiri, 2008, s.76). Kamboçya'daki bu sanat disiplinler arası bağı olan diğer sanatlarla da yansımıştır Sokacha dansçıları, dans gösterilerinde; ülkenin geleneksel figürlerini, aksesuar olarak kullanmışlar ve performanslarında gölge perde kullanımına yer vermişlerdir.



**Şekil 2.23:** Sokacha Dansçıları, Aksesuar Tasvir, Perde ve Dans

**Kaynak:** <http://andybrouwer.blogspot.com.tr/2007/12/scenes-from-sokacha.html>

28 Ekim 2017’de İstanbul Uluslararası Kukla Festivali kapsamında ülkemize gelen Phnom Penh adlı gölge oyunu topluluğu; geleneksel ve modern yorumları buluşturduğu ‘Gölgenin Gölgesi’ adlı oyunda; oyuncu kuklayı oynatırken bedenini oyunculuk açısından ikiye bölmektedir ve anlatılan hikayeyi aktöre seyirciye bedeninde göstermiştir.



**Şekil 2.24:** Gölgenin Gölgesi Adlı Oyundan

**Kaynak:** [http://www.sp.k12.tr/turkce/kultur-ve-sanat/profesyoneel-etkinlikler/ article/ tiyatro-golgenin-golgesi-kukla-festivali](http://www.sp.k12.tr/turkce/kultur-ve-sanat/profesyoneel-etkinlikler/article/ tiyatro-golgenin-golgesi-kukla-festivali)

Tayland ülkesinde yer alan gölge oyununda iki çeşit vardır. Bunlar Nang Yai ve Nang Tolugdur. Nang, Tayland dilinde deri anlamına gelmektedir. Yapılan tasvirlerin deri olması sebebiyle zamanla gölge oyunu manasında kullanılmaya başlamıştır (Tilakasiri, 2008, s.69).

Metin And yaptığı bir araştırma ile Tayland gölge oyununun üçüncü bir türü da olduğunu belirtmiştir. Bu oyun genellikle akşam saatlerinde oynanan bir oyundur, seyrek de olsa gündüzde oynanır. Bu oynatış biçimine Nang Klang Wan adı verilmiştir (And, 1977, s.197).



**Şekil 2.25:** Tayland Tasvirleri Ve Oynaticısı

**Kaynak:** <https://www.shutterstock.com/search/shadow+puppet+theatre>

Tayland gölge oyunu tasvirleri ile Kamboçya gölge oyunu tasvirleri birbirine çok benzemektedir. Tayland tasvir betimlemeleri altı farklı şekilde sayılabilir. Bunlar; tapınma duruşu, yürür durumda, uçar durumda çok kişili tasvir, savaşıyan iki kişi, kaçabilen ve izleyebilen özellikli tasvirlerdir (And, 1977, s.200).

21. yüzyıla gelindiğinde Tayland'da geleneksel gölge oyunu unutulma tehlikesi yaşamaktadır. Bu sanatı icra eden sanatçıların günümüzde sayısı pek azdır, dolayısı ile; bu tip gösterilere rastlamak çok zordur (Tilakasari, 2008, s.69-70). Yine de farklı sanat dallarından ip dokuma sanatını etkilemeyi başarmıştır, ip dokumalarında; tasvir işlemeciliğinin benzerlikleri görünür.



**Şekil 2.26:** Tayland Tasviri İşçilik

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/avillachica/shadow-puppets>



**Şekil 2.27:** Tayland İp Dokuma İşçilik

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/EkaluxThaiArt/thailand-shadow-puppets>

Mısır ülkesinde gölge oyununun gelişimi hakkında; Hindistan ve bu ülkenin yakınında gerçekleşen, islam fetihleri ile; bu bölge de bulunan bir çok kesime; islamiyet inancı yayılmıştır. Doğu ile islam inancına sahip ülkeler arasında; toplumsal yaşayış düzeni bağı toplumlar arası kültürel etkileşimlere sebep olmuştur. Arap seyahatçileri; Kızıldeniz başta olmak üzere, Çin'in kıyı kesimlerine seyahatte bulunarak;



etkilendikleri buluşları, gölge oyunu ve benzer kültürel faaliyetleri de Ortadoğu'ya bu yolla getirmiş olabilecekleri düşünülmektedir (Nutku, 200, s.199).

Mısır'da gölge oyununun tarihi 10. Yüzyıla kadar sürdüğü düşünülmektedir. En eski oyun metinleri Ibn Danyal (1248-1311) tarafından yazılmıştır. Bu eski metinler üzerinde çalışan ve bitiremediği bu çevirileri; Paul Kahle'ye bırakan; Georg Jacob, bu metinlerin; Melik el-Zahir Sultan Baybars (1260 - 1277) zamanından ve 1267 yılına ait oldukları görüşünü ortaya çıkarmıştır (And, 1977, s.222).



Şekil 2.28: Mısır Tasviri

**Kaynak:** <http://www.theatreperuchet.be/the-shadow-fantasy>

Öndeyişten sonra oyunun; törenci başısı el-Reis; “*Ya Tayf el-Hayal, Ya Kamil el-İtidal!*” şeklinde seslenir. Bu seslenişe, perdeye gelerek yanıt veren kişi kamburdur. Oyun baş kişisi Tayf el-Hayal ona cevap verdikten sonra; seyirciye teşekkür edip, yaratıcıya, kutsal kişilere övgüler sunması, hükümdarın refahı ve huzuru için yakarıшта bulunması; tıpkı Türk gölge oyunu ile benzerlikler taşımaktadır. Konuşmalarda oyunun karakterlerinden olan Visal karakteri; gizli arzularını ve sahip olduğu özellikleri açığa çıkarmakta; sonrasında oyununun diğer bir karakteri Tac Babuçu davet etmektedir. Taç Babuçu’un kaleme aldığı bir belge seslendirilirken; karakterlerin yaptıkları; yanlışlıklar aşağılanmaktadır. Bu benzerlikler ile; Karagöz’ün *Yazıcı* oyunundaki; mektupları seslendirirken kullandığı ithamları anımsatan bir ortaklık söz konusudur. Danyal’ın bir diğer çalışması; Acib ve Garib ismini taşımaktadır. Oyunu kuklalar aracılığı ile manipüle eden sanatçı bu oyunda; pazarlarda oynatılan Türk gölge oyunundaki gibi özellikleri barındırmaktadır. Hacivat ve Karagöz’ün arasındaki iletişim benzerliklerine Garib ve Acib’in diyaloglarında rastlanılabilir. Diğer çalışması EI-Mutayyam’da ise ilk olarak seyirciler selamlanmaktadır, sonrasında ise; aşk şarkıları bölümünde aşık olan karakterlerin, yaşadığı depresif hal yansıtılmaktadır. Bu oyunda ilk önce yapılan seyirciyi selamlanmasından sonra; yaşadığı sıkıntıları oyun

karakteri kendi ağzından anlatmaktadır. Oyunun bir bölümünde cüce karakteri sahneye gelip; güldürü öğeleri barındıran sorular sorması Karagöz oyunlarında yer alan Beberuhi karakterini anımsatmaktadır (And, 1977, s.226-227).

Mısır gölge oyunun da kullanılan tasvirler ayırt edici özellikleri ile ön plandadır. İki boyutlu sanat eserleri Mısır'da oldukça yaygındır. Bu sanatta betimler oldukça farklıdır. Dünya olduğu gibi değil sanatçının perspektifinden ön plana çıkartılmak istenin altı çizilerek üretilmiştir. Mısırlı sanatçılar iki boyutlu sanat eserlerinde gerçek dünyayı taklit etmeye çalışmak yerine, bu sahnelerde yer alan öğelerin ayırt edici yönlerini betimlemeye çalışmışlardır. Antik Mısır hiyerogliflerinin gölge tasvirlerine etkisi de söz konusudur (Sadıkoğlu, 2007, s.139).



Şekil 2.29: Mısır Hiyeroglifleri

**Kaynak:** [https://masonlar.org/masonlar\\_forum/index.php?topic=17478.0](https://masonlar.org/masonlar_forum/index.php?topic=17478.0)

Kullanılan tasvirler Karagöz'de olduğu gibi deridir. Mısır'da renkli ve renksiz tasvirler bulunmaktadır.



Şekil 2.30: Renksiz Mısır Tasvir Örnekleri

**Kaynak:** And, 1977, s.24

Türkiye'ye gölge oyununun Asya üzerinden Mısır'a oradan da Arap geziciler tarafından Osmanlıya riayet ettiği görüşü mevcutsa da Türk gölge oyunlarının Mısır'daki oyunları da etkilediği görüşü vardır.

Türk Karagöz gölge oyunu etkisinde olan; Mısır gölge oyunu, Halep, Kudüs, Şam ve Beyrut gibi şehirlerde rastlanılmaktadır. Fakat Karagöz tasvirlerindeki ince işlenişe pek rastlanılmamaktadır. Oyunlarda yer alan bölümler ve oyun tipleri arasında büyük oranda benzerlikler fark edilmektedir. Mısır gölge oyununda; Tiryaki karakterine 'Aşu' veya 'Aşku', Matiz karakteri ise; 'Ağa' şeklinde ifade edilmektedir (Mutlu, 1997, s.228).

Mustafa Mutlu'nun bu görüşünü; Metin And' ın yaptığı iki ülke arasındaki gölge oyunları değerlendirmesi ile desteklenmektedir. Mısır gölge oyunu tasvirleri sonradan eski biçimsel özellikleri yerine; zamanla Türk tasvirlerine benzemiştir. Mısır ve Türk gölge oyunları arasındaki benzerlikleri; Mısır kukla tasvirlerine 'Aragöz' denmesi kanıtlar niteliktedir. (And, 1977, s.232).

Mısır Gölge oyunu geleneksel modelden fazla ileri gidememiş fakat 21. Yüzyılda ülke içinde yer alan disiplinler arası bağı olan sanatları etkilemeyi başarmıştır. 2009 yılında Waleed Awni tarafından kurulan Forsan Company'in kuruluş amacı Mısır mirasından ilham alıp modern dans tablolarının ve karakteristik halk tiyatrosu özelliklerini taşıyan performansların üremesidir ([http://en.wataninet.com/culture/culture\\_1/women-of-egypt-in-dance-theatre/14955](http://en.wataninet.com/culture/culture_1/women-of-egypt-in-dance-theatre/14955)).



**Şekil 2.31:** Forsan Company Dans Tiyatrosu Medya Gölge Ve Dans Disiplinleri Bir Arada

**Kaynak:** <http://en.wataninet.com/tag/forsan-al-sharq-dance-company>

Türkiye’de ki gölge oyunu gelişimi bu çalışmada Asya kıtası başlığı altında değerlendirilmektedir. Gölge oyunun Asya’da, Kaburcak, Kamucak şeklinde anıldıklarına rastlanmaktadır. Moğolların gölge oyununda Çinlilerden etkilendiğine, Türklere de gölge oyununun Moğol’lar dan geçtiği görüşü; gölge oyununun, Asya kıtasından türeyebileceği görüşüne işaret etmektedir (Sevilen, 1969, s.4).

Bu görüşe benzer bir başka görüşe ise; Türkiye’ye gölge oyunu; Hindistan’dan Batı ülkelerine göç edenlerden, Türkiye ülkesine gelen, çingeneler aracılığı ile tanışmış olma olasılığını; Karagöz karakterinin de çingene olabileceği üzerine yapılan araştırmaların çeşitliliği ile de desteklenmektedir. Oyunların bir çoğunda Karagöz’ün kendisinin çingene olduğunu; ‘*Güruh-i Kıptiyandanım*’ şeklinde ifade etmektedir.

Türk gölge oyunu; Karagöz tasvirleri arasında; Karagöz’ün çingene olarak betimlenen figürlerine rastlanılmaktadır. Fakat; Pischel’in görüşü olan; gölge oyununun Hindistan’dan Batı ülkelerine seyahat eden çingeneler aracılığı ile yayılışının sağlandığı; kanıtlanamamaktadır. Hindistan’dan Batı ülkelerine seyahat eden çingeneler yola, Kuzey Hindistan üzerinden çıktıklarından, ülkenin güneyinde bulunan gölge oyunu özellikleri ile bağlantıları ve benzerlikleri bulunmamaktadır (And, 1977, s.242).

Türk gölge oyunu Karagöz’ün nasıl ortaya çıktığı ile ilgili; Batılı araştırmacıların görüşü; Karagöz oyununun Bizans aracılığıyla ortaya çıktığıdır. Araştırmacılar bu görüşlerini Bizans mimus oyunlarında yer alan; başı kel, karnı şişkin mimus’unu; orta oyununda Pişekar, gölge oyununda Hacivat, eli şakşaklı Maccus’unu da; orta oyununda Kavuklu ve gölge oyununda Karagöz yapmışlardır. Siyavuşgil’e göre Karagöz’ün ortaya çıkışı ve Çin ülkesi ile olan bağdaşmaları;

*“Bu görüşlerin yanı sıra başka bir görüş ise; Karagöz, Hacivat ve Şeyh Küşteri’nin yaşamış kişiler olduğu görüşünden hareketle Karagöz oyununun kaynağı gösterilmeye çalışılmıştır. Karagöz oyununun Sultan Orhan zamanındaki inşaat işçilerinden Kamgöz’le Elacivad’ın (Hacı Evhad veya Hacı İvad’ın) hatıralarını yaşatmak amacıyla Şeyh Küşteri tarafından bulunduğu rivayeti, İmparator Wu-ti”nin ölen eşi ile bağlantılı eski Çin rivayetinin bir benzeri, bir yer ve zaman değiştirmiş şeklidir”*

Şeklinde ifade edilmektedir (Siyavuşgil, 1941, s.32-33).

Bu görüşler Türk gölge oyunu Karagöz’ün; Türkiye’ye gelişini kanıtlayamamakta, fakat; gölge oyununda yer alan; Karagöz ve Hacivat karakterleri, halk tarafından; benimsenmiş ve gerçekten yaşamış kişiler olarak görmek istediğinden bu nitelikte



görüşler ortaya çıkmıştır. Efsane boyutunda olan bu görüşe göre, Sultan Orhan döneminde Hacivat'ın duvar ustası, Karagöz'ün demir ustası olduğu, Bursa'da yapılan caminin minaresini yaparken diğer işçilerin dikkatlerini dağıtacak şekilde tartışmaları, cami yapımının zamanında bitmemesine sebep olmuş, bu sebeple; Sultan Orhan tarafından idam cezasına çarptırıldıklarıdır. İdam edilen Karagöz ve Hacivat'ın ölümü halk yasa boğulmuş; Şeyh Küşteri'de bu kişileri anımsatmak adına Karagöz ve Hacivat'ın tasvirlerini, mum ışığı ile aydınlanan bir perdede canlandırması ile ortaya çıkmıştır. Bu rivayeti yansıtan farklı görüşlere de rastlanılmaktadır. (Siyavuşgil, 1941, s.32-33).

Gölge oyununun Türkiye'ye ne zaman geldiği hususunda farklı görüşlerden biri de; Evliya Çelebi'ye aittir. Evliya Çelebi'ye göre; Karagöz ve Hacivat gerçek kişiler olup Anadolu Selçukluları döneminde yaşadıkları, birbirleriyle olan ilişkileri de; hayal perdesinde; hayaliler tarafından yansıtılan figürler vasıtası ile canlandırılmıştır (And, 1977, s.246-247).

Rivayet olarak nitelendirilen bu görüşlere; Türkiye'ye gölge oyununun gelişi ve kökeni ile ilgili bilgiler veren belgelere de rastlanılmaktadır. Gölge oyununun Türkiye'ye; Mısır ülkesinden gelmiş olduğunu kanıtlayan belge; araştırmacı; Mehmed bin Ahmed'in; 'Vekaayi-üd-düher' adlı eserinde yer almaktadır. 1517 yılında Mısır'ı fetheden Yavuz Sultan, Memluk'un hükümdarını idam ettirmiştir. Hükümdar'ın idam edilişi yine devrin sanatçılarından olan; gölge oyuncusu; Tumanbay bu olayı gölge perdesinde canlandırmış, sultan ise bu performanstan çok etkilenmiştir. Bu performansı gerçekleştiren sanatçıyı ödüllendirmiş ve saraya dönüşte yanına almıştır. Bu olaydan sonra Sultan'ın kardeşi Gevherhan hanımın düğününe Mısır ülkesinden sanatlarını icra etmeleri için gölge oyunu oynatan kişiler davet edilmiştir. I. Ahmet, saraya gelen bu sanatçılardan birini; Edirne'de izleme imkanına sahip olmuştur. Dönemin araştırmacılarından; İbni İyas'ın verdiği; gölge oyununun Türkiye'ye; Mısır ülkesi üzerinden geldiği ile ilgili bilgilerde bu kanıtları destekler niteliktedir (And, 1977, s.251). Karagöz'ün isimlerinin geçtiği ilk yazılı eser Evliya Çelebi'nin 'Seyahatname' adlı eseridir. (Nutku, 2000, s.201).

Gölge oyununda en önemli etken; gölge perdesine yansıyan, figür veya tasvir olarak nitelendirilen tasarımlardır. Buna göre; önemlilik arz eden nokta; tasvirlerin biçimlendirilmesi ve uygulanmasıdır. Karagöz kuklaları Türkiye ülkesinde genellikle

tasvir olarak ifade edilmektedir. Diğer ülkelerde ise; Türk gölge oyununun içinde yer alan bu figürlere, ‘Türk Karikatürü’ ismi verilmektedir (Mutlu, 2002, s.20).

Her ülkenin ve her gölge oyunu tasviri işleyen zanaatkarın; kendine has yöntem ve teknikleri olduğu söylenilebilir. Dünyada genellikle; tasvirlerin tasarımında; metal deri, karton, ahşap, gibi maddeler kullanılmaktadır (Oral, 2003, s.125).

Hayali Küçük Ali’nin gölge oyununda kullanılan tasvirlerinin nasıl yapılacağını ve aşamalarını şu şekilde aktarmıştır;

“Mezbahadan veyahut başka bir yerden derilerden bir tane alınarak tuzlamadan büyük bir kap içine su doldurulup konulur. Derinin iki üç gün sonra kendiliğinden tüyleri dökülür. “(Ali, 2005, s.100).

Aktarımındaki ifadelerden anlaşılacağı gibi bu işin özenle yapılması gerekliliği ön plana çıkmaktadır.



**Şekil 2.32:** Türk Gölge Oyunu Tasvirleri

**Kaynak:** <http://karagozmuzesi.bursa.bel.tr/foto-galeri>

Tasvirleri işleyen kişi nevrehan olarak adlandırılan bir bıçak türü vasıtası ile deriye işlediği çizime göre delme işlemi yapmaktadır. Tasviri işleyen bu kişilerin bu işlemi yapmalarındaki neden; perdeye ışık süzmelerinin vasıtası ile yansıyan görüntünün, bu işlem sonrasında oluşturulan deliklerden geçerek, daha belirgin bir ifade oluşturma isteği olarak ifade edilebilir. Tasvir işleme aşaması; Asya ülkelerinde genellikle zımba kullanımıyla sağlanmakta Karagöz’de ise bu işlem çeşitli bıçak ya da ısıtılabilen maddeler aracılığı ile; yakma işlemi yapılarak uygulanmaktadır. Yakılma işlemi diğer yöntemlere göre, deriye zarar verme olasılığını yükselttiğinden risk taşımakta olduğu için fazla tercih edilmeyen bir yöntem olduğu söylenilebilir. Tasvir tasarımı sıralamalı işlemlerden oluşmaktadır, sıralama tasviri uygulayan kişilere göre değişiklikler gösterebilmektedir, tasvir yapımının son aşamasında; kullanılan hayvan derileri

zeytinyağı ile nemlendirilip yumuşatılarak, düzgün bir görünüm elde edebilmek için kalıba yatırılmaktadır (Şapolyo, 1947, s.21).

Tasvir yapımında, derinin işleme aşaması ve kalıptan çıkarılması sağlandıktan sonra, tasvirin kişisel özelliklerine göre giydiği kostüm renklendirilmek için farklı, boya türleri kullanılarak boyama işlemi yapılmaktadır. Boyama işlemi; tasvire estetik bir görünüm kazandırmakla beraber; tasvirlerin geleneksel ışıklandırma kaynağı olan; mum ya da meşale kullanımına yer verildiğinde, boyanan tasvirler, ısı sebebiyle boyadaki kimyasal maddeler vasıtası ile pişerek daha uzun ömürlü bir kullanım özelliği kazandırdığı söylenilebilir (Duyuran, 2000, s.23).



**Şekil 2.33:** Boyanmış Farklı Tasvirler

**Kaynak:** [http://www.karagoz.net/sunnet.htm#.Wjbm91Vl\\_IU](http://www.karagoz.net/sunnet.htm#.Wjbm91Vl_IU)

Karagöz oyunundaki kişileri konuşurma ve manipüle etmede, tasvirlerin sahip olduğu özellikler dikkate alınır. Hayaliler; kendi kukla tasviri tasarımlarını yaptıklarından oynayacakları kuklanın biçimsel özelliklerini öncesinden planlayıp, sahne sıralamalarına göre; hangi yöne bakacakları tespit edilip bu tespitlere göre; tasvirlere delikler açılmaktadır. (Göktaş, 2005, s.67).

Tasvirlerin kontrolü genellikle tasvir üzerine açılan sopa deliklerine geçirilen sopalar ile sağlanmaktadır. Tasvirlerin biçimsel özelliklerine göre; bazı parçaları misina veya bağırsak ipi ile birbirine bağlanarak, hareket olanakları genişletilebilmektedir. Oynatıcı tasvirleri seslendirirken; tasvirlerin hareketlerini de oyun metnine göre senkronize bir şekilde hareket ettirmeye gayret göstermektedir. Seyirci açısından oyunun izlenme ve illüzyonu dikkate alındığında, gölge oyununu icra eden sanatçının; senkronizasyon anlamındaki bu gayreti önem arz etmektedir. Tasvirler genellikle bir sopa takılmaktadır fakat Karagöz tasviri gibi hem bedeni hem de elini ayrı ayrı oynatmak istendiğine bu sayı iki adet sopa kullanımına çıkmaktadır. Oyun metnine

göre yapılan eylemlere zenginlik katabilmek ve hareket olanaklarını arttırmak için tasvirler bu işlemler yapılmaktadır (Yüce, 2001, s.45).

Türk gölge oyunu Karagöz’de her bir tasvirin perdeye gelişi ile birlikte, o tasvirin hangi coğrafyadaki kişileri yansıttığını belli eder nitelikte; yöre türküleri seslendirilmektedir. Bu türküleri seslendiren kişilere yardak denir. Hayvan derisinin bir çembere gerilmesi ile elde edilen enstrümanlar, Karagöz oyununda efekt yapmak veya türkülere eşlik etmek maksadı ile kullanılmaktadır (And, 1977, s.290).

Gölge oyununda birden fazla yardımcı olabilir, bu sayı birden fazla olsa da Türk gölge oyununun en belirgin özelliği, oyunda yer alan tüm tasvirleri bir kişinin seslendiriyor olmasıdır. Hayali denen bu sanatçılara, yardımcıları; enstrümanlar aracılığı ile efekt yapmalarının dışında; tasvir kuklalarını sahne sırasına göre dizmeleri, oynatıcı istediğinde kendilerine vermeleri gibi işlerde, yardım etmektedirler. (Oral, 2003, s.160).

Gölge oyunu tasvirlerinin deri oluşu ve tasvir haline getirme işlemleri, diğer malzemelere göre daha uğraş gerektirdiği için zaman içerisinde malzeme kullanımında değişiklikler gözlemlenmiştir.

Ünver Oral, profesyonel gölge oyunlarının icrası için plastik malzemenin de kullanılabileceğini savunmaktadır, özellikle; deri kullanılarak yapılan tasvirlerin yapım işlemi, plastik malzemenin işlenmesi açısından daha fazla aşama ve zorluklar içerdiğinden, plastik malzeme kullanımının daha pratik bir yöntem olduğunu düşünmektedir. Bu sebeple; amatör çalışmalar ve gölge oyununun yaygınlaşması için; plastik malzeme kullanılması gerektiğini vurgulamaktadır (Oral, 2000, s.111).



**Şekil 2.34:** Asetat Kağıdından Yapılmış Tasvir Örnekleri

**Kaynak:** [http://www.karagoz.net/karagoz\\_kuklaları.htm](http://www.karagoz.net/karagoz_kuklaları.htm)

Sabri Esat Siyavuşgil Karagöz kişileri sınıflamasını mahalle çerçevesinde yapmıştır. ‘mahalle sınırları esas alınarak yapılacak bir sınıflamasında hem “yerli tipleri tahlil ve

mahallenin fizyonomisinin belirleneceği, hem de “mahalleye yakından veya uzaktan gelenlerin karşısında mahallenin ve dolayısıyla halkın kompartımanını tespit etmek”(Siyavuşgil, 1941, s.144).

Türk gölge oyunu Karagöz’de tasvirler, toplumsal sınıflara göre ayrıştırılarak; coğrafik, kültürel farklılıklara sahip toplumsal özellikler gözetilerek tasvirler tasarlanmıştır. Saim Sakaoğlu araştırmasında; önceden Karagöz oyun tasvirleri ile ilgili yapılmış sınıflandırmaları inceleyerek; kapsamlı bir sınıflandırma çalışması oluşturmuştur; bu çalışmaya göre; tasvir çeşitleri aşağıda belirtildiği gibi;

A. Asıl kişiler

B. Sıklıkla görülen kişiler (Çelebi, Tiryaki, Beberuhi)

C. Zenneler / Kadınlar

Ç. Kabadayılar ve sarhoşlar

D. İmparatorluk Tipleri / Taklitler

1. Anadolu ve Rumelili tipler

2. Türk olmayan tipler (Arap, Acem, Arnavut)

3. Müslüman olmayan tipler (Yahudi, Ermeni, Rum, Frenk)

E. Özürlü tipler

F. Eğlendirici tipler

G. Olağanüstü kişiler ve yaratıklar

G. Diğerleri

1. Edebiyat çevresinden adlar ve yakınları

2. Karagöz ve Hacivat ailelerinin çocukları ve akrabaları

3. Meslek sahipleri

4. Yeni oyunlardaki tipler

Şeklinde sınıflandırılmıştır (Sakaoğlu, 2003, s 49).

Gölge oyunu Karagöz’ün bölümleri dört adettir. Bunlar giriş olarak adlandırılan; mukadime, ikinci bölüm olan; söyleşi kısmının yer aldığı genellikle Karagöz’ün

Hacivat'a sataşmalarda bulunduğu muhavere, oyunda anlatılmak istenen kısım olan fasıl ve son bölüm bitişir (And, 1977, s.272).

Karagöz oyunlarında genellikle konular; Osmanlı İmparatorluğu döneminden; toplumsal yaşamdan alınmıştır, halkın yaşadığı problemler oyunlarda işlendiğinden; oyunu izleyen kişiler tarafından ilgi uyandırmaktadır. 'Kanlı Nigar' oyununun çıkış noktası; fuhuş hayatını yansıtmaktır. 'Ağalık' oyununda ise; köle hayatı; 'Büyük Evlenme' de İstanbul'da yer alan düğünler, 'Cazular' oyununda; halkın sihre olan inanışları anlatılmaktadır. Oyunlarda yer alan bu konular ile; icrayı izleyen halk arasında bir iletişim temeli oluşturulmakta ve halkın yaşadığı sıkıntılara çözümler önerilmektedir. (Bozok, 2005, s.139).

Karagöz oyunlarında dönemine bakıldığında Karagöz ve Hacivat kostümlerinin; Osmanlı'daki giyim kuşama uygun olmadığı görülür bu konu hakkında Özdemir Nutku bir bildiri yayınlamıştır.

"İvriz'de yer alan; Bereket Tanrısı'nın taş başlığı; Karagöz'ün şapkasına benziyordu." (Nutku, 2011).

Türkoğlu; İvriz'de yer alan tarihi kayalar olarak adlandırılan; kral şeklindeki kabartmanın başında yer alan şapkanın Karagöz tasvirlerinde yer alan şapkaya benzetmektedir. 'Hitit tanrıları' denen bu kabartmalar duruş biçimleri ve üzerlerinde yer alan kostüm betimlemelerindeki işlemler ile Karagöz ve Hacivat karakterlerine benzer şekilde tasvir edilmiştir. (Türkoğlu, 2002, s.41).

Şekil 2.35'te görüleceği gibi Tanrı kabartmaları karşılıklı olarak birbirine bakmaktadır, sağdaki taş kabartmasının eli tıpkı Karagöz ve Hacivat tasvirlerinde olduğu gibi; çene altında yer almaktadır, yine soldaki taş kabartmasında ise elinin çenesine yakın olduğu görülmektedir. Karagöz ve Hacivat'ın ayakkabılarına bakıldığında; taş kabartmalarında ayaklarında yer alan betimleme ile benzer özellikler taşıdığı söylenebilir.



**Şekil 2.35:** İvriz Kaya Kabartmasındaki Tasvir Benzerlik Özellikleri

**Kaynak:** <https://www.hittitemonuments.com/ivriz/index-t.htm>

Karagöz sanatı günümüzde de devam eden sanatlar arasında yer almaktadır. Unesco'nun somut olmayan kültür mirası unvanı ile korumaya da alınmıştır. Ayrıca başvuruları uygun görünmüş yeni gölge oyunu sanatçıları da Kültür Bakanlığı tarafından korunmaya alınmış, bu kişilerin vergiden muafiyet olunması ile ilgili bir kararname çıkmış sonrasında bu hüküm kaldırılmıştır. Maliye Bakanı'nın açıklaması; *'Karagöz kaybolmaya yüz tutmuş bir sanat değildir'* şeklinde olmuştur. Bu da bu sanatın günümüzde de devam ettiğinin göstergesidir (<http://www.sozcu.com.tr/2013/gundem/karagoz-ve-hacivata-vergi-soku-273622>).

Karagöz sanatçılarından; Cengiz Özek'in günümüzde; hem geleneksel Karagöz hem de yeni yorumlamalar ile farklı disiplinleri bir araya getiren çalışmaları bulunmaktadır.



**Şekil 2.36:** 'Gölgelerin Aşk' Oyunundan

**Kaynak:** [http://cengizozek.com/?page\\_id=109&lang=en](http://cengizozek.com/?page_id=109&lang=en)).

Tayvan kukla Tiyatrosu ve Cengiz Özek Gölge Tiyatro'sunun birlikte hazırladığı "Gölgelerin Aşk" adlı oyunda, bir aşk hikayesini konu ediliyor. İki farklı ülkenin gölge oyunu teknik özelliklerini barındıran bu oyun için; kültürel mirasa sahip bu iki ülkenin; bu mirası yansıtan sanatlarını; farklı disiplinleri bir araya getirerek modern bir üslup ile sahneye taşıdıkları söylenebilir. Bu söylemi; oyunda; canlı müzik, her iki ülkenin geleneksel gölge tasvirleri, modern gölge kukla tasarımları, ve projeksiyon cihazının kullanılıyor olması destekler niteliktedir.

Cengiz Özek'in başka bir çalışması; Çin'li gölge oyunu sanatçısı Jian Xin Li'yle birlikte yaptığı ortak çalışma, 'Avanti'. Bu oyunda; hızlı zeka ve kolektif bilinç figürü Nasreddin Hoca olarak bilinen ünlü karakterdir. İstanbul Karagöz Kukla Vakfı ve Ming Ri Vakfı projenin ana ortaklarıdır.





**Şekil 2.37:** Avanti Oyunu Geleneksel ve Modern Tasvirler

**Kaynak:** <http://www.istanbulkuklafestivali.com/en/performances/hongkong-2>

18. yüzyılda karşılaşılan bir gölge oyunu tekniği de; sahnelemelerde perde arkasında insan bedenleriyle canlandırılan kompozisyonlardı. Bu teknik Türkiye’de ilk defa; Haldun Taner ' e ait; ‘Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım’ adlı oyunu sahneleyen yönetmen; Ulvi Uraz’ın, bu tekniğe başvurması ile kullanılmıştır (And, 1975, s.17).

Ülkemizde Ulvi Uraz’la başlayan bu yöntem günümüzde gelişen teknoloji ile daha farklı disiplinler ile birlikte tiyatro oyunlarında kullanılmaktadır.

Tiyatro Yansıma’nın Lacivert Gölge Adamlar oyunu Erkay Yavuz’un yazıp yönettiği oyunda da gölge oyunu tekniği kullanarak gölge perdesinde oyuncunun perdeye yansıyan bir sillüeti.



**Şekil 2.38:** Lacivert Gölge Adamlar

**Kaynak:** <http://1001sanat.com/lacivert-golgel-adamlar>



Bursa Ekim Tiyatrosu Yatık Emine oyununda kullanılan gölge oyunu teknikleri;



**Şekil 2.39:** Yatık Emine Oyununda Gölge Oyunu Kullanımı

**Kaynak:** <http://www.kanalben.com/haber/108229/yatik-emine3939-oyununun-istanbul-galasi-yapildi.html>

Oyunu hakkında;

“ Sahnelemede oldukça minimal ölçekli dekor tasarımı ve ışık kaynaklarından yararlanarak; bu oyunu seyirciye sunmaya çalıştık.”

şeklinde yorum yapan; Ömer Topçu; söylediklerini kanıtlar bir şekilde; sahnede bir tek minimal ölçekteki bir gölge perdesi kullanarak, sade ve yalın bir dille metini seyirciye aktarmaya çalışmış, bu yönüyle kullandığı tekniğin; reji yorumuna hizmet eder nitelikte olduğu söylenilebilir (<https://www.haberler.com/yatik-emine-oyununun-istanbul-galasi-yapildi-5720638-haberi>).



**Şekil 2.40:** Ahmed Yesevi Oyununda Kullanılan Gölge Perdesi

**Kaynak:** <http://www.dtiyatrosu.gov.tr/prgrmlar-kahramanmaras-ahmet-yesevi.html>

Ahmed Yesevi. Bursa Devlet Tiyatrosu'nda oynanan Savaş Aykılıç'ın yazıp Ömer Topçu'nun yönettiği bir oyun. Oyun boyunca gölge perdesi, iki cepheden yansıyan ışık tekniği ile hem dijital bir gösteri perdesi, hem de geleneksel yöntem kullanılarak daha modern metaforların yansıdığı bir gölge oyunu perdesi çeşitliği kazandırılmış.

Yapılan araştırmalar sonucunda; gölge oyununun; Asya Kıtası üzerinden; Ortadoğu ülkelerine gelişindeki yayılış sırası gözetilerek hazırlanan bu bölümde gölge oyunun hangi ülkelerde nasıl ortaya çıktığı ile ilgili araştırmalar karşılaştırmalı olarak değerlendirilmeye çalışılmış, kullanılan tekniklerle ve figürlerde kullanılan malzeme çeşitlerine yer verilerek biçimlendirilişleri örneklendirilmiştir. Gölge oyununun; tarih içerisinde; ortaya çıkış evresinden günümüze kadar olan kısmındaki kullanılan teknikler ve uygulama aşamasındaki yenilikleri örneklendirilerek değerlendirilmiştir. Araştırmanın çıkış noktası olan; tiyatro oyunlarında kullanılan gölge oyunlarının değerlendirilmesi noktasında; araştırmanın bu bölümünde yer alan ülkelerde gölge oyununun kullanıldığı tiyatro performansları örneklendirilerek; kullanılan teknikler değerlendirilmeye çalışılmıştır. Gölge oyunun tekniklerinin kullanıldığı farklı sanat çalışmalarına da yer vererek, farklı disiplinlerde nasıl uygulanabildiği örneklendirilmiştir.

## **2.2. Avrupa Kıtasındaki Gölge Oyunu Ve Teknikleri**

Çalışmanın ilk bölümünde olduğu gibi bu bölümünde de gölge oyununun Avrupa Kıtası'na nasıl geldiği ile ilgili görüşlere yer verilecek; bu ülkelerde kullanılan gölge oyunu teknikleri incelenecektir. Gölge oyununda kullanılan figürlere örneklendirilerek yer verilecek ve gölge oyununun tarihsel gelişimine etken olan unsurlar değerlendirilmeye çalışılacaktır.

Gölge oyununun Yunanistan'a Türkiye üzerinden geldiği düşünülmektedir. Yunanlılar Türk kültürüne ait olan birçok özelliği benimsedikleri gibi Karagöz oyununu da, Türklerden önce bulduklarını savunmaktadırlar (And, 1977, 371).

Yunan gölge oyunu kimi kaynaklarda; asıl adı Yeoryios Mavromatis ya da Çingene Mavromatis olan aslında Kırklareli'li (Kırkkilise) Osmanlı İmparatoru'nun ya da 12. yüzyıl Bizans krallarından Yoannis Vatacis III'ün emrinde postacılık yapmış bir kişi olarak anlatılmaktadır. Bu sanat Yunanistan'a Othon devrinde girmiştir ve ilk defa

olarak 1841’de Nauplion ve 1851 yılında da Atina’da oynatılmıştır (Mavredaki, 1976, s.17).



**Şekil 2.41:** Renksiz Yunan Tasvirleri

**Kaynak:** <http://ariadnefromgreece.blogspot.com.tr/2015/12/a-greek-shadow-puppetry-convention-in.html>

Yunanistan ülkesindeki gölge oyunu unsurlarının gelişiminin farklı aşamalardan geçerek geliştiği görülmektedir. Karagöz, sanatının Yunanistan ülkesine girmesi ile birlikte öncelikle; Türk olarak benimsenmiş ve Yunanlı karakterini 19. yüzyılda yavaş yavaş almıştır (Mavredaki, 1976, s.17).

Başlangıçta Karagöz ve Hacivat Türk olarak kalmış; ‘Omorfonis’ adı verilen Beberuhi ile ‘Sior NioNios’ adını alan Frenk gibi diğer tipler Rumlaştırılmış olarak ortaya çıkmıştır. Zamanla ‘Stavrakas’ gibi sırf Rum olan kişiler de olmuştur. Türklerin saygı ya da çekinme sebebiyle perdeye çıkarmadığı ‘Paşa’, ‘Vezir’ ve ‘Derbend Ağası’ gibi iktidarı temsil eden kişileri Yunan Karagözcülerinin sahneye getirdiği gözlenmektedir (Mavredaki, 1976, s.17).

Yunanistan’a Türkiye ülkesinden gelen gölge oyunu , 1821 ayaklanmasından daha önce gösterildiğinden; bu sanatla karşılaşmış ve etkilenmiş Yunan sanatçıları tarafından; o dönem büyük yankı uyandıran; Yanyalı Ali Paşa’nın ordusunun yenik düşme olayı; Yanya’da yaşayan Yunan Karagözcüleri tarafından gölge oyunu şeklinde sahnelenmiş, bu oyunlarda kullanılan Türk ordusuna mensup kişilerin tasvirleri ile karşılaştırılan Yunan ordusu mensuplarının tasvirleri; sahnelenen oyun içeriği

bakımından Yunan milliyetçiliğini ön plana çıkaracak nitelikte hazırlanmıştır (And, 1977, s.376-377).

Gölge Oyunu'nun geliştiği (1880 – 1910) yalnızca Rum sayılan, Peloponezli ya da Epirli olan Karagiozis'in oyunlarda kullanıldığı görülmektedir. Klasik repertuardaki yapıtlar oynatılmıştır. Selanik Üniversitesi folklor profesörü Stilpon Kiriakidis'e göre Karagiozis'in şahsında, Türkler'e ait kökeninden sonra, Yunan halkının satirik anlayışı kendini göstermektedir. Hayal Oyunu, Üçüncü devrede (1915-1940). Halkı hem eğlendirmekte, hem de eğitmektedir (Mavredaki, 1976, s.17).

Daha önceleri perdenin iki yanında karşılıklı Hacivat ile Karagöz'ün evi varken, yeni gelişmelerle Karagöz'ün evinin karşısına Paşa'nın evi konmuştur. Karagöz yoksul, ezik Yunanlıyı, Paşa ise görkemli ve ezici Osmanlı devletini simgelemiştir. Türk Kurtuluş savaşından Yunanlılar yenik çıktıktan sonra mübadelede pek çok Rum Anadolu'dan Yunanistan'a gelmiş, bunların gelişiyile konularda da değişim olmuştur. İkinci Dünya Savaşında' da Karagöz Naziliğe karşı direnişte yerini almış. Vezir, paşalar ve jandarmaları işgalcileri ve işbirlikçileri simgelemiştir (And, 1977, s.377).

Karakterlerin yanı sıra, teknik bakımdan da Yunanlılar Türk gölge oyunundan örnek almışlardır. Türk gölge oyunu nasıl Ortaoyununa benzer ve bu ikincisi canlı, gerçek oyuncularla oynanırsa, Yunan gölge oyununun da sonunda *Apotheosis* (Tanrısama) denilen bölümde gölge oyuncusu ve yardımcıları benzer bir temsil vermektedirler. Türk gölge oyunlarında sopalar tasvirlere dikey olarak saplandıkları için hareketler tek yönlüdür, sağa veya sola dönebilirler. Türk gölge oyuncuları bunu yenmek için tasvirin sırtına ufak deri bir yuva yapmışlardır. Bu tekniğe firdöndü denilmekte; Çin gölge oyununda olduğu gibi, sopanın ucundaki sivri iğne buraya sokularak tasvir sağa ve sola menteşe gibi döndürülebilmektedir. Yunanlılar, bunun kendi buluşları olduğunu ileri sürmüşler, sözde Kostas Biris'e göre bunu 1918'de Yiannakuras adında bir gölge oyuncusu Amerika'dan getirmiş, Türkler de ondan almışlardır. Oysa gerek Topkapı Sarayı Müzesi, gerek Metin And koleksiyonunda böyle firdöndülü tasvirler bulunduğu gibi, daha eski tarihi koleksiyonlarda da rastlanmaktadır. Dolayısıyla 1918 yılında çok önce Türk'lerin bu tekniği bildiği söylenebilir (And, 1979, s.379).

Yunanistan'da geleneksel gölge oyunlarında yeni tasvirlerin eklenmesi ve konuların Karagöz'de olduğu gibi güncel olaylardan oluşması; bu sanatın gelişimine katkı sağladığı söylenilebilir.



Şekil 2.42: Renklendirilmiş Yunan Tasvirleri

**Kaynak:** <http://ariadnefromgreece.blogspot.com.tr/2015/12/a-greek-shadow-puppetry-convention-in.html>



Şekil 2.43: Antik Yunan, Geleneksel ve Modern Tasvirlerin Yer Aldığı Bir Oyun

**Kaynak:** <https://tr.pinterest.com/pin/306526318367829661>





**Şekil 2.44:** Ilias Karalias Tiyatrosu'nda 'Hayatının Tek Yolculuğu' Oyunundan

**Kaynak:** <http://ariadnfromgreece.blogspot.com.tr/2015/12/a-greek-shadow-puppetry-convention-in.html>

Avrupa'ya gölge oyunu oldukça geç gelmiştir. Ancak gelişi, gene kökeni olan Asya'dan olmuştur. İtalya'ya gölge oyunu Kuzey Afrika yoluyla Türkiye'den gitmiştir. Ancak gölge oyunu Avrupa'da özellikle Fransa, İngiltere ve Almanya'da uzun süre renksiz, siyah görüntülerle oynatılmıştır. Türk Karagözü gibi deriyi saydamlaştırma ve renklendirme yöntemleri Avrupa'da bilinmemektedir. Yalnız 17.yüzyılın ikinci yarısında Fransa ve Almanya'da iz düşüm fenerinin (lanterne magique) bulunuşu ile, 18. yüzyılda da cam üstünde renkli resimlerin, diaların iz düşüm feneri ile perdeye yansıtılması sonucu, gölge oyunu yeni boyutlar kazanmıştır (And, 1977, s.386).



**Şekil 2.45:** İz Düşüm Feneri

**Kaynak:** <http://diaprojection.unblog.fr>

Fransa'da 18.yüzyılda en önemli gölge oyunu tiyatrosunu Dominique Séraphin 1772'de, Versaile yakınında Hotel Lannion'da kurmuştur. 1781'de Versaille'da temsiller vermiş; bu olay da; saraylıların hoşuna gitmiştir. 1784' de Paris' te oynatmak üzere

Kral'dan izin alarak; Palais Royul'de temsillerine başlamıştır. Gölge oyunu tiyatrosunu Moreau'ya bırakmıştır. Tiyatroyu 1800 ' de Séraphin'in ölümünden sonra önce dul karısı, sonra damadı sürdürmüştür. Séraphin'in getirdiği yenilikleri geliştirenlerin biri de Père Eudel ile Père Castor ' dur; Eudel, 1870'de Moliere'in oyunlarını da gölge tiyatrosunda oynattı. Séraphin, gölge oyununda 15 santim boyunda, siyah ve bir kolu ile bacağı ya da iki kolu oynatılabilen görüntüler kullanmıştır. 19. Yüzyılda gazeteciliği bırakan Lemercier de Neuville kuklacılığa başlayarak; bu arada Gustave Doré ile işbirliği yaparak gölge oyunu tiyatrosu da kurmuş, ünlü kişileri perdeye getirmiştir. De Neuville'in gölge oyunu görüntüleri 40 santim boyunda, iplerle oynatılmaktadır; kol ve bacakları eski yerlerine getirmek için yay ya da lâstik kullanılmıştır. Bu arada Fransa'da gölge oyunu evlere de girerek; özellikle bir çocuk oyunu niteliğini kazanmıştır. Ayrıca elle duvara ışıkla gölgeler düşürme yöntemi yaygınlaşmıştır (And, 1977, s.387).



**Şekil 2.46:** Die Schatten Gölge Tiyatrosu

**Kaynak:** And, 1975, s.17

18. yüzyılda yaygın olan bir uygulama da, gölge perdesine; insan görüntülerinin gölgelerini yansıtmaktı. Bu türlü canlı insan gölgelerini perdeye yansıtmayı Ulvi Uraz da; Türkiye' de ilk kez Haldun Taner ' in 'Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım adlı oyununda uygulamıştı. “ Le Chat Noir’ kabare tiyatrosunun getirdiği yenilikleri ve gölge oyununun kabare tiyatrosuna girmesi sağlanmıştır (And, 1975, s.17).

Paris'te L'Ecole Polytechnique öğrencileri, okulun öğretmenlerini karikatürize etmek için gölge oyunu temsilleri vermişlerdir. Bu okuldan çıkan ve iyi bir elektrik teknikeri

olan Paul Vieillard gölge oyununu geliştirerek; Karagözü elektrikle ışıklandırma tekniğini kullanılmasına esin kaynağı olacak çalışmalar yapmıştır. Aynı zamanda temsillerini “ Théâtre Noir et Blanc”a vererek; iki filme de katkıda bulunmuştur. Fransa'daki imgelişmeler; Almanya'da ve İngiltere' de görülmektedir. Örneğin; Almanya'da gölge oyununa 17. yüzyılda rastlanmaktadır. 1681 Danzig 'te , 1692 'de Frankfurt'ta, Ferdinand Beck adındaki tiyatro yönetmeni de 1731'de, tiyatro temsillerin de, perde aralarında gölge oyunu oynatmaktadır. 18. Yüzyılın ortasında Chiarini adında biri Hamburg'da ipli gölge oyunu temsilleri vermiştir. Büyük Alman yazarı Goethe, 1781'-de Tiefert'ta bir gölge oyunu tiyatrosu kurarak; Einsiedel ile temsiller için oyun yazmıştır (And, 1977, s.20).

Günümüzde gölge oyunu farklı disiplinler ile birlikte sahne performanslarında kullanılmaktadır. Muziek Theater Transparat'ın ‘La Voiks Humaine’ adlı müzikal tiyatro günümüzde farklı disiplinleri barındıran bir kullanım tekniğine sahip bir oyun olarak gösterilebilir.



Şekil 2.47: La Voix Humaine Oyunu

**Kaynak:** <https://thetheatretimes.com/francis-poulencs-midnight-paris-la-voix-humaine-beijing/>



Antwerp Konservatuarı'nın projesi olan bu çalışmanın süreci yetkililerince şu şekilde aktarılmıştır;

“Başlangıçta Beverens'in Antwerp Kraliyet Konservatuarı'ndaki mezuniyet projesi idi ve Van Looy'dan performans sergilemesine yardım etmesini istedi. Muziek theater Transparant'ın sanatsal direktörü Van Looy, genç sanatçılar için yeni bir proje başlatmak istiyordu. Bu proje Translab'ın ilk ürünü oldu. Bu proje için, Beeldens şarkı söyleme yeteneğini göstermek için bir aşamaya çalışmak yerine, bu şansı, kendisi kadar karmaşık bir karaktere sahip çıkma yolunda da cesaretlendirdi. Dediği gibi, “En başından beri, eser üzerinde klasik bir tavır almaktan kaçındığımı biliyordum benim için bir kişi ve şarkıcı olarak yakınımında kalan La Voix Humaine'in bir versiyonunu hazırlamamız çok önemliydi”. (<https://thetheatretimes.com/francis-poulencs-midnight-paris-la-voix-humaine-beijing/>).

Bu ifadelerden anlaşılacağı gibi; La Voix Humaine oyununun yeniliklere açık bir yorum ile sahnelenme arzusuna sahip; projeyi hayata geçirecek kişilerin, ortaya çıkardıkları performans üzerinden; kullanılan teknik ve yöntemler göz önüne alındığında; hedeflerini karşılayacak bir sonuca ulaştıkları ve yenilikçi yaklaşımların olduğu bir performans dinamiğine sahip oldukları söylenilebilir.

Almanya'da gölge oyununa 17. yüzyılda rastlanmakta. 1681 Danzig' te, 1692 'de Frankfurt'ta, Ferdinand Beck adındaki tiyatro yönetmeni de 1731'de, tiyatro temsillerin de, perde aralarında gölge oyunu oynatmıştır. 18. Yüzyılın ortasında Chiarini adında bir Hamburg'da ipli gölge oyunu temsilleri vermiştir. Büyük Alman yazarı Goethe, 1781'-de Tiefert'ta bir gölge oyunu tiyatrosu kurar ve Einsiedel ile temsiller için oyun yazar (And, 1977, s.18).

Romantik Alman yazarları kukla kadar gölge oyununu da seviyorlardı. Christian Brentano, Achim von Arnim, Justinus Kerner, Tieck, Uhland, Mörike gibi. Kont Poggi gölge oyunu için görüntüler çizmekte, oyunlar yazmaktadır. Bu yıllarda Almanya'da siluet yapımına büyük önem verilerek; herkesin kendi siluetini kestirip duvara asması bu trende eşlik etmelerinin somut göstergeleri olarak yer almaktadır. 1900'da Münih'te ‘Elf Scharfrichter’ adlı kabare tiyatrosu, Le Chat Noir'ın etkisiyle; gölge oyunu temsillerine yer vermiştir. Daha sonra Avusturya uyruklu olan A İman Hans Schiessmann da “Le Chat Noir'ın başarılı gölge oynaticısı Caran d'Ache ile işbirliği yaparak 1892'de Viyana' da gölge oyunu temsilleri vermiştir.

1907'de Baron Alexander Von Bernus gölge oyununu canlandırmak girişiminde bulununca bu, edebi çevrelerde olumlu yankılar yarattı. Buna bağlı olarak; tiyatrodaki ressamlar ve yazarlarla iş birliği yapılarak Alman edebiyatının önemli eserleri gölge oyunu ile sunulmuştur. Bunu 1913'te Breslau'da, Schiedmeyerssal'de, Friedrich Winckler Yananberg ile Fritz Ernst'in gölge oyunu tiyatrosu izlemiştir. Farklı disiplinlerin bir arada yer alması; hem sanatçılar hem de sanatseverlerin ilgisiyle; bu nitelikteki kullanımları arttırmış; bu kullanımın çoğalması da, her üretilen ve üretilecek yeni çalışmalara bu bağlamda esin kaynağı oluşturarak; yapılacak benzer çalışmaların Alman sanat dünyasında temellerini oluşturmuştur. (And, 1977, s.390).



**Şekil 2.48:** Münih Gölge Oyunu

**Kaynak:** And, 1975, s.17

Bu dönemde de; Alman edebiyatının önemli eserleri gölge oyunu tekniklerinden yararlanılarak sahnelenmiştir. Bu süreç; savaş başlayınca durakladı fakat; daha sonra; Bruno Zwiener'in önderliğinde Breslau'da yeni gölge oyunu tiyatroları kurulmuştur. Alman'ların Cava gölge oyununa ilgi duydukları söylenilebilir. Bu söylemi Bad Lusigk'te Franz Bauer, Hamburg'ta Bruno Karberg, Kathe Baer-Freyer hep Cava gölge oyunundan esinlenerek hazırladıkları gölge oyunları da destekler nitelikte. Bu yıllarda gölge oyunu Almanya'da çok yaygındı, çok ilgi yaratıyordu. İlginç deneyler de yapılıyordu. Leo Waismantel'in sinema ile gölge oyununu birlikte kullanması bu deneylere örnek olarak gösterilebilir. Münih 'te 'Ludwig Von Wiech' de çizgi filmini sinemaya aldı.

Günümüzde de; gölge oyununu ve çizgi filmlerini sürdüren Lotte Reiniger'in çizgi film sektörüne ve gölge oyununa yeni boyutlar kazandırdığı söylenebilir. Prague' da da Eugen Mirsky sinema ile gölge oyununu birleştirmek için ilginç denemeler yaptı, bu nitelikte yapılan deneylerin; hem sinemaya hem de gölge oyununa yeni boyutlar kazandırdığı söylenilebilir. (And, 1977, s.390).



**Şekil 2.49:** Lotte Reiniger'in Gölge Oyunu Tekniği Kullanarak Ürettiği Çizgi Film

**Kaynak:** <https://www.chapter.org/lotte-reiniger-shorts>

Bu yıllarda Almanya' da gölge oyununa duyulan ilginin bir nedeni de Türk Karagözü ve gölge oyunu incelemelerini gerçekleştiren Profesör George Jacob'un kitapları ve makaleleri olmuştur. Onun öğrencisi olan, iyi Çince bildiği için Çince temsiller de verebilen Max Bührmann, yalnız eski Çin oyunlarıyla çağdaştırılmış Çin gölge oyunlarını oynatmakla kalmaz, ayrıca belki dünyanın sayılı Çin görüntüleri koleksiyonlarından birine sahiptir (And, 1977, s.19).

Günümüzde gölge oyunu çalışmaları Almanya'da devam etmekle beraber farklı teknikler ve farklı disiplinlerle birlikte kullanılmasına da rastlanılmaktadır. Alman yönetmen Thomas Ostermeier 'Disco pigs' adlı oyununda gölge oyunu tekniğini sahnelemesinde kullanmıştır.



**Şekil 2.50:** ‘Disco Pigs’ Oyunu Gölge Ve Projeksiyon Perdesi

**Kaynak:** <http://www.festival-avignon.com/en/shows/2004/disco-pigs>

İngiltere’de ise gölge oyunu; Ben Johnson çağına uzanmaktadır. 1778’de Philip Astley temsillerinde gölge oyununa da yer verilmiştir. Bir ara tiyatro temsillerinde perde aralarında gölge oyunu da gösterilmiştir. 1835’te sokakta “Chinese Galantee Show” adı verilen gösteriler yaygınlaşmıştır. Bir ara ilgi azalmışken 1912’de gene ele alınmıştır. Jan Bussell, “Hogarth Marionette” ile tiyatrodaki aralarda gölge oyunu temsilleri vermiştir. 1951’de Lotte Relniger bu tiyatronun görüntülerini hazırlayarak; Oscar Wilde’in bir oyununa sunmuştur. 1941’de Roel Puppets, kukla yanında gölge oyununa da yer verdi. İngiltere’de en ilginç gölge oyunu denemelerini Helen Binyon ve öğrencileri yapmaktadır. Corsham’da, “Bath Academy of Art”da sanat öğrencileri bütün dünyanın gölge oyunu tekniklerini inceliyor, kendileri bu örnekler üzerinden yeni görüntüler ve teknikler geliştirmektedirler. Kullandıkları araçlar, ışıklandırma ve boyalar da gölge oyununa yepyeni boyutlar kazandırmaktadır. Helen Binyon, temsillerini İngiltere’nin çeşitli yerlerinde vererek gölge oyununu sevdirmektedir. Lucy Clause’un “Educational Puppetry Association” çerçevesindeki gölge oyunu temsillerini de bu anlamda örnek gösterilebilir (And, 1977, s.20).

Günümüzde İngiltere’de geleneksel tasvir biçimini koruyarak yapılmış gölge oyunu örneklerine rastlanmaktadır. Canal Cafe Tiyatrosu’nun politik taşlamalara yer verdiği büyük kukla boynuzu adlı oyunda geleneksel oynatma biçimi kullanılmıştır.



**Şekil 2.51:** Büyük Kukla Boynuzu Oyunundan Karton Tasvirler

**Kaynak:** <http://www.offwestend.com/index.php/plays/view/5892>

Geleneksel oynatma biçimi dışında farklı disiplinlerle gölge oyunu kullanımı birlikteliklerine rastlamak mümkün Londra'da Tiyatrosu'nun Shadow King adlı oyununda dijital üç boyut perdesi, insan bedeni ile yansıyan gölgeleri aynı perdede kullanılarak farklı bir çalışma ortaya çıkarılmıştır.



**Şekil 2.52:** Shadow King Oyunundan

**Kaynak:** <http://www.lovetheatre.com/The-Shadow-King>



İngiltere’de Ex Machina prodüksiyonunun tiyatro oyunu olarak ürettiği ‘Needles and Opium’ adlı oyunda Robert Lepage gölge oyunu kullanımını teknolojik unsurlarla sahneye aktarmıştır.



Şekil 2.53: Ex Machina Oyunu; Gölge, Projeksiyon ve Aktör

**Kaynak:** <https://www.thestage.co.uk/reviews/2016/needles-and-opium-review-at-the-barbican-london>

Günümüzde gölge oyunun bu nitelikte olan kullanımını ve bu kullanımı tercih eden yönetmenlerin birçoğunun; 1958 yılında Çek ülkesinde ortaya çıkan tiyatrodaki kullanılan Laterna Magika tekniğinden etkilendiği söylenebilir.



Şekil 2.54: Expo 58’de Sahnelenen Oyundan

**Kaynak:** <http://www.medienkunstnetz.de/works/laterna-magika/>

Tiyatroda kullanılan Laterna magika tekniđi; tiyatronun ve filmin senkron bađlantısını ieren; bale, tiyatro, birkaç film projeksiyonu ile ses arka planını birleřtirilerek uygulanmaktadır. Bu teknikle sanal ve fizyolojik zaman kavramı deđiřiklik kazanmıřtır. Bu teknik ile sanal zaman aracı, izleyicinin tanımlayabileceđi gerek bir aktör ve fiziksel bedeninin kendisini sanal bir etkileřimli alanda bulması; sahne eylemlerini modelleyebilecekleri dođrudan bir paradigma kazanmalarına sebep olmuřtur. Son detaylara göre koordine edilmiř, son derece senkronize edilmiř bir program olan bu teknik; performanslarda yer alan kiřilerin tam olarak iřaretlenmiř bir mekanda olmasını gerektirmektedir (Hayranek, 2003, s.102).

Bu teknik sayesinde yaratıcı kadro dekor, ıřık tasarımı gibi alanlarda yapılması zor olan sahne tasarımları bu teknik ile daha kolay hem süre hem de maddi aıdan ekonomik katkı sađladıđı söylenebilir. Projeksiyon ve diđer unsurlar ile sahne tasarımı yapmak tiyatro oyunlarının belli bir süre sahneleneceđi düşünülürse; malzeme tüketimini minimum seviyeye indirgeđiđi söylenebilir.

Laterna magika da rüyada olduđu gibi hiçbir řey imkansız deđildir. Temel kural mutlak özgürlüktür. Prag'daki Laterna magika, bu özgürlüđu sürekli geliřtirmeye devam etmektedir. En yeni teknolojilerin geliřiyle birlikte, film, romanların ve sahne aksiyonunun bir araya getirilmesi olanakları belirgin bir biimde geniřledi. Örneđin, en yeni multimedya performansı CUBE projeksiyonun aracılık ettiđi dans ve görsel sanatların basit bir řekilde birbirine bađlanması anlamında “klasik” Laterna'ya dönüřünü temsil etmektedir. Bununla birlikte, aynı zamanda, projeksiyon eřlemesinin en güncel teknolojisinin imkânlarını kullanarak zamana ayak uydurur (Hayranek, 2003, s.102).

Bu tekniđi kullanan ilk sanatı Alfred Radok'tur. Radok bu yöntemin kurucusu kabul edilen sahne tasarımcısı Josef Syoboda'nın yardımı ile ilk defa 1958 yılında Brüksel Dünya Fuarı olan Expo 58'de büyük bir uluslararası beđeni ile tanıtılmıřtır. Tiyatro, film görüntüsünü ve canlı aktörlerin ve dansıların performanslarını birleřtiren yönetmen Alfred Radok ve sahne sanatısı Josef Svoboda tarafından kurulmuřtur. Prag'da daimi bir topluluk ve sahne kurulduktan sonra, tiyatronun ilkeleri, olađanüstü yaratıcı kiřiliklerden bir dizi tarafından geliřtirildi; yönetmenler, koreograflar, görsel sanatılar ve müzik bestecileri. Prag'da ve dünyada otuzdan fazla performans ve eřitli deneysel projeler başarıyla sahnelenmiřtir.





**Şekil 2.55:** Josef Svoboda'nın Tasarımı Gölge, Projeksiyon ve Aktörler

**Kaynak:** <http://www.graphicine.com/josef-svoboda-light-and-shadows/>

Çin'de doğduğu düşünülen siyah ışık ve gölge tiyatrosunun gelişiminde Çek ülkesinde yapılan çalışmaların etken olduğu söylenebilir. Prag'da yer alan 'Hilt siyah ışık ve gölge tiyatrosu' oyunlarında; performans, çağdaş modern dansı ve gölge oyunlarını, renkli projeksiyonlarla kombine ederek izleyiciye sunuyor.



**Şekil 2.56:** Hilt Tiyatrosunda Sergilenen Cinderella Oyunu

**Kaynak:** <http://www.prague.eu/en/event/11423/cinderella>

Çek ülkesinde gölge oyunu performansları sergileyen Japonya asıllı sanatçı Nori Sawa oyunlarında geleneksel ve modern tekniklere yer veriyor.



**Şekil 2.57:** ‘Shadows From The Cherry Orchard’ Oyunu

**Kaynak:** <http://www.puppet-house.co.jp/nori/sawa.html>

İspanya ve Hollanda da siluet sanatı yaygınlaşmış ve 19. yüzyılda etkisini yitirene dek popülerliğini korumuştur. Diğer ülkelerde olduğu gibi çocuklar için hazır setler yapılmıştır. İspanya'nın Müslüman kesimlerinde de, İslam'ın sanat anlayışında resimlerin idealize edilmesi söz konusu olmadığından, sihirli fener ve gölge oyunu yaygınlaşmıştır.

İslam ülkeleri dışında Türk Karagöz'ü, Balkan ülkelerini de etkilemiştir. Karagöz, Yugoslavya, Bulgaristan ve Romanya gibi 400 yıl boyunca Osmanlı egemenliği altında var olmuş Balkan ülkelerinde de etkili olmuştur. Gösteriler temel teknikler konusunda Türk gölge oyununu takip etmiş, gölge tasvirleri de Türk stilinde yapılmıştır. Osmanlı imparatorluğu altındaki bölgelerde ikonlara, genel olarak yaşayan şeylerin resimlerine getirilen Müslüman yaşağı dolayısıyla, çoğu Balkan ülkesinde gölge tiyatrosu dışında, düzenli bir tiyatro yaşamı söz konusu olmamıştır. Yugoslavya'nın, özellikle Türk kesimlerinde Karagöz oynatıldığı bilinmektedir. Profesör Jacob 1904'te Sarayevoda bir kahvede, bir Yugoslav gölge oyuncusunun gösterdiği Türkçe Karagöz oyununu anlatmıştır. Türk Karagöz'ü Romanya'da da büyük etki yapmış, Romanya kukla oyununun da Türk etkisi görülmüştür. Özellikle 16. yüzyıldan 19. yüzyıla kadar Osmanlı etkisi altında olan Romanya'da Türk gölge oyunu Karagöz oynatılmıştır (And, 1977, s.392).

Günümüzde farklı ülkelerin kolektif sanatsal çalışmaları gerçekleştirilmektedir. 2015 yılında Hong Kong Sanat Merkezi ve İsviçre’li yönetmen Peng Palas’ın ortak çalışması buna örnektir. Program yöneticisi Ian Leung’in proje sorumluluğunda; Chuck Palahniuk romanından esinlenerek Peng Palas’ta tarafından, *Dövüş Kulübü*, filminin tiyatro uyarlaması dijital çağdaki yaşam, yakınlık ve kavga ile ilgili önemli soruları gölge projeksiyon ve farklı ışık kullanım teknikleri ile işlenerek seyirci karşısına çıkarılmıştır.



**Şekil 2.58:** Peng Palas’ın Yönettiği *Dövüş Kulübü* Oyununun Provasından

**Kaynak:** <http://www.hkac.org.hk/en/calendar.php?id=2180>

Yapılan araştırmalar sonucunda; gölge oyununun; Avrupa Kıtasına gelişi, hangi ülkelerde nasıl ortaya çıktığı ile ilgili araştırmalar karşılaştırmalı olarak değerlendirilmeye çalışılmış, kullanılan tekniklerle ve figürlerde kullanılan malzeme çeşitlerine yer verilerek biçimlendirilişleri örneklendirilmiştir. Gölge oyununun; tarih içerisinde; ortaya çıkış evresinden günümüze kadar olan kısmındaki kullanılan teknikler, uygulama aşamasındaki yenilikleri örneklendirilerek değerlendirilmiş ve gelişiminde etken olan unsurlara yer verilmiştir. Araştırmanın çıkış noktası olan; tiyatro oyunlarında kullanılan gölge oyunlarının değerlendirilmesi noktasında; araştırmanın bu bölümünde yer alan ülkelerde gölge oyununun kullanıldığı tiyatro performansları örneklendirilerek; kullanılan teknikler değerlendirilmeye çalışılmıştır. Gölge oyunun tekniklerinin kullanıldığı farklı sanat çalışmalarına da yer vererek, farklı disiplinlerde nasıl uygulanabildiği örneklendirilmiştir.

### **2.3. Diğer Ülkelerde Gölge Oyununun Kullanıldığı Performanslar**

Araştırmanın bu bölümünde; gölge oyununun Asya ve Avrupa Kıtaları dışında yer alan ülkelerde gölge oyunu ile ilgili yapılmış çalışmalara yer verilmiştir. Bu ülkelere nasıl

geldiđi, kullanılan teknikler, figürler, farklı disiplinler ile bir arada kullanılan tiyatro sahnemeleri örneklendirilerek açıklanacaktır.

Amerika'ya gölge oyunu ne zaman geldiđi konusunda kesin bir görüş olmamakla beraber gölge oyununu yalın şekilde olan kullanımı; sanatçılar ya da kurumlar için fazla tercih edilmeyen bir yöntem olmuştur. Genellikle gölge oyunu barındıran performanslar farklı disiplinlerin kolektif ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Amerikalı Robert Wilson bu tekniđi sık kullanan yönetmenlerden biridir. Robert Wilson'un yaptıđı çalışmalar;

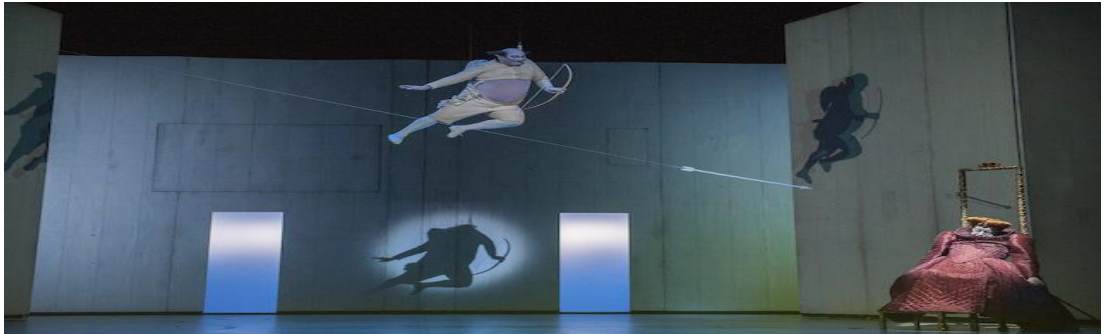
Peter Pan oyunu.



**Şekil 2.59:** Peter Pan Karakterini Canlandıran Oyuncunun Önceden Kaydedilmiş Gölge Videosunun İzdüşümü

**Kaynak:** <http://alainelkanninterviews.com/robert-wilson/>

Shakespeare Soneleri.



**Şekil 2.60:** Robert Wilson, Berliner Topluluđu İle Yaptıđı Çalışma 'Shakespeare Soneleri'

**Kaynak:** <http://www.broadstreetreview.com/theater/berliner-ensembles-shakespeare-sonnets-and-teamlabs-flowers-and-people>



Puşkin'in masalları.



**Şekil 2.61:** Robert Wilson'un Farklı Işık Kullanım Teknikleri İle Kurduğu; Gölge Siluet Projeksiyon ve Oyuncuların Bir Arada Olduğu Bir Sahne

**Kaynak:** [https://www.peroni.com/lang\\_UK/scheda.php?id=57011](https://www.peroni.com/lang_UK/scheda.php?id=57011)

Gölge Yelken Tiyatrosu, Amerika'da kurulan ve oyunlarında gölge oyunlarını farklı etkileşimler ile birlikte aktaran bir tiyatro ekibidir. Dantel, cam, geri dönüştürülmüş renkli plastik, yarı saydam kırınım filmi ve karmaşık kağıt kesimlerini içeren bulunan malzemeler, lirik gölge ortamları oluşturmak için öngörülen sanat eserleri haline dönüştürülerek; gölge oyununda farklı malzeme ve mekan kullanımı ile bu alanda özgün çalışmalar yapmayı başarmış bir ekip oldular. Kendilerini gölge sunucuları olarak adlandırarak, animasyonlu silüetler halinde gölge sahnesine katılmak için kağıt dantel maskeleri kullanmış ve bu noktada özgün teknikler ortaya çıkmıştır.



**Şekil 2.62:** Gölge Yelken Tiyatrosu

**Kaynak:** <http://sparksdesigns.xyz/shadow-theatre-blog>

İsrail asıllı Amerikan vatandaşı olan akrobat Noa Schnitzer sirk gölge dans gibi farklı disiplinlere çalışmalarında yer vererek gölge oyununu farklı bir teknikle uyguluyor.



**Şekil 2.63:** Noa Schnitzer Gölge Perdesindeki Performansı

**Kaynak:** <http://sparksdesigns.xyz/shadow-theatre-blog/>

Amerika’da gölge oyununu geleneksel biçimde sahneleyen az sayıda kurum vardır. Oregon Shadow Theatre bu kurumlara örnek olarak gösterilebilir.



**Şekil 2.64:** Jack and The Dragon Oyunundan

**Kaynak:** <http://oregonshadowtheatre.com/jack.html>

Avustralya coğrafya olarak Asya kıtasına yakın olsa da; gölge oyununun İngiltere üzerinden geldiği düşünülmektedir. 18. Yüzyılda kullanılan renksiz kartonlardan yapılan tasvirler günümüzde hala geleneksel gölge oyunlarında kullanılmaktadır. Bu kullanıma Richard Bradshaw'ın oyunlarında rastlamak mümkün.



Şekil 2.65: Richard Bradshaw'ın Tasvirleri

**Kaynak:** <http://www.ciaquasecinema.com/espeticulos-rua>

Brezilya'da 2013 yılında düzenlenmeye başlayan uluslararası gölge oyunu festivali sayesinde bu ülkeye gelen diğer ülkelerde yapılmış çalışmalar ve farklı gölge oyunu sanatçılarının düzenlediği gölge oyunu workshopları ile ülkedeki gölge oyunu tekniklerinin geliştiği söylenebilir. Brezilya'da 'Cia Quase Cinema' adındaki şirket Teatro de Someras kumpanyası sanatçıları ile ortak ürettikleri çalışmalarda üç çeşit gölge oyununa rastlanılmaktadır. Bunlar; dış mekanlarda sergilenen performanslar,



Şekil 2.66: Muito Mais Vida Severina Oyunundan Bir Sahne

**Kaynak:** <http://www.ciaquasecinema.com/espeticulos-rua>



Klasik tiyatro sahnelerinde sahnelenen oyunlar,



Şekil 2.67: Circo de Sombras Oyunundan Bir Sahne

**Kaynak:** <http://www.ciaquasecinema.com/circo-de-sombras-fotos>

**Sadece gölge oyunu perdesinde oynanan oyunlar**



Şekil 2.68: Ubu Rai Oyunu Renksiz Tasvir

**Kaynak:** <http://www.ciaquasecinema.com/espeticulos>

Bolivya'daki gölge oyunu, kutsal mezarlığın restorasyonunu kutlamak için bir festival kapsamında 1663'te Potosi'deki 'İmparatorluk Şehrinde' ilk kez ortaya çıkmış gibi görünüyor. Karnaval atmosferinde tiyatro, mime, dans, sirk, maskeler ve kıyafetlerle birlikte kuklalarda kullanılıyordu. 18. yüzyılın sonlarındaki tarihçilere göre, kuklalar Bolivya'nın folklor başkenti olan Oruro karnavallarında kullanılmaya başlamış, burada kullanılan kuklalarında binlerce yıl öncesine dayanan bir gelenek, 'şeytanların dansı' ritüelinde kullanılan kuklalardan esinlenerek yapıldığı düşünülmektedir.

Don Andres Aramayo'nun kukla şirketi tarafından, boğa güreşleri, kondorların uçuşu ve yerel karakterlerin hepsi de büsbütün derin sesleriyle hayata geçirilen günlük taslaklarından seçilerek perdeye aktarılırdı. Seyahat eden; La Andariega tiyatrosu ile Arjantinli Javier Villafane'nin gezi programlarına, 1941'de Bolivya'yı gezerek sanatın çocuklarla öğretmenler arasında takviye edilmesi eklendi. Benzer şekilde 1947-1948 yılları arasında Uruguaylı Juan Manuel Tenuta, Montevideo'dan kukla tiyatrosu El Duende ile birlikte La Paz ve diğer şehirlerde çeşitli performanslar sergilemek üzere davet edildi.

Bu dönemde, kukla sanatsal araştırma ve geliştirme; antropolog Antonio Paredes Candia ve kuklacı olan profesör Rodolfo Betancourt ile genişledi. Eduardo Cassis, Eduardo Perales, Morayma Ibanez, Raúl Bocangel, Norah Terrazas ve son derece yetenekli Arjantinli kuklacı Eduardo Di Mauro gibi sanatçılar Bolivya'daki bu sanatın gelişimine deneyim ve yaratıcılıklarıyla katkıda bulundu (Juan, 1994).

Günümüzde Bolivya'da gölge oyunu geleneksel biçiminin yanı sıra teknolojik unsurlar ve farklı disiplinler ile birlikte kullanılmaktadır.



**Şekil 2.69:** Tobas Adlı Dans Gösterisinde Dansçılar Projeksiyon Ve Gölge Perdesi

**Kaynak:** <http://cochabambabolivia.net/tobas>

Yapılan arařtırmalar sonucunda; gölge oyununun; Asya ve Avrupa Kıtası dıřında kalan ülkelere geliři, hangi ülkelerde nasıl ortaya çıktıđı deđerlendirilmeye çalışılmıř, kullanılan tekniklerle ve figürlerde kullanılan malzeme çeřitlerine yer verilerek biçimlendiriliřleri örneklendirilmiřtir. Gölge oyununun; tarih ierisinde; ortaya çıkıř evresinden günümüze kadar olan kısmındaki kullanılan teknikler, uygulama ařamasındaki yenilikleri örneklendirilerek deđerlendirilmiř ve geliřiminde etken olan unsurlara yer verilmiřtir. Arařtırmanın çıkıř noktası olan; tiyatro oyunlarında kullanılan gölge oyunlarının deđerlendirilmesi noktasında; arařtırmanın bu bölümünde yer alan ülkelerde gölge oyununun kullanıldıđı tiyatro performansları örneklendirilerek; kullanılan teknikler deđerlendirilmeye çalışılmıřtır.





### **3. KOCAELİ ŞEHİR TİYATROSU REPERTUARININ SON 20 YILINDA YAPILAN SAHNE PERFORMANSLARINDA KULLANILAN GÖLGE OYUNLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ**

#### **3.1. Kocaeli Şehir Tiyatrosu**

Araştırmanın bu bölümünde tezin örneklemini oluşturan Kocaeli Şehir Tiyatroları'nın kuruluşunu ve tarihsel gelişimi kısaca tanıtılacaktır.

Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları, 1997 yılında kurulmuştur. Kocaeli'ni diğer alanlarda olduğu gibi kültür ve sanat alanında da Türkiye'deki özel bölgelerden biri haline getirmeyi hedefleyen Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları, bu amaca yönelik olarak repertuarını Türk ve dünya edebiyatının seçkin örnekleriyle oluşturmaktadır.

Anadolu'da kurulan ilk ödenekli tiyatro olan Kocaeli Şehir Tiyatroları'nın Genel Sanat Yönetmenliğine Işıl Kasapoğlu getirilmiş ve 11 Kasım 1997 de yedi saat süren 'Hamlet' oyunu ile perdelerini açtı. 1998 yılında yaptırılan Süleyman Demirel Kültür Merkezi sahnesine kavuşan Şehir Tiyatroları kuruluşundan bu yana birçok farklı projeye imza atmıştır. İlk projelerden biri, 1998 yılında gerçekleştirilen Uluslararası Sokak Tiyatro Festivali'dir. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali'ne ilk kez 'Roberto Zucco' ile katılım göstermiştir. Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun bir parçası olan kukla ve gölge oyunlarına yeniden hayat vermek amacıyla workshoplar, seminerler gerçekleştirilerek, bir kukla atölyesi açılmıştır. Yaratıcı, uyumlu, kendini ifade eden bireylerin yetişmesinde sanatın önemine inanan Kocaeli Şehir Tiyatroları, kendi bünyesinde, çalışmaları devam eden bir tiyatro okulu kurdu. Marmara Depreminin ardından "Gökkuşluğu Projesi" ile deprem bölgelerine gezici etkinlikler götürülmüştür.

2002 yılında göreve gelen Genel Sanat Yönetmeni; Yücel Erten ile kendi sahnesinde sahnelediği oyunların yanı sıra; yurtiçinde ve yurt dışında sayısız festivale katılmış, turneler düzenlenmiştir. Yurtdışında; Almanya, Finlandiya, Fransa, Bulgaristan, Makedonya, Danimarka Gürcistan ve Belarus da oyunlar sahnelenmiştir.

2004 yılında göreve gelen, Genel Sanat Yönetmeni; Ragıp Savaş; ilk projelerinden biri olan Halk Eğitim Merkezi Sahnesini restore ederek ikinci sahnesi olarak hayata geçirmiştir. Süleyman Demirel Kültür Merkezi bünyesinde bulunan sinema salonunu ‘Oda Tiyatrosuna’ dönüştürmüştür. Bu sahnede üç-dört kişilik oyunlara yer veren tiyatro burayı aynı zamanda bir deneme sahnesi olarak kullanıp, deneysel projelerin kapısını da buradan açmaktadır. Şehir Tiyatroları Türkiye de bir ilk olan ‘Gezici Tır Tiyatrosu’ projesi ile çocuk oyunları Tır Tiyatrosu'nda sahnelenmiştir. Kocaeli'nin köylerini dolaşarak buradaki çocukları tiyatro ile tanıştıran ekip ve ayrıca çocukların sağlık kontrollerini de yapan bir sağlık ekibi de her yaz bu performansı rutin olarak gerçekleştirmektedirler (Koyuncuoğlu, 2002, s.9-10).

Kocaeli Şehir Tiyatrosu 2017 yılı itibari ile Süleyman Demirel Kültür Merkezi Büyük Sahne, Süleyman Demirel Kültür Merkezi Oda Tiyatrosu, Gebze Osman Hamdi Bey Sahnesi, Gölcük Kazıklı Kervansaray Sahnesi olmak üzere; dört sahnede temsiller vermektedir. Araştırmanın yapıldığı tarih itibari ile Kocaeli Şehir Tiyatroları Genel Sanat Yönetmenliği görevini; Fatih SEVDİ, Genel Sanat Yönetmeni Yardımcılığı görevini Serhat GÜZEL sürdürmektedir (EK-2).

Kocaeli Şehir Tiyatrosu; 1997 yılında kurulduğu andan itibaren kukla tiyatrosu birimini alt bünyesinde de oluşturmuştur, bu birimin; gölge oyunu ve kukla oyunlarını barındıran tiyatro performanslarının üretilmesine katkı sağladığını söylemek mümkün. Kocaeli Şehir Tiyatrosu Genel Sanat Yönetmeni Yardımcısı ve oyuncusu Serhat GÜZEL ile yapılan görüşmedeki; ‘*Biz Kocaeli Şehir Tiyatroları olarak her sezon repertuarımızda mutlaka kukla ve gölge perde kullanımının olduğu en az bir oyuna yer vermekteyiz.*’ (EK-1) İfadesi ile Kocaeli Şehir Tiyatrosu’nun gölge oyunu kullanımına başvurma eğilimlerinin süreklilik arz ettiği çıkarımı yapılabilir.

Yapılan araştırmalar sonucunda; bu bölümde; Kocaeli Şehir Tiyatrosu’nun kuruluş evresinden; günümüze kadar olan, tarihsel serüveninde; sanatsal ve sosyal sorumluluk kapsamında yapılan çalışmalara yer vererek; örnekleme oluşturan kurum tanıtılmaya çalışmış ve gölge oyunu kullanımına başvurma eğilimlerine değinilmiştir.

### **3.1.1. Kocaeli Şehir Tiyatrosu'nda Gölge Oyunu Kullanılan Tiyatro**

#### **Performansları**

Araştırmanın bu bölümünde örnekleme oluşturan kurumda; gölge oyununun kullanıldığı tiyatro performansları saptanacak, araştırmanın diğer bölümünde yapılması planlanan örnekleme oluşturan kurum sanatçıları ile yapılacak görüşmelerde; hangi sanatçılar ile görüşmelerin yapılacağı sorusuna istatistiki veriler ile yanıt aranacaktır.

2017 yılı itibari ile 20. Yılıni yaşayan Kocaeli Şehir Tiyatrolarında; bu zamana kadar 125 tiyatro oyunu sahnelenmiş, şirket veri kaynaklarının taranması sonucunda; bunların 15'inde; gölge oyunu kullanıldığı tespit edilmiştir (EK 2).

Bu oyunlar şu şekilde sıralanmaktadır;

#### **1-‘Keşanlı Ali Destanı’**

Yazan: Haldun TANER

Yönetmen: M. Nurullah TUNCER

Dekor-Kostüm-Işık Tasarım: M. Nurullah TUNCER

Besteci: Yalçın TURA

Müzik Direktörü: Orhan Enes KUZU

Koreograf: Esra YURTTUT

Dramaturg: Sevil KOÇ

Yönetmen Yardımcısı: Çiğdem BENLİ

Kostüm Uygulama: Emine Kaynak YILDIRIM

Dekor Uygulama: Arzu ÖZDEMİR, Veysel ÇIRACI

Dekor Kostüm Yardımcıları: Merve YÖRÜK, Senem GELGİ

Görsel Tasarım: Aktürk AKSOY

Proje Sorumlusu: Fatih SEVDİ

Oynayanlar: Engin BENLİ, Funda İLHAN, Serhat GÜZEL, Tarık KESKİNER, Zeliha ÇETİNKAYA, Bülent BAYTAR, İrem KAHYAOĞLU, Nurcan TURAL, Seda Güven ŞAHİN, Taylan ERTUĞRUL, Zeynep ÖZAN, Ahsen Gül EVER, Aytek Mete



ELGÜN, Cemal ALDIÇ, Çağrı MENGÜÇ, Emel PALA, Işık ÖZTORUN, Levent MURATOĞLU, Mehmet BEYAZIT, Seçil Mutlu OĞUZ, Tekin EZGÜTEKİN, Utku OĞUZ, Azer ŞELTE, Başar ALEMDAR, Cansu Cengiz MENGÜÇ, Dilara YAZAROĞLU, Duygu Mine ÖZCAN, Emre IŞIK, Erdoğan CENGİZ, Ezgi ÖZBALI, İlker BAĞLAM, Nursel ÇELİKTÜRK, Sarper SAYDAM, Sezen DÜZAKAR, Tamer GÜLTEKİN, Tunç EFE, Ufuk TUNCER

## **2-‘Beyaz Tay’**

Yazan-Yöneten: Erdem IRMAK

Kukla Tasvirleri: Zafer GÜMÜŞ-Erdem IRMAK

Kukla Tasarımı: Erdem IRMAK

Dekor & Kostüm Tasarımı: Adnan YILMAZ

Işık Tasarımı: Cafer YİĞİTER

Ses Tasarımı: İlker SEVÜKER

Oynayanlar: Ozan ŞAHİN, Cemal ALDIÇ, Çağrı MENGÜÇ, Utku OĞUZ, Çiğdem Sarıhan BENLİ

## **3-‘Jan Dark’**

Yazan: Bernard SHAW

Çeviren: Muzaffer AKSOY

Yönetmen: Muzaffer AKSOY

Yönetmen Yardımcısı: Ozan ŞAHİN

Dekor & Kostüm Tasarımı: Özüdoğru CİCİ

Işık Tasarımı: Cafer YİĞİTER

Müzik Kurgu Tasarım-Realizasyon: İlker SEVÜKER, Aytek Mete ELGÜN, Birol AKMAN

Dramaturg: Sevil KOÇ

Koreograf: Evrim AKYAY

Proje Sorumlusu: Veysel Sami BERİKAN

Oynayanlar: A. Yaşar ÖZVERİ, Aydın SİGALI, Şafak KARALI, Ufuk AŞAR, Nuri KARADENİZ, Aytek Mete ELGÜN, Volkan DİNÇ, Esra YAŞAR, Emre IŞIK, Azer ŞELTE, Başar ALEMDAR, Duygu Mine ÖZCAN, Ezgi ÖZBALI, Nursel ÇELİKTÜRK, Sarper SAYDAM, Sezen DÜZAKAR, Tamer GÜLTEKİN, Tunç EFE, İlker BAĞLAM, Erdoğan CENGİZ, Z. Dilara YAZAROĞLU

#### **4-‘İrg Bitig’**

Konsept ve Yöneten: Emre KOYUNCUOĞLU

Müzik: Çiğdem BORUCU

Mekânsal Düzenleme ve Danışman: Nurullah TUNCER

Kostüm Tasarımı: Ümit ÜNAL

Animasyon ve Görsel Tasarım: Aksel Zeydan GÖZ

Vokal Düzenleme: Savaş Çağman COŞKUN

Işık Tasarımı: Cafer YİĞİTER

Işık ve Animasyonun Dijital Tasarımı: Cem YILMAZAEER

Dramaturg: Evren Barın EGRİK

Oyuncular: Engin BENLİ, Eylem Tanrıver VARLI, Şebnem KÖSTEM

#### **5- ‘Ormanda Şenlik Var’**

Yazan-Yöneten: Melih DÜZENLİ

Kukla Tasarım- Erdem IRMAK

Dekor: Adnan YILMAZ

Işık: Erol DİNÇDEMİR

Ses: İlker SEVÜKER

Oynayanlar: H. Fatih SEVDİ, Erdem IRMAK, S.Taylan ERTUĞRUL, Senem AKMAN

#### **6- ‘Canlı Maymun Lokantası’**

Yazan: Güngör DİLMEN

Yöneten: Murat KARASU

Dekor Tasarımı: Ethem İzzet ÖZBORA

Kostüm Tasarımı: Başak ÖZDUĞAN

Müzik: Orhan Enes KUZU

Işık Tasarım: Yaşar DEMİRKIRAN

Oynayanlar: Ozan ŞAHİN, Çiğdem Sarihan BENLİ, Ahmet Yaşar ÖZVERİ, Engin BENLİ, Aydın SİGALI, Meltem ÖZSAVAŞ

### **7-Mahallenin Neşesi**

Yazan-Yöneten: Taylan Ertuğrul

Yönetmen yardımcısı: Sadettin YALTA

Ses Tasarım: Mehmet CEBE

Oynayanlar: Işık ÖZTORUN, Pınar ÜNSAL, Tekin EZGÜTEKİN, Ahsen Gül EVER, Ufuk TUNCER

### **8-‘Kuva-yi Milliye Destanı’**

Yazan: Nazım HİKMET

Yöneten: Melih DÜZENLİ

Sahne ve Kukla Tasarımı: Karina CHERES

Işık Tasarımı: Melih DÜZENLİ

Yönetmen Yardımcısı: Esra Bezen BİLGİN

Sahne Amiri: Salih MAT

Işık Kumanda: Murat GEDİKLİ

Efekt: Mehmet CEBE

Teknik Sorumlu: H. Rona TOPÇUOĞLU

Kukla ve Kostüm Asistanı: Lütfiye GÜLENER, Murat KÖSE

Oynayanlar: Serhat TUTUMLUER, Ufuk AŞAR, Betül ÇOBANOĞLU, Benian DÖNMEZ, Meltem ÖZSAVAŞ

### **9-‘Don Kişot Petmen’e Karşı’**

Yazan: Sabahattin MUTLUER

Yöneten: Ebru KARA

Dekor-Kostüm: Ebru AKLAR

Animasyon: Murat Serkan AKTÜ

Işık: Bülent BALCI

Müzik: Çağrı BEKLEN

Hareket Düzeni: Ferdi YILDIZ

Oynayanlar: Cemal ALDIÇ, Levent MURATOĞLU, Aytek Mete ELGÜN, Destan BATMAZ, Tekin Mehmet EZGÜTEKİN, Utku OĞUZ, Ahsen GÜLEVER

### **10-‘Sevdalı Bulut’**

Yazan: Nazım HİKMET

Yöneten ve uyarlayan: Jean Pierre CORNOUAILLE

Kukla ve Işık Tasarımı: Jean Pierre CORNOUAILLE

Yönetmen Yardımcısı: Ebru KARA

Efekt: Mehmet CEBE

Işık Kumanda: Bülent BALCI

Sahne Amiri: Salih MAT

Teknik Sorumlu: H. Rona TOPÇUOĞLU

Teknik Asistan: Emine KAYNAK

Sahne Teknisyeni: Yüksel KIZILCIK

Oynayanlar: Ufuk AŞAR, Aydın SİGALI, Ebru KARA, Aysel YILMAZ

### **11-‘Şahmeran Hikayesi’**

Yazan: Aslıhan ÜNLÜ

Yöneten ve Kukla Dekor Tasarımı: Ebru KARA- Kamel DEKHLİ

Müzik: Sarp KESKİNER -Korhan FUTACI-Tarık KESKİNER

Işık: Cafer YİĞİTER

Dramaturg: Emre KOYUNCUOĞLU

Oynayanlar: Ufuk AŐAR, Betül OBANOĐLU, Ebru KARA, Tarık KESKİNER,  
Serhat TUTUMLUER

Müziyenler: Sarp KESKİNER- Korhan FUTACI- Tarık KESKİNER

### **12-‘Mutfak Kazaları’**

Yönetmen: Emre KOYUNCUOĐLU

Görüntü tasarımı: Orhan Cem ETİN

Müzik tasarımı: Baba Zula

IŐık tasarımı: YaŐar DEMİRKIRAN

Dekor-kostüm tasarımı: Dilek AYDIN

Yönetmen yardımcısı: Aydın SİGALI

Sanat danışmanı: IŐıl KASAPOĐLU

Efekt: Mehmet CEBE

IŐık kumanda: Erol DİNDEMİR

AfiŐ tasarımı: Orhan Cem ETİN

Görüntü teknisyenleri: Yüksel KIZILCIK, Ahmet NAMBA

Oynayanlar: Esra Bezen BİLGİN, Betül OBANOĐLU, Meltem ÖZSAVAŐ

### **13-‘Güzel ile irkin’in Müzikali’**

Yazan: Marie De BEAUMONT

Uyarlayan: Ersin AYHAN

Yöneten: Ersin AYHAN

Beste ve Müzik: Gürkan AKICI

Koreografi: Ferdi YILDIZ

Dekor tasarımcısı: Emre SATI

Kostüm tasarımcısı: Emine Kaynak YILDIRIM

IŐık tasarımcısı: Cafer YİĐİTER

Ses operatörü: İlker SEVÜKER

Görsel Tasarımcı: Aktürk AKSOY

Yönetmen yardımcısı: Nuri KARADENİZ

Dramaturg: Sevil KOÇ

Sahne Amiri: Ahmet ÇAKICI

Oynayanlar: Meltem ÖZSAVAŞ, Sezen DÜZAKAR, Duygu Mine ÖZCAN, Emre IŞIK, İlker BAĞLAM, Ezgi ÖZBALI, Ozan ŞAHİN, Erdoğan CENGİZ, Tunç EFE, Volkan DİNÇ

#### **14- 'İtirafçı Yürek'**

Yazan: Edgar Allen Poe

Çeviren: Engin Vural

Oyunlaştıran: Mesut Vural

Yöneten: Aydın Sigalı

Sanat Danışmanı: Eylem Tanrıver Varlı

Görsel Tasarım: Aksel Zeydan Göz

Dekor-Kostüm Tasarımı: Rona Topçuoğlu

Işık Tasarımı: Erol Dinçdemir

Ses Tasarımı: İlker Sevüker

Oynayan: Aydın Sigalı

#### **15- 'Hayat Devam Ediyor'**

Yararlanılan Metin: Özen YULA

Yöneten: Emre KOYUNCUOĞLU

Ses ve Müzik Tasarımı: Baba Zula

Görüntü Tasarımı: Orhan Cem ÇETİN

Sahne Tasarımı: Şirin İSKİT

Kukla Tasarımı: Karina CHERES

Işık Tasarımı: Sabahattin GÜNDOĞDU

Kostüm Tasarımı: Zuhâl SOY

Yönetmen Yardımcıları: Meltem ÖZSAVAŞ, Süeda ÇİL

Sanat Danışmanı: Işıl KASAPOĞLU

Teknik Sorumlu: Emine KAYNAK

Sahne Teknisyeni: Yüksel KIZILCIK

Oyuncular: Esra Bezen BİLGİN, Betül ÇOBANOĞLU, Tardu FLORDUN, Zuhâl GENCER

Bu bölümde; Kocaeli Şehir Tiyatrolarının son 20 yıl repertuarında sergilenen 125 oyunun 15'inde gölge oyunu kullanıldığı tespit edilmiş olup, son yirmi yılda %18.75'lik bir gölge oyunu kullanım oranı saptanmıştır. Bu 15 oyunda; bir sonraki bölümde yapılacak görüşmeler ile değerlendirilmelerin yer alacağı bölümlere kaynaklık edecek; bir veya birden fazla görev alan sanatçılar olarak; Aydın SİGALI, Cafer YİĞİTER, Ebru KARA, Engin BENLİ, Erdem İrmak, Ersin AYHAN, Ferdi YILDIZ, Meltem ÖZSAVAŞ, Ozan ŞAHİN, Serhat GÜZEL belirlenmiştir (EK-2. Kocaeli Şehir Tiyatroları Arşiv Tarama Raporu)

### **3.1.2. Sanatçılara Göre Tiyatro Performanslarında Gölge Oyunu Kullanımına Dair Bulgular Ve Görüşmelere Kaynaklık Eden Oyunlar Üzerinden Değerlendirmeler**

Araştırmanın bu bölümünde; 'Giriş' bölümünde araştırmanın sorunsallarına yanıt vermek adına belirlenen; 'Bu birlikteliği kullanan yönetmenler hangi teknikleri hangi amaçlarla kullanmıştır? Yaratım süreci zor göstergelere bu birlikteliğin ne gibi katkıları olmuştur? Bu çalışmalardaki oyuncular bu kullanım tekniğini önemsiyor mudur? Bu yöntemi kullanan yönetmenlerin ve bu performanslarda yer alan sanatçıların gelecekte de bu kullanımlara başvurma istekleri var mıdır? Bu çalışmalardaki sanatçıların bu kullanım hakkındaki olumlu ve olumsuz görüşleri nelerdir? sorularına; yapılan görüşmeler esnasında cevap veren sanatçıların görüşlerine yer verilerek; görüşmelere kaynaklık eden oyunları ve araştırmacıların konuya ilişkin görüşlerini değerlendirerek sorunsallara yanıtlar aranacaktır.

Kocaeli Şehir Tiyatrosu'nun son 20 yılı repertuarında yer alan tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunlarından 15 oyun içerisinde de birbirinden



farklı tekniklerin kullanıldığını söylenebilir; Güzel ile Çirkin'in Müzikali' oyununun yönetmeni olan; Ersin Ayhan kendisiyle yapılan görüşmelerde; bu oyunda kullandığı tekniği ve hangi amaçla kullandığını;

“Çeklerin Laterna Magika adını verdikleri farklı disiplinlerin bir arada kullanıldığı bir tekniğe yakın bir teknik kullandım. Özellikle; gölge oyunu kullanımı tercihinde bulunduğum bölümleri dekor, aksesuar görsellik içeren tasarımlardan tasarruf etme maksadıyla kullandım.”

şeklinde ifade etmektedir.



**Şekil 3.1:** ‘Güzel ile Çirkin’in Müzikali’ oyunundan; Gölge Projeksiyon Perdesi İle Oyuncular

Ersin Ayhan'ın yönettiği Güzel ile Çirkin'in Müzikali oyununda; kendisinin de ifade ettiği gibi; Laterna Magika sahneleme tekniğine yakın bir teknik kullanarak; oyuncu bedenleri ile canlandırmaların olduğu gölge perdesi, mekânsal geçişleri aktarabilmek için projeksiyon perdesi, müzikal anlatımların olduğu bölümde dans koreografileri ile birlikte farklı disiplinleri bir araya getirmiştir (Hayranek, 2003, s.102). Bu işlevsel özelliklere sahip sahneleme tekniğini; araştırmacı Ayşin Candan'ın Wagner'in 'ortak sanat yapıtı' kavramına dahil edilebileceği söylenebilir, bu kavramı Candan; Wagner'in arzuladığı yeni sahneleme biçimlerini; dramatik unsurlar ve müzik gibi öğelerin alışlagelmişin dışında yeniden biçimlendirilmesiyle açıklamaktadır (Candan, 2013, s.5).

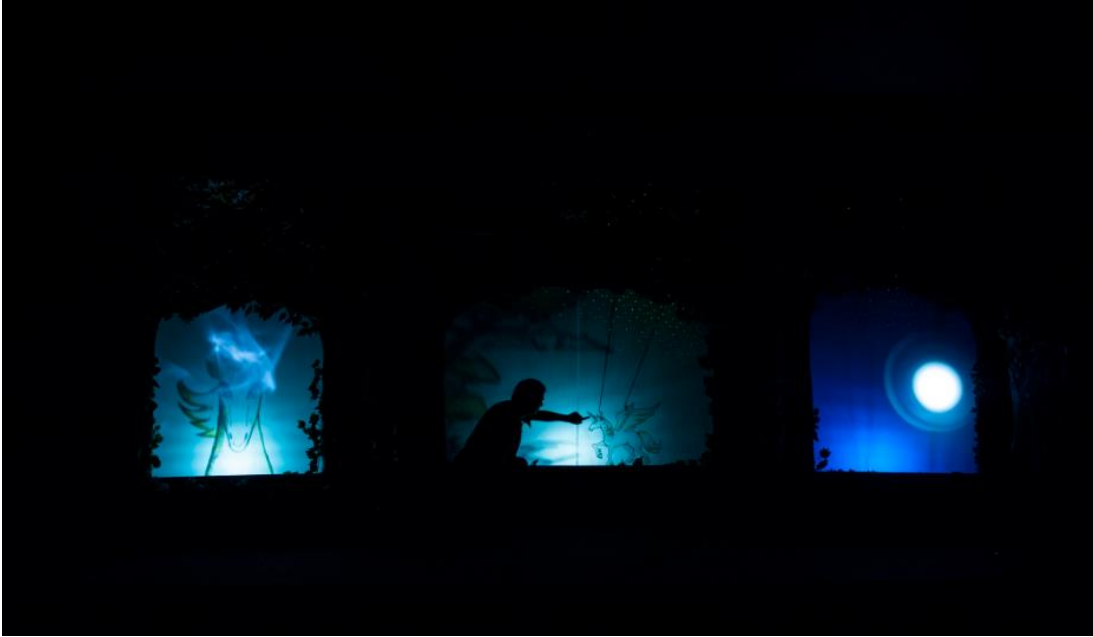
Ersin Ayhan'ın yönettiği Güzel ile Çirkin'in Müzikali oyununda; projeksiyon perdesi aynı zamanda gölge oyunu perdesi olarak kullanılmaktadır. Oyuncular projeksiyon

cihazından yansıyan fon görüntülerinin arkasına geçerek, görüntü yansımaları ile oluşturulan mekanlarda silüet olarak aksiyon almaktadırlar. Böylelikle farklı disiplinler arasında ortak bir iletişim dili oluşturulmuştur, oluşturulan bu yöntemin sağladığı olanaklar ile; oyunun sahnelenme biçimini zenginleştirdiği ve ifade imkanlarını çoğalttığı çıkarımı yapılabilir.

Erdem Irmak ise; yönettiği ‘Beyaz Tay’ oyununda kullandığı tekniği;

“Beyaz Tay oyununda birden fazla teknik kullandığımız için belirli bir teknik üzerine yoğunlaştığımız söylenemez fakat kullandığımız teknikler açısından Endonezya gölge oyunu tekniği ile benzerlikler taşıdığı söylenebilir.’ şeklinde açıklarken; hangi amaçla kullandığını; ‘Günümüz dünyasında teknolojik unsurların gelişmiş olması, çocuk yaş gruplarının bu unsurlarla tanışıyor olmasının farkındalığı ile tiyatroya gelen çocuk izleyicilerin; alıştıkları görsel zenginliğin, tiyatrodaki karşılığı ile tanışmalarını istedim.”

şeklinde ifade etmektedir.



**Şekil 3.2:** Beyaz Tay Oyunundan Üç Ayrı Gölge Perdesi (EK-2).

Bu oyunda da farklı disiplinler bir aradadır; muppet kukla diye adlandırılan el kuklaları, yönetmen Erdem Irmak’ın ifade ettiği gibi; Endonezya gölge oyunu kuklaları ile oynatma teknikleri açısından benzer yanları olan, fakat kullanılan malzeme gereği farklılık gösteren gölge kuklaları ve sahne üzerinde kuklalar ile iletişim kurabilen anlatıcı görevini üstlenen oyuncu kullanılmıştır. Endonezya gölge oyununun kukla tasvirleri deriden yapılmaktadır (Tilakasari, 2008, s.64). ‘Beyaz Tay’ oyununda ise malzeme çeşidi olarak asetat kağıtları kullanılmış ve modern çizimler

yapılmıştır bu farklılıklar ile; teknik bakımdan Endonezya gölge oyunu unsurların ayrıışmaktadır. Bu oyunda üç farklı perde kullanılarak; oyuna da adını veren Beyaz Tay karakterinin metine bağılı; mekanlar arası seyahati üç ayrı perdede kullanılarak, mekânsal deęişikliklerden zaman açısından tasarruf edildięi çıkarımı yapılabilir. Bu sahnelere örnek olarak; Beyaz Tay karakterinin; Prenses karakterini kurtarmak adına, yaşadığı ormandan Prensesin tutsak edildiğı kuleye gittiğı sahne gösterilebilir. Beyaz Tay karakterinin özelliğı kanatlı bir at olmasıdır, kanatlara sahip oluşu ile uęma eylemini canlandırmaktadır. Bir atın tiyatro sahnesinde uęarak mekanlar arasındaki seyahati reel sahneleme biçimi olarak, ya da perde arkasında olmadan sahne üzerinde de canlandırılabilmesi, teknik ve estetik yönden zorluklar içerebilir, Erdem Irmak'ın; Beyaz Tay karakterinin uęma eylemini gerçekleştirmek için; tercih ettiğı sahneleme biçimi ile pratik ve estetik bir ifade yöntemi kullandığı söylenebilir. Şekil 3.2'de görüleceğı gibi Beyaz Tay karakteri uçmaktadır kullanılan üç perdenin sahneleme biçimi olarak; yine ifade çeşitliliğini arttırdığı söylenilebilir, Şekil 3.2'de görünen sol orta ve sağı taraftaki perdede üç farklı görüntü mevcuttur. Gölge kuklaları teknik açıdan boyut kısıtlılığı taşımaktadır figürleri profilden, sırtı dönük ya da yüzleri dönük şekilde görülebilir, bu ifade de dikkat edilmesi gereken nokta figürlerin bu farklı açılarını tek bir kukla tasviriyle yakalamak mümkün deęildir. Figürlerden kaynaklanan bu teknik kısıtlılığı Erdem Irmak Şekil 3.2'de görüleceğı gibi Beyaz Tay karakterini hem profil olarak hem de yüzü dönük bir şekilde eş zamanlı olarak gölge perdesine yansıtmiş ve seçtiğı bu yöntem ile karakterin iki farklı açıdan seyir edilme olanağını yaratmıştır. Erdem Irmak'ın bu tercihi; sahnemelerde yönetmenin, tercih ettiğı aksiyonların beraberinde getirdiğı olumsuzlukları, yine yönetmenin bu tercihlerden vaz geçmesi ya da tercihlerin gereklilik derecesine göre olumsuzlukları kaldırarak nitelikte bir takım teknik olanakların yaratıcı zeka ile uygulanması gerektiğini savunan David Carter'ın; bu görüşü ile; yönetmenin yaratıcı zekası ile; tek boyutlu sahneleme yönteminden doğan problemi imkanlar dahilinde teknik yöntemleri kullanması ile çözmesi açısından; birbirini destekleyici niteliktedir (Carter, 2011, s.58).

Bu seçim aynı zamanda Erdem Irmak'a farklı olanakları beraberinde getirmiştir, bunlardan biri eş zamanlı olarak iki farklı mekandaki zaman deęişikliklerini ifade edilebilir olmasıdır. Candan Wagner'in “...görüntüyü, dramatik yapının zaman çizgisinin önemli bir parçası olarak görmek istediğini...” belirtmektedir (Candan, 2013, s.5). Şekil 3.2'de sağıdaki perde de görüntü geceyi yansıtırken orta ve sol

bölümde güneş henüz batmamıştır, Erdem Irmak'ın ifade biçimi; Wagner'in bu isteğini yansıtır nitelikte olduğu çıkarımını yaptırabilir.



**Şekil 3.3:** Beyaz Tay Oyunundan Eş Zamanlı İki Farklı Mekan (EK-2).

Şekil 3.3'de de görüntüdeki zaman dramatik yapının bir parçasıdır, soldaki perde de kulenin altında Beyaz Tay karakteri Prens karakterinin tutsak edildiği mekana gelmiş sağdaki görüntüde de Prens kulenin içinde tutsak edildiği hücrede yer almaktadır, bu iki görüntüde eş zamanlılık söz konusudur, iki farklı mekan aynı anda sahnelenmektedir. Erdem Irmak'ın kule önü ve içi olarak iki ayrı mekanı ifade edebilme imkanını, üç ayrı perde kullanma tercihinin sağladığı söylenebilir. Pavis'e göre eylemi oluşturan etken sahnedeki zaman ve uzam birlikteliğidir (Pavis, 1996, s.145). Erdem Irmak'ın üç perde ile oluşturduğu uzam ve bu mekanlarda ışık kaynakları ile oluşturduğu zaman unsurları; Erdem'e sahneleme biçiminde yeni eylem alanı oluşturarak, ifade olanağı yarattığı çıkarımı yapılabilir.

Güzel İle Çirkin'in Müzikali' oyununun yönetmeni Ersin Ayhan; *'oyuncu bedeni ile yapılan figürler örneği ile de sahnelenmesi zor olan ve tasarım aşamasında güçlük çekilen metaforlar kolay bir şekilde gölge perdesinde istenen betimleme doğrultusunda şekil buluyor'*. İfadelerinde bulunmuştur. Yaratım süreci zor göstergelere bu birlikteliğin ne gibi katkıları olmuştur? Sorusuna verdiği; *'büyü etkeni ile fiziksel değişim gerektiren sahnelerde karakterlerin değişimi için ihtiyaç duyulan süre ve imkan olanakları genişliyor süreyi en aza indirmek için estetik bir çözüm*

*sağlıyor.*' yanıtı ile; bu oyunda kullanılan gölge oyunu tekniğinin; oyunun sahnelenmesinde dikkat edilen unsurlardan; zaman kısıtlamasında yönetmenleri teknik olarak zaman unsurunun iyi değerlendirilmesi olanaklarını sağladığı ve Peter de Bolla'ya göre; tasarımda kullanılan materyallerin estetik formu belirlenmesindeki etken unsur olduğu görüşüne dayanarak sağlanan bu olanaklarında sahnelemelere estetik bir boyut kazandırdığını söylemek mümkün (de Bolla, 2012, s.98).



**Şekil 3.4:** Güzel İle Çirkin'in Müzikali Oyununda Prens Karakterini Çirkin Karakterine Dönüştüren Büyücü (EK-2).

Şekil 3.4'de de görülebileceği gibi bir insan bedenini fiziksel olarak dönüşümünü ışık karatma tekniği kullanılmadan oyuncunun fiziksel değişiminin her aşamasını görünebilir kılmak adına farklı bir sahneleme tekniği kullanılmıştır. Prens karakterini oynayan oyuncunun, büyücü karakterini canlandıran oyuncu ile; değişim başlamadan önce gölge perdesi arkasında silüet şeklinde karşılıklı olarak diyalog kurduğu kısım, canlı olarak sahnelenmekteyken, fiziksel değişimin başladığı sahne daha önceden kayıt altına alınmış görüntülerin projeksiyon cihazı vasıtası ile perdeye yansıtılarak, sahnelenmesi gerçekleştirilmiştir. Projeksiyondaki görüntülerin perdeye aktarıldığı esnada Prens karakterini oynayan oyuncu Çirkin karakterine dönüşmek için ihtiyaç duyduğu zamanı; Ersin Ayhan'ın tercih ettiği bu sahneleme tekniği ile yaratılan gerekli süre ile sağladığı söylenebilir. Bu sahneleme yöntemi; Ersin Ayhan'ın görüşmeye kaynak olan yönettiği oyun üzerine yaptığı değerlendirmeleri kanıtlar niteliktedir. Bu

bağlamda zamandan tasarruf edilirken yaratım süreci zor olan bu sahneye gölge oyunu unsurlarının katkısının önemli derecede rol oynadığı söylenebilir.



**Şekil 3.5:** Güzel Karakterinin Saraydan Evine Gidişi (EK-2).

Güzel ile Çirkin'in Müzikali oyunu iki mekan da geçmektedir. Güzel karakterinin yaşadığı ev ve Çirkin karakterinin yaşadığı saray, bu iki farklı mekan arasındaki geçişler, bu mekanları ifade etmek için tasarlanan görüntüler projeksiyon perdesine yansıtılmaktadır. Mekanlar arası geçişlerin yapılacağı bölümlerde, dekor değişimi yerine görüntülerin kayda girmesiyle oluşturulmak istenen mekan algısı yaratılmaktadır. Araştırmacı Hasibe Kocabay'ın; tiyatro sahnelemelerinde kullanılan göstergelerin anlatıma katkı sağladığı noktada kullanılması gerekliliği düşüncesine dayanarak bu oyunda kullanılan göstergelerin metnin aktarımına katkı sağladığı, aynı zamanda dekordan ve değişim süresinden tasarruf edildiği çıkarımı yapılabilir (Kocabay, 2008, s.134). Şekil 3.6'daki fotoğraf gölge perdesinin arkasından çekilmiştir, hareketli animasyon şeklinde hazırlanan video projeksiyon cihazından yansıtılmaktadır. Güzel karakterinin saraydan evine gittiği sahnede yürüdüğü yol hareket etmektedir. Güzel karakterini canlandıran oyuncu perdenin arkasından silueti perdeye yansyarak bu yolun üzerinde yürüme eylemini gerçekleştirmektedir, metin gereği kurt saldırısı da bu kısımda canlandırılmaktadır.





**Şekil 3.6:** Güzel İle Çirkin Oyunundan Kurt Saldırısı (EK-2).

Şekil 3.6’da da görüleceği gibi Güzel karakterinin evine gittiği sahnede yolda kurtlar tarafından saldırıya uğraması, yönetmen Ersin Ayhan tarafından mekan tasarımını dijital ortamda yaratarak projeksiyon cihazından bu tasarımı perdeye aktarıp, oyuncuyu da bu mekanın içine oyuncu bedeninin yansıdığı ve eylemin odağındaki siluet şeklinde dahil etmektedir. Ersin Ayhan’ın kullandığı bu yöntem; dijital medya unsurlarının tiyatro performansında kullanılmasından doğan etkileşimi; Higgins’in; ‘*etkileşimli medya*’ olarak ifade ettiği kavramına dahil edilebilir Petersen, “Higgins’e göre, etkileşimli medya tanımını yaparken; sanatsal olanı sınıflandırmak ya da ayırtırmaktan öte daha çok bir yaratım şekli ve ifade biçimi olduğunu vurguladığını ve etkileşimli medyayı, sanatsal ifadeyi aktarmak için kullanılan analitik bir kavram olmanın dışında, yaratıcı uygulamanın bir aracı konumunda tanımladığını belirtmektedir (Petersen, 2009, s.38). Ersin Ayhan’ın projeksiyon vasıtası ile kurduğu iletişimi Petersen’in; Higgins’e göre etkileşimli medya tanımına dayandırarak bu yaratıcı uygulamanın bir aracı konumunda tanımlanması çıkarımı yapılabilir. Ayrıca; sahnelenen bölümlere estetik bir form kazandırdığı, sahneleme süresinden, dekor ve aksesuar kullanımından tasarruf sağladığı çıkarımı yapılabilir. Aynı çıkarım; Şekil 3.7’de Güzel ile Çirkin karakterlerinin Paris seyahati sahnesinin canlandırılmasında tercihini yine gölge perdesinden aktarmak şeklinde yapan Ersin Ayhan’ın kullandığı bu yöntem içinde yapılabilir.

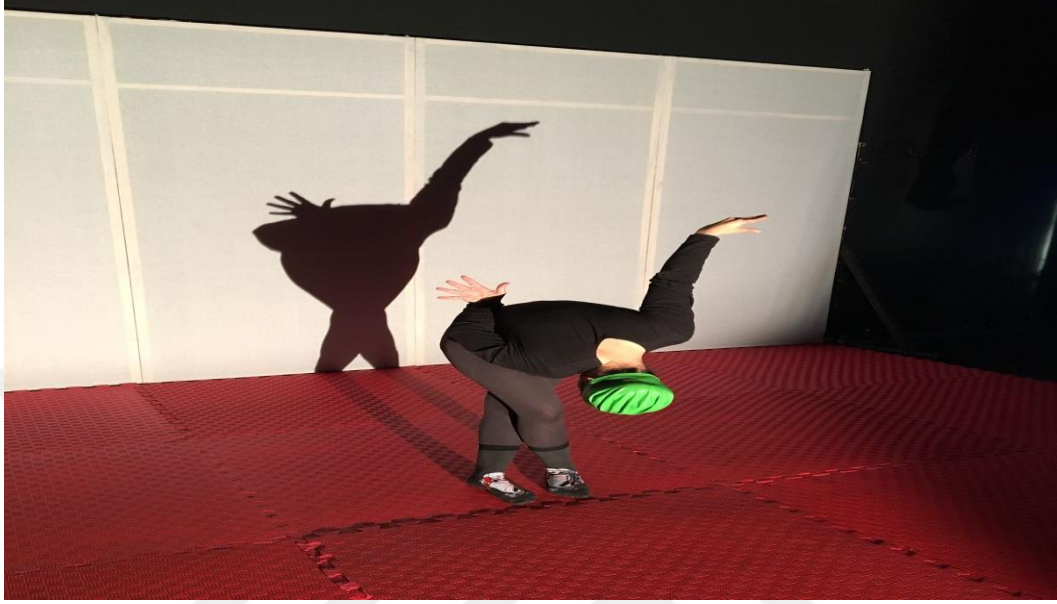




**Şekil 3.7:** Paris Seyahati Kısımının Yer Aldığı Bölümde Güzel Karakteri Hayvanat Bahçesinde Sincap Beslerken (EK-2).

Şekil 3.7’de Güzel ile Çirkin karakterlerinin gölge perdesinde oyuncu bedenleri ile canlandırılan Paris seyahati esnasında, uğradıkları hayvanat bahçesindeki sincap besleme sahnesi görülmektedir. Bu sahnede iki oyuncu sincap silüetini bedenleri ile oluşturdukları formlar ile yansıtmaktadır. Balon seyahati, hayvanat bahçesi gezisi, kardan adam yapma bölümlerinin yer aldığı bu bölüm oyuncu bedenleri ile elde edilen formların silüet şeklinde gölge perdesine yansması ile oluşturulmuştur. Edward Braun; Grotowski’nin yoksul tiyatro ilkelerini aktarırken; ‘*Grotowski’ye göre aktörler; dekorlara ya da aksesuarlara gereksinim duymazlar*’ şeklindeki aktarımına (Braun, 2013, s.113); bu ifade biçimini tercih eden Ersin Ayhan’ın kullandığı sadece oyuncu bedenleri ile anlatıldığı bölümleri; sahne üzerinde kullanılması dışında, yoksul tiyatro ilkelerine dahil edilebilir, ayrıca; kullanılan dekor ve aksesuar anlamında büyük ölçekte tasarruf sağladığı çıkarımı yapılabilir, bu çıkarımı; ‘Güzel ile Çirkin’in Müzikali’ oyununun koreografı Ferdi Yıldız’ın; tasarım anlamında yaratım süreci zor göstergelerin, tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunu teknikleriyle, bu birlikteliğin sağladığı olanakları; aktarırken kullandığı ‘*Sahne üstünde dakikalarınızı alan bir oyun, bir anlatım, gölge perdesinin arkasında sadece saniyelerinizi alabiliyor. Şüphe yok ki; bu illüzyonu yüksek dünya sahne üstünde size süre kazandırıyor. Bundan büyük katkı mı olur?*’ şeklindeki ifadesi ve ‘yaratım süreci zor göstergelerin aktarımına olan etkileri nelerdir’ sorusuna; oyuncu Meltem Özsavaş’ın; ‘*Güzel ve Çirkin*

*karakterlerinin hayvanat bahçesi gezisi Paris ve Mısır seyahatindeki yaratım olanakları zor göstergeleri gölge perdesinde oyuncu bedenleri ile canlandırarak bu tür zorlukları rahat bir şekilde çözüme kavuşturmuş bulunuyoruz.’ Şeklinde yanıtı destekler niteliktedir.*



**Şekil 3.8:** Güzel İle Çirkin’in Müzikali Oyunundan Oyuncunun Bedeni İle Devekuşu Formunu Oluşturması (EK-2).

Şekil 3.8’de Güzel ile Çirkin’in Müzikali oyununda hayvanat bahçesi seyahatinin yer aldığı bölüm görülmektedir. Şekil 3.8’de görüleceği gibi oyuncu bedeni ile oluşturulan gölge formu; bir devekuşuna benzemektedir. Bu yöntemin, yer aldığı bölüm için; sahne üzerine gerçek bir devekuşu sokmak ya da bir oyuncuya devekuşu kostümü giydirmek yerine ifade biçimini zenginleştirerek sahneleme olanakları yarattığı çıkarımı yapılabilir. Oyuncuların yaratım süreci zor olan göstergelere olan etkisinin dışında, kullanılan materyaller ve gölge oyununun içinde barındırdığı teknik olanaklarında olumlu anlamda katkı sağladığı söylenebilir.

Erhan Gökgücü’ye göre; sahnelemelerde yönetmenlerin ifade tercihleri; *‘farklı disiplinleri doğru ve yeterli bir şekilde kullanma sorumluluğu taşınmalıdır, bu bağlamda; tercih edilen ifade biçimleri sahnelenen yapıtı destekleyici bir nitelik taşıyacaktır’*. (Gökgücü, 2010, s.128). Bu görüşe göre görüşmelere kaynaklık eden oyunlar üzerinden görüşlerini paylaşan sanatçılardan elde edilen bulgular ve değerlendirmeler sonucunda kullanılan ifade biçimlerinin sahnelenen yapıtı destekleyici bir nitelik taşıdığı çıkarımını yapmak mümkün. Ersin Ayhan’ la tiyatro

performanslarında gölge oyunu kullanımı ile ilgili yapılan görüşmede, bu çıkarımı destekleyici olarak; *'Bu oyunda farklı disiplinler bir arada kullanıldığı için birçok disiplinin eş zamanlı olarak belirlenmiş sahne matematiğini uygulamaları diğer tekniklere göre daha fazla konsantre isteyen ve hata payı daha az olan bir teknik olduğundan prova süreci biraz yıpratıcı geçebiliyor fakat kurulan eylem planı sırasıyla doğru şekilde uygulanmaya başladığı noktada estetik anlamda büyüleyici bir uyum sağlanıyor.'* İfadelerine yer vermektedir.

Kocaeli Şehir Tiyatrosu'nun son 20 yılı repertuarında yer alan tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunlarında yer alan oyuncuların birbirinden farklı teknikler ile çalıştığı söylenebilir. Rüstem Mürseloğlu'na göre; sahnelemede kullanılacak tekniklerin sınırlılığı; metin, yaratıcı kadronun ortak analiz değerleri, oyuncunun duygusal deneyimleri ve yönetmenin tercih ettiği ifade biçimlerinden oluşmaktadır (Mürseloğlu, 2014, s.158). Mürseloğlu'nun *'Öğretmenin görevi hangi yolun oyuncuya daha yararlı olduğunu tespit etmek ve doğru olan yolu uygulamaya koymaktır.'* (Mürseloğlu, 2014, s.4) şeklindeki ifadeleri gözetilerek; bu oyunlarda kullanılan tekniklerin sınırlılığında belirleyici unsurlar; oyuncuların ve kullanılacak metnin de etkisinden çok ana sebebin yönetmenlerin seçimleri olduğu çıkarımları yapılabilir. Bu çıkarımı; oyuncu Ozan Şahin'in *'Oyunun tamamında ya da bir bölümünde kullanılan gölge tekniğinin anlatımı güçlendirmek, estetik anlamda boyutlandırmak veya oynanması zor bir sahneyi çözmek için kullanıldığına inanıyorum.'* Şeklindeki ifadeleri ve oyuncu Engin Benli'nin; *'Keşanlı Ali Destanı* oyununun yönetmeni Nurullah Tuncer, oyunun prova aşamasında oyuncularla yaptığı toplantılarda reji yorumunu; *'Keşanlı Ali Destanı'* geleneksel Türk tiyatrosunun öğelerini barındıran çağdaş bir yorumdur benim rejimde tercih edeceğim üslupta bu nitelikleri barındıracaktır' şeklinde ifade etmişti. Bu ifadenin yansımasına oyunun birçok bölümünde rastlamak mümkün; bir meddah geleneği olan mendil, Türk gölge oyunu Karagöz'ün hayat bulduğu hayal perdesi ve ortaoyunun barındırdığı unsurların modern yorumlamaları Nurullah Tuncer'in rejisinde yer almakta. Oyun tamamı ile gölge perdesinde geçmiyor fakat Ali'nin Zilha ile olan sahneleri örneğin; Zilha'nın Onaran'ların evinde Ali ile konuştuğu sahnede Ali aydınardan yapılan beyaz perdenin arkasında siluet olarak eşzamanlı bir şekilde Zilha ile konuşuyor bir diğer sahne ise Zilha ve Ali'nin zıfaf gecesinin olduğu sahneyi Nurullah bey perdede canlandırmayı tercih etti. Bu seçimlerin nedenini Nurullah Bey'in kendi söylemi olan

*reji yorumundan çıkarmak mümkün..*’ Şeklinde çalıştığı projeler üzerinden ifade ettiği aktarımlardan ulaşmak mümkün. Ayrıca; bu aktarımdan; yönetmenlerin oyunlarda kullandığı farklı teknikleri ile sahneleme olanaklarının genişlemesi ile birlikte, araştırmacı Kerem Karaboğa’nın; oyuncular açısından da farklı teknikleri deneyimlenmesi mesleki tecrübelerine katkı sağlayacaktır düşüncesi ile bu performanslarda yer alan oyunculara; gölge oyunlarında deneyimledikleri kullanımların; mesleki açıdan tecrübe kattığı çıkarımı yapmak mümkün (Karaboğa, 2011, s.29).



**Şekil 3.9:** Keşanlı Ali Destanı Oyununda Kullanılan Aydınlar Perdesi (EK-2).

Nurullah Tuncer’in yönettiği Keşanlı Ali Destanı adlı oyunda kullanılan gölge ve projeksiyon perdesinin malzemesi Şekil 3.9’da görüldüğü gibi aydınlar kağıdıdır. Aydınlar perdesine iki farklı açıdan; seyirci kısmından projeksiyon cihazından yansıyan görseller ve perde arkasında bulunan tek açılı ışık kaynağı ile, oyuncu bedenleri ile yansıyan silüetler ve projeksiyon cihazı vasıtası ile yansıyan görsel kullanımlar ile tercih edilmiş bir teknik kullanılmıştır.



**Şekil 3.10:** Keşanlı Ali Destanı Zifaf Sahnesi (EK-2)

Şekil 3.10’da görüldüğü gibi aydınlatma perdesinde Ali ve Zilha karakterinin zifaf gecesi olarak adlandırılan sahneyi; perde arkasında, karakterleri canlandıran oyuncuların bedenlerinden yansıyan gölge silüetleri ve yaptıkları eylemler ile canlandırmayı gerçekleştirirken oyunun yönetmeni Nurullah Tuncer’in seçtiği bu ifade biçimi, aynı zamanda oyunun dekor ve kostümünü de tasarlayan kişi olarak, dekor ve kostüm tasarımında belirlediği barkod konsepti ile tiyatro sanatının özerk bir sanat dalı olarak var olması noktasında, yönetmenlerin öne çıkması gerekliliğini savunan; Patrice Pavis’in; günümüz deneysel sahnelemelerinin kaynaklarını, içeriklerini ve yenilik ile gelenek arasındaki ilişkilerini değerlendirirken; yönetmenlerin bulunduğu nokta için; *‘Freud’un ileri sürdüğü gibi, görsel düşünce, bilinçaltındaki süreçlere sözel düşünceden daha çok yaklaşıyorsa, yönetmen dramatik dil ile sahne dili arasında “medyum” rolü oynayacaktır’* (Pavis, 1999, s.38). Şeklindeki aktarımından, yönetmen Nurullah Tuncer’in seçtiği bu ifade biçimleri ile; Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun modern bir entegrasyonu ve bu entegrasyonun belirlenmesinde yönetmen olarak öne çıktığı çıkarımları yapılabilir. Bu çıkarımı; mahremiyet içerikli sahne içeriğini taşıyan zifaf gecesi kısmında; Nurullah Tuncer’in kullandığı; gölge oyunu ifade biçimi desteklemektedir. Ayrıca kullanılan bu sahneleme tercihinin; yönetmenler için benzer metinlerin sahnelenmesinde; ifade biçimi çeşitliliğini zenginleştirerek estetik olanaklar kazandırdığı çıkarımı yapılabilir.



Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun unsurlarından olan meddah ve gölge oyununu Şekil 2.10'da bir arada görmek mümkün; perde önünde Derviş dayı karakterini canlandıran oyuncu, Nutku'nun meddahlık tarifini yaparken kullandığı; *'elinde tuttuğu mendili ve hikayeyi özetleyen anlatımıyla üstlendiği anlatıcı rolü'* şeklinde aktardığı ifadeyi yansıtır nitelikte (Nutku, 1997, s.77). Sahnelemeyi modern bir yorumla aktaran Nurullah Tuncer, bu sahnede aynı zamanda kullandığı gölge oyunu ile Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun modern entegrasyonu çıkarımı, yorumunu desteklemektedir.

Kocaeli Şehir Tiyatrosu'nun son 20 yılında yer alan tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunlarında yer almış sanatçıların; tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunu birlikteliği hakkındaki olumlu ve olumsuz görüşleriniz nelerdir sorusunu; oyuncu Ozan Şahin; *'Bireysel olarak benim düşüncelerim olumlu, zor ve çok emek verilmesi gerektiğini yaşayarak öğrenmiş olsam da, bu işimizi güzel ve yaşanır kılan bir özelliğidir bence.'* Şeklinde; oyuncu Engin Benli; *'Yer aldığım üç oyunda da beraber çalıştığım sanatçı arkadaşlarımın bu oyunlarda gölge oyunu kullanımı ile ilgili olumsuz bir görüşlerine şahit olmadım aksine bütün sanatçı arkadaşlarım benim hissettiğim bu disiplin farkındalığını benimsediklerini ve sevdiklerini gözlemledim.'* Şeklinde yanıtlamışlardır. Sanatçıların ifadelerinden bu kullanımı önemsedikleri ve gelecekte de gölge oyunu kullanımına yer verilen tiyatro performanslarında çalışma isteklerinin olabileceği çıkarımına varmak mümkün. Bu çıkarımı; bölüm boyunca sanatçıların yapmış oldukları konuyla ilgili ifadeleri de desteklerken; oyuncular ve yönetmenlerin bu istekteki ortak görüşlerini yansıtır nitelikteki aktarımı; kurum sanatçısı oyuncu ve yönetmen olan Erdem Irmak; *'Bana göre her proje yeni bir macera ve keşif olanaklarına sahip olmak demektir. Hem oyuncu olarak hem de yönetmen olarak gölge oyunu ve bu tekniğin kullanılacağı tiyatro performanslarında yer almak isterim.'* Şeklinde ifade etmiştir.

Bu bölümde; Kocaeli Şehir Tiyatroları'nın son 20 yılı repertuarında yer alan tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunlarının değerlendirilmesinde; sanatçılar ile yapılan görüşmeler esnasında sorulara verilen cevaplar üzerinden yapılan değerlendirmeler sonucunda; elde edilen bulgularla; tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunları tekniklerinin farklılık gösterebileceğini, hangi maksatlarla kullanıldığını, bu kullanımın yönetmenler açısından yarattığı olanakları, yaratım süreci zor göstergelere oyuncuların ve bu kullanımın katkılarını, projelerde yer alan sanatçıların bu kullanım hakkındaki hassasiyetleri; görüşmelere kaynaklık eden

oyunlar üzerinden örneklendirilip değerlendirilmesinde farklı arařtırmacıların görüşlerine de yer vererek çıkarımların yapılmasına ve çözüme kavuřturulmasına çalışılmıřtır.

### **3.1.3. Sanatçılar Açısından Tiyatro Performanslarında Gölge Oyunu Kullanımına Odaklanmak Ve Görüşmelere Kaynaklık Eden Oyunlar Üzerinden Değerlendirmeler**

Arařtırmanın bu bölümünde sanatçılar açısından tiyatro performanslarında gölge oyunları kullanımlarına odaklanılarak; ‘Giriř’ bölümünde arařtırmanın sorunsallarına yanıt vermek adına belirlenen; Kullanılan performanslarda atmosfere katkı sađlanmış mıdır? Bu kullanım oyuncuyu arka planda bırakmış mıdır? Birlikteliđi kullanan yönetmenlerin seyirci üzerinde yaratmak istedikleri etkileri ne yöndedir? Bu birliktelikte senkronizasyon anlamında zorluklar yařanabilir mi? Oyun metninin aktarımına katkısının olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir? sorularına; yapılan görüşmeler esnasında cevap veren sanatçıların görüşlerine yer verilerek ve görüşmelere kaynaklık eden oyunlar üzerinden yapılacak değerlendirmeler ile arařtırmacıların konuyla ilgili görüşlerini karşılařtırarak sorunsallara yanıtlar aranacaktır.

Kocaeli řehir Tiyatrosu’nun son 20 yılı repertuarında yer alan tiyatro sahnelemelerinde kullanılan gölge oyunu performanslarında yer alan oyuncuların, bu birliktelikteki buldukları nokta yönetmenlerin perspektifinden değerlendirilirken; konu ile ilgili yapılmıř görüşmelerden elde edilen bulgular dođrultusunda bir yol izlenerek sorunsal çözümlenmeye çalışılacaktır. Bu sorunsalı; tiyatro oyunlarında kullanılan gölge oyunu, oyuncuyu arka planda bırakmış mıdır? Sorusu yansıtır niteliktedir. Yönetmenler ile yapılan görüşmelerde bu soru karşısındaki ifadeleri; yönetmen Ersin Ayhan’ın; ‘*Hayır çünkü oyuncular bařtan sona perde arkasında deđildir perde arkasında olduđu noktalarda da arka planda oldukları söylenemez seyirci perde arkasından yansıyan gölge figürleri bir oyuncunun bedeni ile yapıldığını anlaması için, oyuncunun figürü oluřturmadan önce yalın beden formu ile kendini perdede siluet řeklinde gösterdikten sonra bir form kazanarak farklı bir görsel figür oluřturduđunu göstererek gerçekleřtirdik. Bu bilinçli tercihin canlandırmayı yapan oyuncularını ön plana çıkardıđını söyleyebilirim.*’ řeklinde, yönetmen Erdem Irmak’ın ifadesi; *Hayır tam aksine oyuncuyu ön plana çıkarmaktadır. Manipüle edilen kuklalar*



da asal nokta ona ses veren oyuncudur. Oyunculuk açısından değerlendirildiğinde ise bu disiplinin performansı gerçekleştiren sanatçıya farklı bir katman kazandırdığını söyleyebilirim. Şeklinde olmuştur. Bir önceki bölüm olan; sanatçılara göre tiyatro performanslarında gölge oyunu kullanımında; oyuncuların farklı tekniklerin kullanıldığı oyunlarda yer almaları bilgisi doğrultusunda; Araştırmacı Servet Aybar'ın yönetmenin tercih ettiği ifade biçimlerinin oyuncuların hareket özgürlüğü açısından hassasiyet gözetilmesi gereken noktayı ifade ederken, *'rejisörün oyuncuyla iletişim biçimine yeni bir bakış açısı getirmesi bu bağlamda aynı hassasiyetle oyuncunun da hareket potansiyelini geliştirmesi'* şeklinde aktardığı düşüncesine dayanarak (Aybar, 2014, s.118); görüşmelere kaynaklık eden oyunlar üzerinden yapılan değerlendirmeler ve sanatçıların görüşlerinden elde edilen bulgular doğrultusunda; yönetmenlerin tercih ettikleri ifade biçimlerini oyuncuların hareket özgürlüğü ve eylemsel olanakları gözetilerek kullandıkları; kendi bedenleri ya da herhangi bir materyal ile elde ettikleri gölge figürlerinin, fiziksel olarak hareket potansiyelini geliştirip; eylemin merkez noktasında yer alarak, oyuncunun eylemsel dinamiğini tetikleyen bir unsur olduğunu, bu bağlamda oyuncunun gölge oyunu kullanılan performanslarda arka planda değil işin merkezinde yer aldığı çıkarımını yapmak mümkün.

Bu çıkarımı; yardımcı yönetmen; Meltem Özsavaş'ın; *'perdeye yansıyan oyuncu bedeni ya da kukla veya herhangi bir materyalde olsa aksiyonu oyuncu verdiği için; eylemin odağında oyuncu yer almaktadır bu nedenin oyuncuyu ön plana çıkardığını söyleyebilirim.'* şeklindeki ifadesi ve Ferdi Yıldız'ın; *'Oyuncu fiziksel olarak gölge perdesinin arkasındadır bu oyunculuğu işçiliğin arkasında bıraktırmamıştır. Aksine oyuncunun kontrollü ve koordinasyon açısından zengin bedensel formu, oyuncuyu işin merkezine taşır.'* şeklindeki ifadesi de destekler niteliktedir. Oyuncunun alışagelmış dışında yer alan bu sahneleme biçimindeki yeri ile yapılan değerlendirmeler ve çıkarımlar; Hollis Huston'ın; *'oyuncu kendi bedeniyle bir alanın alışlagelmış kodlarını bozar ve başka bir kurguyu dayatır seyirciye'* şeklinde aktardığı; oyuncunun işlevselliği hakkındaki görüşü ile desteklenebilir (Hollis, 1992, s.67).

Şekil 3.6'da görüleceği gibi Güzel ile Çirkin'in Müzikali oyununda Güzel karakterini canlandıran oyuncu perde arkasındadır. Güzel karakterinin saraydan eve olan yolculuğunun anlatıldığı bölümde bu kullanım gerçekleşmiştir, oyuncunun perde arkasında olması onun beden formları ile oluşturduğu siluet ve aksiyonu ile metinde gerçekleşmesi gereken kurt saldırısı bölümü de bu teknikle canlandırılmıştır.

Kullanılan bu tekniğin odağında Güzel karakterini canlandıran oyuncunun eylemlerinin olduğu çıkarımı; Meltem Özsvaş ve Ferdi Yıldız'ın oyuncuların bu teknikteki önemi ile ilgili yaptıkları yorumlarını pekiştirmektedir.

Tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunlarının, oyunun atmosferine ne şekilde katkı sağladığını, yönetmenler açısından değerlendirilmesi adına, bu sorunsalı yansıtan; Gölge oyunu kullanılan performanslarda atmosfere katkı sağlanmış mıdır? Sorusuna yanıt veren yönetmenlerin, verdikleri yanıtlar doğrultusunda; değerlendirilmeler yapılmaya çalışılacaktır. Kocaeli Şehir Tiyatrosu'nun son 20 yılı repertuarında yer alan tiyatro performanslarında gölge oyunu kullanımına başvuran yönetmenler, kullandıkları yöntemin oyunun atmosferine ne şekilde katkıların sağlandığını; 'Beyaz Tay' oyununun yönetmeni; Erdem Irmak; *'Oyunun dekorunu tasarlararken sahneyle sınırlı kalınmaması görüşümü yaratıcı kadro ile paylaştım uygulama bu talebe göre gerçekleşti oyunu izlemeye gelen izleyicilerin oturacağı yerlerde dekorun bir parçasıydı tüm salon ve sahneye bir orman betimlemesi yapıldı hatta gerçeklik algısını beslemek için belirli zaman aralıkları ile orman kokusu barındıran esansların kokusu salona verildi, tasarımında yaratılmaya çalışılan tüm bu atmosfere gölge oyunu perdesini klasik bir şekilde yerleştirmek yerine organik bütünlüğün yakalanması gerekliliğini gözeterek yerleştirmeyi tercih ettim. Bu noktada gölge oyununun, Beyaz Tay oyunundaki sahne tasarımında yaratılan atmosfere tüm unsurları ile hizmet ettiğini söyleyebilirim.'*



**Şekil 3.11:** Beyaz Tay Seyirciye Kadar Uzanan Oyun Dekoru (EK-2).

Şekil 3.11’de Erdem Irmak’ın tercih ettiği bu dekor tasarımı ve sahneleme biçimi, araştırmacı; Çamurdan’ın çağdaş tiyatro sahnelemelerindeki; ‘sahnenin sınırlarını aşan, giderek seyirciyle birlikte tüm salonu veya gösteri alanını kapsayan çağdaş tiyatro anlayışını aktarıırken kullandığı; *seyircinin sahneye yönelttiği geleneksel bakışı kırmayı amaçlar; sahnede ya da oyun alanında gezinmeye zorlar onu, tek yönlü bakış açısının yerine çok yönlülük sağlamaya çalışır*’ şeklindeki ifadeler, yansıtır niteliktedir (Çamurdan, 1996, s.53).

‘Hayat Devam Ediyor’ oyununun yardımcı yönetmeni; Meltem Özsvağ; kendine yöneltilen atmosfere katkı sağlamış mıdır? Sorusuna; *‘Evet sağlamıştır. Bunun nedeni; en fazla iki boyut kullanılan klasik sahneleme biçiminden kurtularak yeni bir boyut kazandırmasıdır, Hayat Devam Ediyor oyununda hedef; Kocaeli ilinde 1999 yılında yaşanan deprem sonrası yaşanan travma etkilerini bu afeti yaşayan kişiler üzerinden aktarmaktı, oyunda yer alan karakterlerin psikolojik yıkımları ve bu depresif halin anlatıldığı bölümler gölge perdesi arkasında oyuncu bedenleri ile aktarılıyordu, oyunun tamamı değil fakat belli bölümlerinde bu teknik kullanılıyordu. Bu kullanımın oyunun atmosferine hizmet ettiğini söyleyebilirim.*’



**Şekil 3.12:** ‘Hayat Devam Ediyor Oyunu’ Oyuncu Ve Gölge Siluet (EK-2).

Şekil 3.12’de Hayat Devam Ediyor oyununda deprem yıkımını yaşayan bir adamın hissettiği duyguları şarkı söyleyerek aktardığı bu bölümde oyuncunun ruhsal duygularını yansıtan eylemleri; gölge perdesinde bir başka oyuncu tarafından insan silueti şeklindeki yansımalar olarak gerçekleştirmeyi tercih eden yönetmen Emre Koyuncuoğlu’nun bu ifade biçimi ile; Jean Gassou’nun sembolizm sanat akımını yorumlarken; özünde ruhsallık olan bir tiyatroya ulaşma arayışındaki Gustave Kahn’ın manifestosunu dikkate alarak yaptığı; *‘sembolistler izleyeni fotoğraf benzeri bir*

yüzeyin arasından bakarak derindeki gerçekliği görmesini arzuladılar, bu gerçeklik natüralistlerin göz ardı ettiği ruhsal gerçeklikti.’ Şeklindeki aktarımı arasında; birbirini destekleyici unsurların olduğu çıkarımı yapılabilir. Yönetmen Koyuncuoğlu’nun kullandığı gölge oyunu tekniğinin; soyut anlatım gerektiren söze dayalı ifadeleri, somut göstergelerle anlatımında destekleyici bir niteliği sahip oluşu ile sahneleme biçimlerine olanaklar yarattığı çıkarımı yapılabilir (Gassou, 1999, s.139).

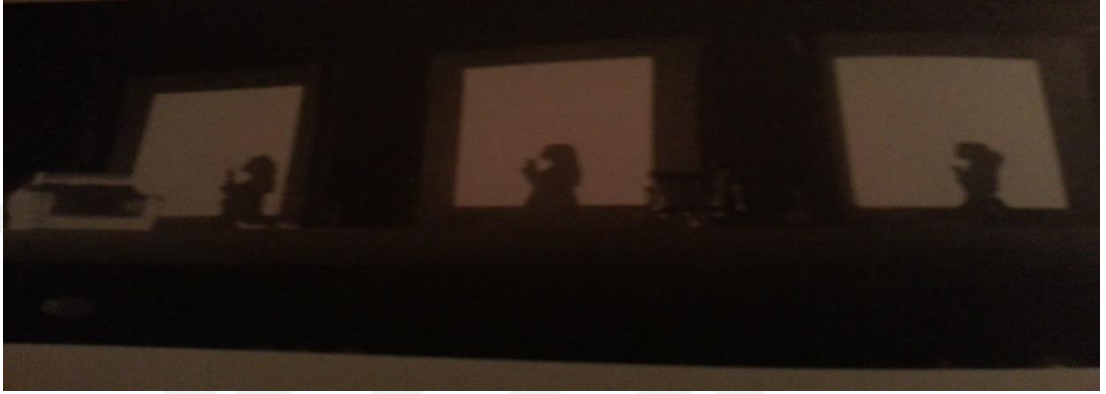
Meltem Özsvaşı’nın oyuncu olarak yer aldığı; ‘Kuva-yı Milliye Destanı’ oyunu için ‘Kurtuluş Savaşı hikayesinin anlatıldığı Kuva-yı Milliye Destanı oyununu biz el kuklaları ve gölge perdesinde gölge kullanarak sahnelemiştik. Gölge perdesinde yansıyan kuklalar, geleneksel gölge kuklaları değildi el kuklaları şeklinde tasarlanan kuklaların perdede silüetleri yansıyor, savaş esnasında cephede yaşanan olayları gölge perdesinde aktarılmıştı.’ Şeklinde ifadelerde bulunmuştur.



**Şekil 3.13: ‘Kuva-Yı Milliye Destanı’ Kukla ve Gölge Perdesi (EK-2).**

Şekil 3.13’de Kuva-yı Milliye Destanı adlı oyunda; gölge perdesinde kullanılan cami tasvirleri ve ahşap kuklalar görülmektedir. Oyun metnine göre savaş mücadelesinin aktarımında, kullanılan gölge perdesinde cepheye silah taşınması, savaşların canlandırılması oyunda yer alan ahşap el kuklalarının aksiyonları ile gölge perdesinde silüet şeklinde yansımaktadır. Savaş sahnelerinin anlatımında şiddet içerikli bölümlerin aktarımında çocuk izleyiciler açısından hassasiyet gözetilmesi noktasında; Demet Taşdan’ın çocuk psikolojisi için yaptığı; ‘şiddet içerikli görüntüler çocuk psikolojisinde ruhsal travma etkisi yaratarak, bu içeriklere maruz kalan çocuklarda psikolojik sorunları beraberinde getirmektedir.’ (Taşdan, 2009, s.58). Şeklindeki aktarımına dayanarak; çocukların izleyeceği Kuva-yı Milliye oyunun yönetmeni

Melih Düzenli'nin; bu kullanımın, reel bir anlatım yerine; savaş sahnelerini canlandırma metaforları ile aktarımının tercih edilişi; çocukların şiddet içerikli görsellere maruz kalmadan seyir olanağı sunduğu ve buna benzer hassasiyet gözetilerek hazırlanacak sahnelerde ifade biçimlerini zenginleştirerek olanaklar yarattığı çıkarımları yapılabilir. Bu çıkarımdan kullanılan teknik ve bu kullanımın yarattığı olanakların oyun metninin aktarımına olumlu anlamda katkı sağladığı önermesi de yapılabilir.



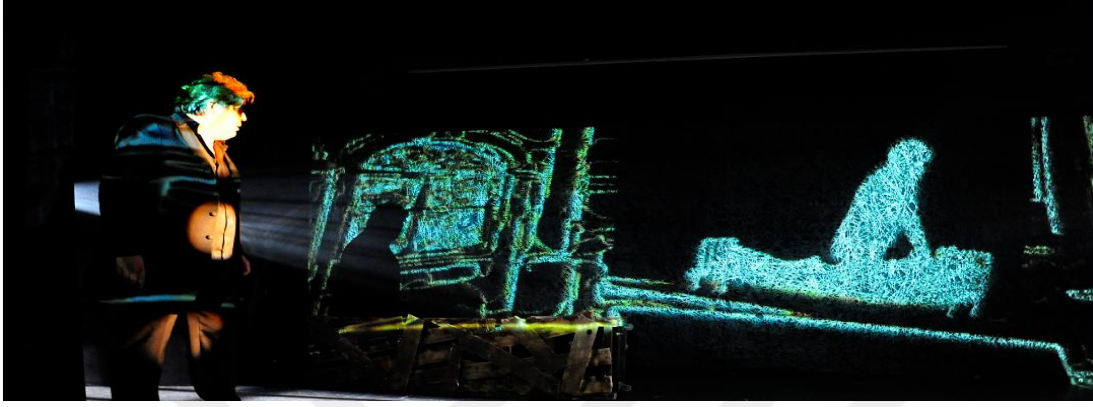
**Şekil 3.14:** 'Mutfak Kazaları' Oyunundan (EK-2).

Şekil 3.14'te görüldüğü gibi Mutfak Kazaları adlı; üç farklı kadının hayat hikayesinin anlatıldığı bu oyunda; her bir karakter için ayrı bir gölge perdesi yapılmıştır. Bu oyunda farklı materyaller kullanılmadan tek ışık kaynağı ile perde arkasında oyuncu bedenleri ile yapılan eylemlerin siluet şeklinde perdeye yansması şeklinde bir ifade tekniği kullanılmıştır. Oyun baştan sona gölge perdesinde geçmese de özellikle; karakterlerin ruhsal dünyalarının anlatıldığı bölümlerde karakterlerin duygularını yansıtan oyuncuların bedensel formları ile elde ettikleri ifadeler gölge perdesinde canlandırılmaktadır. Oyunun yönetmeni olan Emre Koyuncuğlu'nun bu sahneleme biçimi de; tıpkı 'Hayat Devam Ediyor' oyunundaki kullanımla benzerlik taşıdığından Jean Gassou'nun özünde ruhsallık olan bir tiyatroya ulaşma arayışındaki Gustave Kahn'ın sembolizm akımı manifestosuna göre yaptığı yoruma dahil edilebilir (Gassou, 1999, s.130). Kullanılan bu teknik ile; içsel duyguların göstergelere dayalı anlatımlarında sahneleme biçimlerini zenginleştirebileceğini ve bu anlamda yeni ifade olanakları yaratabileceği çıkarımı bu oyun için de yapılabilir.

Görüşmelere kaynaklık eden bu oyunlar üzerinden yapılan değerlendirmelerde; gölge oyunu kullanımının; oyun atmosferini tamamlayıcı ya da destekleyici bir unsur olduğu



çıkarmı yapılabilir. Bu çıkarımı; 'İtirafçı Yürek' oyununun yönetmeni' Aydın Sigalı'nın; 'Oyuncu görsel tasarım ile birlikte bir bütün olarak değişimli rol alır. Görsel tasarımların yer aldığı gölge oyunu kullanımları ise yardımcı oyuncu niteliğindedir bu sebeple katkısının olduğunu söylemek mümkündür.' Şeklindeki ifadesi desteklemektedir.



Şekil 3.15: 'İtirafçı Yürek' Oyunundan (EK-2).

Şekil 3.15'te İtirafçı Yürek adlı oyununun baş karakterinin bilinçaltı şiddet içerikli eğilimleri ile yüzleştiği sahne yer almaktadır. Bilinç altı düşünceleri ile yapmak istediği eylemler projeksiyon cihazı vasıtası ile dekor tasarımının bir parçası olan fon bezine yansıtılmaktadır. Bilinç altı ile yüzleşmesindeki çelişki barındıran ve çatışma yaşadığı sahnelerde, kendisiyle yüzleşen oyun karakterini; karakteri canlandıran oyuncu ve oyuncunun gölgesi ile çatışmalara verdiği tepkiler ifade edilmektedir. Oyunun başından beri oyuncuyu senkronize şekilde takip eden gölgesi, daha önce sahnelemedeki hareket düzenine göre sınırlandırılarak devamlılık içeriğine sahip olması için medya unsurları ile kayıt altına alınmıştır. Oyunun başlaması ile; projeksiyon cihazından yansıyan oyuncu gölgesine, oyunun baş karakterini canlandıran oyuncu senkronize bir şekilde eşlik etmektedir, sahnelemedeki hareket düzeni oyuncunun projeksiyon cihazı vasıtası ile yansıyan gölge görüntüsü, sahne üzerindeki oyuncunun kayıt altına alınmadan o an perdeye yansıyan gerçek gölgesi gibi görülmektedir, oyuncunun metin gereği kendi düşünceleri ile çeliştiği ve içsel hesaplaşmaların yapıldığı bölümde oyunun başından beri senkronize olarak oyuncuyu takip eden gölge göstergesi, oyuncudan farklı bir şekilde hareket etmeye başladığında; fon bezine yansıyan oyuncu gölgesinin gerçek anlamda bir yansıma olmadığı anlaşılmaktadır. Tiyatro; sanatsal bir ifade ortamı olarak değerlendirildiğinde; gölge oyunu ve projeksiyon cihazı gibi ifadeyi destekleyici unsurların; sahneleme

biçimlerinde kullanılan, çözüm odaklı bir araç olduğu çıkarımı yapılabilir. ‘İtirafçı Yürek’ oyununda kullanılan projeksiyon cihazı ile; Bolter’in, bir aracın bir diğer ortam içinde temsil edilmesi durumunu ‘ortamlar arası’ temsil kavramı ile ifade edişine dayanarak; ortamlar arası bir ilişki kurulduğu ve Bolter’in tanımladığı ‘ortamlar arası’ temsil türüne örnek teşkil edecek nitelikte bir sahneleme biçimi olduğu çıkarımı yapılabilir (Bolter, 2017).

Bu çıkarıma; Ersin Ayhan’ın yönettiği; Güzel ile Çirkin Müzikali adlı oyun ve Ebru Kara’nın yönettiği ‘Don Kişot Petmen’e Karşı’ adlı oyunda dahil edilebilir.



**Şekil 3.16:** Projeksiyon Perdesi İle Oluşturulan Mekan; Kütüphane (EK-2).

Şekil 3.16’da Güzel ile Çirkin’in Müzikali adlı oyunun Güzel ve Çirkin karakterlerinin sarayda yaptıkları gezintide kütüphaneye geldikleri bölüm projeksiyon perdesi vasıtası ile kütüphane görselini yansıtan bir fotoğrafın perdeye yansıtılması ile oluşan mekanda oyuncuların oynadıkları rol kişileriyle perde arkasına geçerek bu mekanla iletişim kurmaları İtirafçı Yürek oyununda olduğu gibi Bolter’in ‘ortamlar arası’ kavramına örnek teşkil etmektedir.





**Şekil 3.17:** 'Don Kişot Petmen'e Karşı' Adlı Oyunda Projeksiyon ve Gölge Perdesi (EK-2).

Şekil 3.17'de görüldüğü gibi bu oyunda projeksiyon ve gölge perdesini bir arada kullan Ebru Kara'nın Don Kişot karakterinin yel değirmenini Petmen'e karşı koruduğu sahnede, yel değirmeni görüntüsünü projeksiyon cihazından yansıtarak; karakterlerin canlandırılmasında da; oyuncu bedenlerinin kullanılarak gölge perdesine yansıyan silüetleri ile; kullandığı teknik bakımından Bolter'in 'ortamlar arası' temsil kavramına örnek teşkil edebilir.



**Şekil 2.18:** Jan Dark Ortadoğu Haritası Arkasındaki Silüetler (EK-2).

Jan Dark oyununun sadece bir sahnesinde gölge oyunu unsuru yer almaktadır. Jan karakterinin sorgulanmasında rol oynayan kilisedeki piskoposların, Jan hakkındaki

görüşlerini bildirdikleri bölüm yönetmen Muzaffer Ersoy tercih ettiği ifade biçimi ile; aydınlar kağıdın çerçevesinde halde oluşturduğu gölge perdesinde oyuncu bedenlerinden yansıyan silüetler şeklinde canlandırılmaktadır (Shaw, 2016, s.358). Aydınlar kağıdından oluşan bu gölge perdesine iki farklı açıdan; seyirci açısından yansıyan projeksiyon cihazı ile Ortadoğu haritası, perde arkasından yansıyan tek ayaklı ışık kaynağı ile de oyuncu bedenlerinden yansıyan silüetler yer almaktadır. Muzaffer Ersoy'un oyun boyunca bazı sahnelerde kullandığı Ortadoğu konseptine; Jan Dark'ın oyun başında Suriye halkından savaş esnasında bebeğini kaybeden bir kadının bedeninde ruh bularak günümüz insanlık problemini yansıttığı lirik dans öğelerini barındıran sahne, Jan Dark'ın kilise mahkemesinde sorgulanmadan önce piskoposların yaptığı değerlendirmelerin yer aldığı bölüm örnek gösterilebilir. Harita üzerine düşen Ortadoğu haritasının arkasında beliren silüetler, günümüz dünyasında Ortadoğu haritasına şekil veren güçleri temsil ettiği çıkarımı yapılabilir. Ersoy'un bu ifade biçimini; Mark Gottdiener'in post modern göstergelerin tanımını yaparken; '*...göstergelerden sadece bir anlam çıkarılmayabilir sanatçının kullanıma başvurmasındaki asıl amaç seyircisi karşısında çağrışım uyandırmasıdır.*' şeklindeki ifadelerine dayanarak post modern bir yorum olduğu ve bu kullanımın post modern göstergelere dayalı anlatımlara; içinde barındırdığı teknik imkanlar doğrultusunda olanaklar sağladığı çıkarımları yapılabilir (Gottdiener, 2005, s.254).

Tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunlarının, kullanılan yöntemin oyunun atmosferine ne şekilde katkıların sağlandığını; oyuncu; Engin Benli tarafından; '*Canlı Maymun Lokantası oyununda ise oyunun geçtiği restoranın camlarından yansıyabilen kumaş sayesinde organik bir gölge perdesi kullanılmış ve bu tasarım sayesinde kullanılan gölge oyunları da oyunun atmosferi ve bütünlüğüne katkı sağlamaktaydı.*' Şeklindeki ifade edilmektedir.



**Şekil 3.19:** Canlı Maymun Lokantası Oyunundan (EK-2).

Şekil 3.19’da Canlı Maymun Lokantası oyunundan bir sahne yer almaktadır, lokantaya gelen karakterlerin kavga ettikleri fiziksel eyleme dayalı sahneler, sahne üzerinde dekorun organik bir parçası şeklinde tasarlanan gölge perdesinin arkasında oyuncu bedenlerinin eylemlerini siluet şeklindeki yansımalarıyla aktarılmaktadır. Bu aktarım için; şiddet içerikli metin bölümlerinin sahnelenmesinde; Esen Çamurdan’ın; seyirci üzerindeki şiddet içerikli sahneler için; *‘kuşkusuz bilinçaltı şiddet eğilimlerine teshir edecektir.’* ifadesi göz önünde tutulursa; daha dengeleyici bir kullanım olarak; seyirci üzerindeki teshiri azaltabileceği ve şiddet içerikli sahnelerin uygulanmasında ifade biçimlerini zenginleştirdiği çıkarımları yapılabilir (Çamurdan, 2004, s.17).

Oyuncu; Serhat Güzel’in; *‘Eşzamanlı farklı ışık kaynakları Sevdalı Bulut oyununda oyun atmosferini belirleyici unsuru haline gelmiştir.’* Şeklindeki ifadesi ile;



**Şekil 3.20:** Sevdalı Bulut Oyunundan (EK-2).

Şekil 3.20 üzerinden yapılacak değerlendirilme için; Serhat Güzel’in ifadesini; oyun süresince anlatımı gölge perdesinde kullanılan kukla tasvirleri yoluyla aktarmayı seçen oyunun yönetmeni Jean Pierre Cornouaille’in bu tek boyutlu anlatımı; kullanılan ışık kaynakları, ışık tasarımı ile oyunun zaman ve mekânsal geçişlerinin ifadesini destekleyici bir unsur olarak kullanıldığı saptanması desteklemektedir.

Bu bölüm boyunca görüşmelere kaynaklık eden bu oyunlar üzerinden yapılan değerlendirmeler sonucunda; gölge oyunu kullanımının gölge oyunu kullanılan tiyatro performanslarında; bu birlikteliğin oyun atmosferine katkıda bulunmasına bağlı olarak metnin aktarımına olumlu anlamda etkisi olduğu çıkarımı yapılabilir. Bu çıkarım; Araştırmacı; Tuğçe Çakır’ın sahne tasarımı ile ilgili aktarımında; *‘sahneleme*

*biçimlerine göre tiyatrodaki tasarlanan dekorun metin ile tutarlı olması, metnin anlatımında destekleyici bir unsur olarak katkı sağlaması*’ gerekliliğini dikkate alarak; değerlendirmelere kaynaklık eden tiyatrodaki performanslarında kullanılan gölge oyunu unsurlarını, dekor tasarımının bir parçası olarak değerlendirildiği noktada; Çakır’ın aktarımının ve sanatçıların görüşlerinin birbirlerini destekleyici olarak; gölge oyununun bu bağlamda oyun metninin aktarımına katkı sağladığı ve atmosferi tamamlayıcı bir unsur olarak kullanıldığı çıkarımları yapılarak desteklenebilir (Aktulay, 2015, s.58).

Kocaeli Şehir Tiyatroları’nın son 20 yılı repertuarında yer alan tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunu kullanılan bir başka oyun ise Taylan Ertuğrul’un yazıp yönettiği Mahallenin Neşesi adlı oyundur. Bu oyundaki gölge oyunu kullanımının doğrudan oyunun metninin içeriği ile alakalı olduğu oyunun içeriği ile ilgili yapılan tanıtımdan; *‘Her zamanki iş arayan Hamdi, mahalleye gelen Karagöz-Hacivat gösterisinden etkilenir ve İsmail’in fikriyle kapı kapı dolaşıp mani söyleyip bir taraftan da tef çalarak bahşiş toplamaya karar verir.’* Anlaşılabilir (<http://www.kocaeli.bel.tr/icerik/mahallenin-nesesi/2858/36970>).



**Şekil 3.21:** Mahallenin Neşesi Adlı Oyunda Kullanılan El ve Gölge Kuklaları (EK2).

Şekil 3.21’de görüleceği gibi oyunda el ve gölge kuklaları kullanılmıştır. Taylan Ertuğrul’un gölge oyunu kullanımına başvurmasındaki neden oyun metninin bu anlatıma uygun olarak tasarlandığından kaynaklandığı çıkarımı yapılabilir. Şekil 3.21’de sağ tarafta kurulmuş hayal perdesi, Karagöz ve Hacivat tiplerinin yaşadığı; ev tasvirleri görülmektedir. Gölge perdesinde canlandırılan kuklaları Tekin Ezgütekin adlı oyuncu tek başına seslendirmektedir. Bu oyunda kullanılan gölge oyunu teknik ve sahnelenme bakımından; kullanılan malzemeler doğrultusunda; geleneksel Türk gölge oyunu unsurlarını barındırdığı çıkarımı yapılabilir. Bu çıkarım; Ünver Oral’ın

Türk gölge oyunu ile ilgili sahneleme tekniklerini aktardığı; *'Hayal perdesinde kullanılan gölge oyunu tasvirlerini tek kişi oynatıp, konuşturur'* şeklindeki ifadesi ile desteklenebilir (Oral, 2003, s.160).

Araştırmanın bu kısmında; tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunu tekniklerinin; farklı disiplinleri bir arada barındırma özelliğine sahip olması, sahip olunan bu özellikler ile, performansın icrası ya da hazırlık evresinde yaşanabilecek senkronizasyon anlamındaki zorlukların yarattığı sorunsallara, görüşmelere kaynaklık eden oyunların yönetmenleri ile yapılan görüşmelerden elde edilecek çıkarımlar ile çözümler aranacaktır. Kocaeli Şehir Tiyatrosu son 20 yılı repertuarında yer alan tiyatro sahnemelerinde gölge oyununun kullanıldığı performansların yönetmenlerinden; senkronizasyon anlamında yaşanan zorlukları; *'Güzel ile Çirkin'in Müzikali'* oyununun yönetmeni Ersin Ayhan'ın; *'Evet yaşanabilir fakat provalar bunun için var oyun boyunca farklı disiplinler bir arada kullandığınızdan çalışmalar sabır ve özveri gerektiriyor. Gerekli ve verimli çalışma süreci ile bu zorlukları aşmak mümkün.'* Şeklinde, *'Beyaz Tay'* oyununun yönetmen Erdem Irmak'ın; *'Evet yaşanması çok mümkün ışık, efekt ve aksiyon gibi farklı disiplinlerin bir arada yer alması elbette bazı zorlukları birlikte getirecektir fakat her tiyatro oyununda olduğu gibi gölge oyunu tekniğinin kullanıldığı oyunlarda da prova aşamalarında bu zorluklar saptanıp çözümleri teknik imkanlar dahilinde çözülmektedir.'* Şeklindeki ifadelerinden, Araştırmacı Walter Benjamin'in eşzamanlılık kavramına değinerek bu doğrultuda medya ve oyuncu arasındaki zamanlamanın dikkate değer biçimde algılanması gerektiğini, *"film operatörünün görüntüleri oyuncunun konuşmasıyla eşzamanlı yakalayabilecek konuma geldiği.."* (Benjamin, 2011, s.52) şeklindeki savunması da gözetilerek; eşzamanlılık anlamında zorluklar yaşanabileceği, yaşanan bu zorlukları tiyatro sahnemelerinin prova aşamasında çözüme kavuşturulabilmesi noktasında; Sandra Anne Taylor'un karşılaşılabilecek zorluklarla olan mücadelede bireylerin sergilemesi gereken tutumu aktarırken kullandığı; *'birey karşılaştıkları zorluklar karşısında geri çekilmemeli aksine göstereceği çaba, ve problemi çözmeye yönelik arayışlar; karşılaşılan zorluğun üstesinden gelmenin altın kuralı olacaktır'* şeklindeki ifadelerine dayanarak; tiyatro sahnemelerinin prova aşamalarında bu sorunları belirli bir düzen içerisinde çözümler getirilerek ortadan kaldırılabileceği çıkarımını yapmak mümkün (Taylor, 2010, s.29). Bu çıkarımı; yönetmen; Aydın Sigalı'nın; *'Evet*

*yaşanabilir bu zorlukların aşılmasındaki en büyük etken sahnelemenin matematiksel olarak tartımının iyi hesaplanıp çalışılmasıdır.* İfadesi desteklemektedir.

Bu bölümde; Kocaeli Şehir Tiyatroları'nın son 20 yılı repertuarında yer alan tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunlarının değerlendirilmesinde; oyuncular ile yapılan görüşmeler esnasında sorulan sorulara verilen cevaplar üzerinden elde edilen bulgularla; sanatçıların perspektif görüşleri gözetilerek yapılan değerlendirmeler sonucunda; bu performanslarda kullanılan oyuncuların; bu teknik kullanımda hangi noktada nasıl bir önemlilik arz ettiğinin, kullanılan teknikler ile oyunun atmosferine nasıl katkılar sağladığını, performanslarda başvuru gölge oyunu tekniklerinin oyun metninin aktarımında üstlendiği rol ve seyirciler üzerinde yaratılmak istenen etkileri; görüşmelere kaynaklık eden oyunlar üzerinden örneklendirilip, farklı araştırmacıların benzer görüşlerine de yer vererek; çıkarımların yapılmasına ve çözüme kavuşturulmasına çalışılmıştır.

### **3.2. Tiyatro Sahnelemelerinde Kullanılan Gölge Oyunu Birlikteliğinin Günümüz Tiyatrosu Açısından Sağladığı Olanaklar**

Araştırmanın bu bölümünde; 'Giriş' bölümünde araştırmanın sorunsallarına yanıt vermek adına belirlenen; Tiyatro sahnelemelerinde gölge oyunu kullanımından çıkan sonuçların günümüz tiyatrosu açısından faydaları ve olumsuz yanları nelerdir?' Oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına yeni olanaklar yaratmış mıdır? Bu performansın hazırlık evresindeki sürenin ekonomik kullanımı anlamında kazanımları nelerdir? Sorularına; yapılan görüşmeler esnasında cevap veren sanatçıların görüşlerine yer verilerek; görüşmelere kaynaklık eden oyunlar üzerinden yapılan değerlendirmelerde farklı araştırmacıların görüşlerine yer verilerek sorunsallara yanıtlar aranacaktır.

Tiyatro sahnelemelerinde kullanılan gölge oyunu birlikteliğinden sağlanan olanakları günümüz tiyatrosu açısından değerlendirmek adına; görüşlerine başvuru sanatçılar görüşmelere kaynaklık eden ve yer aldıkları oyunlar üzerinden; bu birlikteliğin oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına sağladığı olanakları ve deneyimleri; oyuncu; Engin Benli yer aldığı; 'Keşanlı Ali Destanı' ve 'Canlı Maymun Lokantası' oyunları üzerinden; *'gölge oyununun kullanıldığı oyunlarda bir oyuncu olarak beden kontrolü ve farkındalığı noktasında farklı bir metot ile çalışma deneyimine sahip oldum. Sahne üzerinde oyuncunun kontrolünü sağlamaya çalıştığı bedeni perde arkasında farklı bir*



*disiplin ile pekişmesi gerekliliğini barındırmaktadır bu doğrultuda bir oyuncu için yeni bir olanak olarak değerlendirilebilir. Perde arkasında yaptığınız her aksiyon odağı tamamen size çekiyor dolayısı ile hareketlerinizi oyuna hizmet eder şekilde kısıtlamak ve sabitlemek gerekiyor.’* Şeklinde ifade, oyuncu ve yönetmen; Erdem Irmak; ‘Beyaz Tay’ oyunu üzerinden; ‘*Bir oyuncunun sahne üzerinde sahip olduğu bedensel özgürlük perde de daha kısıtlı oluyor, oyuncunun manipüle ettiği kuklayı seslendirirken bir yandan kuklanın gerçekleştireceği aksiyonları gözeterek gerekli senkronizasyonu sağlamak gerekiyor. Bu teknik doğası gereği kendi içerdği disiplinler ile oyuncuya kendisinin keşfedeceği bir performans tekniği geliştirmesine sebep oluyor.*’ Şeklinde, yönetmen Ersin Ayhan; ‘Güzel İle Çirkin’in Müzikali’ oyunu üzerinden; ‘*Oyuncular adına da bedenleri ile oluşturdukları farklı formların tekniğin gerektirdiği disiplin ölçüsünde klasik sahneleme biçimlerinin dışında yeni bir olanak yarattığını söyleyebilirim. Bir oyuncuya deve kuşu ya da sincap kostümü giydirmek yerine perde arkasında bedensel formlarını kullanarak istediğimiz görüntü formunu vermek mümkün. Bu olanakları bu şekilde örneklendirebilirim.*’ Şeklinde ifade etmektedir.

Bu ifadelerden ve Araştırmacı; Altınay’ın tiyatro sahnelemelerinde bireysel yaratıcılıkların dekor, kostüm, aksiyona olan katkıları ile yaptığı değerlendirmeleri aktarırken; ‘*..bu sahnelerde aksiyona kendi yaratıcılıkları ve hareket düzeni yönlendirmeleri ile oyuncuların da katkı sağlaması..*’ (Altınay, 2015, s.98) gerekliliğini yansıtan şeklindeki ifadelerini göz önüne alarak; tiyatro sahnelemelerinde gölge oyunu kullanımı tercihi yapan yönetmenlerin; sahne üzerinde canlandırılması zor aksiyonları gölge perdesinde, oyuncu bedenleri ile yapılan eylemlerin yarattığı olanak ve gölge oyunu tekniklerinden faydalanarak, belirli estetik formlarla canlandırılabilir olduğu çıkarımı yapılabilir. Araştırmacı Servet Aybar’ın yönetmenin tercih ettiği ifade biçimlerinin oyuncuların hareket özgürlüğü açısından hassasiyet gözetilmesi gereken noktayı ifade ederken, ‘*rejisörün oyuncuyla iletişim biçimine yeni bir bakış açısı getirmesi bu bağlamda aynı hassasiyetle oyuncunun da hareket potansiyelini geliştirmesi*’ şeklinde aktardığı düşüncesi, göz önünde bulundurulduğunda; tiyatro sahnelemelerinde kullanılan gölge oyunu unsurlarının yönetmen ve oyuncu arasında aksiyon adına yeni bir iletişim platformu oluşturduğu çıkarımı yapılabilir.

Ayrıca; yönetmen ve oyuncu olan Aydın Sigalı’nın; bu kullanımdaki ekonomik kazanımlar ile yaptığı değerlendirmedeki görüşlerini; ‘*Dekor tasarımını pratik hale*



*getirerek; turne ya da sahne kurulumlarında teknik ekibin daha hızlı çalışarak; zaman kazanmasını sağlar.’* Şeklinde ifade etmektedir. Bu ifadeye göre; ödenekli kurumlarında başvurabileceği bir kullanım olması ile birlikte, Emine Algan’ın; Erol Günaydın ile yaptığı sanat yaşamı hakkındaki söyleşisinde yer alan; yaşadığı zorlukları; *‘biz imkansızlıklar dahilinde tiyatro yapıyorduk, oyuncular kostümleri evinden getiriyordu, dekorumuzu kendimiz çakıyor perdemizi kendimiz açıyorduk’* (Algan, 2007, s.318) şeklinde aktaran tiyatro sanatçısı; Erol Günaydın’ın, bu ifadeleri de göz önüne alınarak; ödenekli olmayan kurumlar açısından; maddi olanakları içinde barındırdığı teknik imkanlarla daha ekonomik kılması sebebiyle; yapılması planlanan tiyatro performanslarında yaratım süreci zor göstergelere sahip tasarımları, gösterge bilimsel anlatımların uygulanma aşamasında, başvurulabilecek bir yöntem olma özelliği taşıdığı çıkarımı yapılabilir. Bu çıkarımı; Serhat Güzel’in; *‘Gölge perdesinde bir sınır yoktur hayal edebileceğiniz somut göstergeleri; klasik sahneleme biçimlerinde kullanılan büyük ölçekli dekorlar yerine gölge perdesinde minimum ölçekte tasarlanmış materyaller ile perdeye yansıtılabilir böylelikle zaman ve maddi bütçe çerçevesinde fayda sağlanabileceğini söylemek mümkün.’* Şeklindeki ifadesi desteklemektedir.

Tiyatro sahnelemelerinde kullanılan gölge oyunu birlikteliğinden sağlanan olanakları günümüz tiyatrosu açısından değerlendirmek adına; görüşlerine başvurulmuş sanatçılar görüşmelere kaynaklık eden ve yer aldıkları oyunlar üzerinden deneyim ve olumlu ya da olumsuz görüşlerinin aktarımını; Işık Tasarımcısı Cafer Yiğiter; *‘Olumsuz bir yanını görmüyorum tam aksine günümüz akımlarından post modern tiyatrodan ve diğer akımlarda da kullanılacak gösterge anlatımlarının olduğu oyun sahnelemelerinde yönetmenlerin istedikleri metaforu yansıtmaları için kolaylık sağladığını düşünüyorum. Her ne kadar teknolojinin gelişimi ile bu metaforlar genellikle projeksiyon cihazı aracılığı ile verilse de, gölge oyunu tekniği de bu imkanların sadece teknolojik unsurlar ile yapılmayacağına bir kanıtı olarak günümüz tiyatrosunun sahneleme biçimlerindeki olanakları genişletiyor.’* Şeklinde, oyuncu Engin Benli ise; *günümüz teknoloji dünyasının verdiği teknik olanaklar kimi zaman tiyatro için yaratıcı tasarım sürecinde bir çok kolaylık sağlasa da tiyatroyu diğer sanat dallarından ayırmak yerine benzer teknikleri kullanma eğilimine sürüklemekte örneğin projeksiyon cihazlarının tiyatro oyunlarında kullanımıyla teknik açıdan sinema öğelerini barındırması ve medya unsurlarının getirdiği estetik algı yerine gölge perdesinde*

*kullanılacak metaforların oluşturacağı estetiği tercih ederim. Bu nedenle tiyatro performanslarında gölge oyunu kullanımını bu bağlamda önemsiyor ve içinde barındırdığı teknik olanaklar doğrultusunda yapılacak diğer tiyatro oyunlarında da etkileşim yaratacak düzeye gelmesi noktasındaki hassasiyeti savunuyorum.'* Şeklindeki ifadelerle yansıtıyor. Bu ifadelerden; tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunlarının, günümüz teknolojik imkanlarının tiyatroya dahil edilmesi ile; tiyatronun canlı performans olgularının kullanımının azalmasına olumlu anlamda katkı sağlayabileceğini, teknolojik olanaklar ile kıyaslandığında daha ilkel teknikleri barındırmasına rağmen; tiyatronun canlı performans kriterlerine uygun bir yapıda oluşu çıkarımı yapılabilir. Bu çıkarımı Marvin Carlson'un; Bill Blake'in teknolojik unsurların tiyatroya girmesi ile ilgili yaptığı değerlendirme olan; "...tiyatro, kendine, sinema ve televizyon gibi, var olduğu sahneyi elinden alan teknolojik sonradan görmelere karşıt, interaktif bir sanat yapısı..." şeklindeki ifadesini; Blake'in bu biçimsel arayış vurgusunu olumlu nitelikte, Canlı Sanat ve medyayı tanımlarken, 1990'lı yıllardan itibaren performans sanatı dahilinde, beden ve teknoloji birlikteliğinin gittikçe çoğalması, tespiti olumlu niteliktedir (Carlson, 2013, s.185).

Bu olumlamayı; Meltem Özsavaş'ın gölge oyununun tiyatro performanslarındaki kullanımının günümüz tiyatrosu için önemini değerlendirirken; '*tiyatro performanslarında yararlanılan gölge oyunu unsurlarının, günümüz teknolojik unsurlarının tiyatroya girmesiyle sağladığı olanaklara çeşitlilik getirmesiyle, tiyatronun anlatım araçlarını teknolojik unsurlara bağlı bırakmamıştır.*' Şeklinde kullandığı ifadeler de desteklemektedir.

Tiyatro oyunlarında kullanılan gölge oyunu unsurları ve bu birlikteliği; Candan'a göre Wagner'in; ortak sanat ilkeleri kazanımları' kapsamında değerlendirildiğinde; bir önceki çıkarımlardan olan; gölge perdesinin teknolojik sahneleme biçimlerine göre daha ilkel teknikleri barındırması söyleminden, Candan'ın; Wagner'in ortak sanat ilkelerinin getirdiği kazanımlarını açıklarken; "...*ilkel ve soyut olanı öne çıkardığını ve sanatçının kaynağını mitolojik ve simgeler dünyasında temellendirdiği...*" şeklindeki yorumlamasından; gölge oyunu kullanılan tiyatro performanslarında, bu kullanımı tercih eden yönetmenlerin; oluşturdukları sahneleme biçimlerinin; soyut anlatımlarda göstergelere dayalı ilkel nitelikte bir aktarım şeklinde ifade edilmesi, bu ifade biçimlerinin ortaya çıkardığı olanakları ve kazanımları; Candan'ın, Wagner'e

göre yorumladığı; ortak sanat ilkeleri kazanımları ile benzeştiği ve pekiştirdiği çıkarımı yapılabilir (Candan, 2013, s.5).

Bu çıkarımlara dayanarak; teknolojik unsurların tiyatroya getirdiği olanakları genişletmesi ve sahnelemelerdeki yaratım süreci zor ifade biçimlerini sadece teknolojik unsurlara bağlayıcı kılmadığı bu anlamda da tiyatronun ifade biçimlerini özgürleştirdiği söylenebilir. Bu söylemi; yönetmen ve oyun Aydın Sigalı'nın; *'Bu kullanımla çıkan sonucu; sanat ve yaşam özdeşliğini çağımızın etkileri ile özgür ve sınırsız yeni yaratıcılıklara olanaklar sağladığı şeklinde ifade edebilirim.'* Şeklindeki ifadesi desteklemektedir.

Ayrıca tiyatronun kitlesele iletişim alanındaki konumu gözetildiğinde, teknolojik unsurların tiyatrodaki kullanımı değerlendirildiği noktada farklı araştırmacıların teknolojik iletişim görüşlerini; Alemdar ve Erdoğan; tarihsel süreçte sözlü iletişim ile başlayan kitle iletişimi yazı ve görüntü ile birleşerek kitle yönetiminin sağlanmasında etkili olduğu, şeklinde aktarmışlardır (Erdoğan ve Alemdar, 2010, s.29). Teknoloji ile iletişim ise yapay araçlar kullanılarak gerçekleşme özelliğini göz önüne alındığında; Güngör'ün; teknoloji ile iletişim, görüntü ve sesin aynı anda var olmasını, belirli oranlar ile aktarılmasını gerektirdiği gibi salt teknolojiye ihtiyaç duymadan da gerçekleşebilme düşüncesine dayanarak, tiyatrodaki kullanılacak teknolojik unsurların yer aldığı sahneleme biçimleri yerine sahnelemenin odağında oyuncu performansının yer aldığı gölge oyunu içinde barındırdığı teknik imkanlar ile, sahneleme biçimi açısından çeşitlilik kazandıran ve Güngör'ün salt teknolojiye ihtiyaç duyulmadan yapılacak aktarımlara olanaklar sağladığı çıkarımı yapılabilir (Güngör, 2013, s.45).

Bu bölümde, bir üst bölümlerde yer alan; sanatçılar ile yapılan görüşmeler ve görüşmelere kaynaklık eden oyunlar üzerinden farklı araştırmacıların benzer görüşleriyle karşılaştırılmalı olarak yapılan değerlendirmeler sonucunda elde edilen çıkarımlar ile; tiyatro sahnelemelerinde kullanılan gölge oyunu unsurlarının, sağladığı olanaklar ve kullanımın tiyatroya olan etkisinin, günümüz tiyatrosu açısından önemlilik arz ettiği önermesi yapılabilir.

Bu bölümde; Kocaeli Şehir Tiyatroları'nın son 20 yılı repertuarında yer alan tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunlarının; günümüz tiyatrosu açısından sağladığı olanakların değerlendirilmesinde; sanatçılar ile yapılan görüşmeler esnasında sorulan sorulara verilen cevaplar üzerinden elde edilen bulgularla;

sanatçuların perspektif görüŖleri gözetilerek yapılan karşılaŖtırmalar sonucunda; bu performanslarda yer alan sanatçuların; birliktelik hakkındaki; olumlu ya da olumsuz görüŖlerini, oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına sağladıđı olanakları, sahnelemelerin hazırlık evresindeki sürenin ekonomik kullanımı anlamında kazanımlarına, sanatçuların verdikleri cevaplar dođrultusunda; görüŖmelere kaynaklık eden oyunlar üzerinden örneklendirilerek çıkarımların yapılmasına ve çözüme kavuŖturulmasına çalıŖılmıŖtır.



#### 4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Gölge oyununun ortaya çıkışından itibaren günümüz tiyatrosunun yirminci yüzyıla dek olan tarihsel yolculuğundaki gelişimleri, içinde barındırdığı teknik özellikler ile; yeni sahneleme yöntemleri ve farklı disiplinlerin bir arada kullanılması eğilimlerine eklendirilmiştir. Tiyatronun kendi içinde barındırdığı olanaklar ile gölge oyunun içinde barındırdığı teknik özellikler, diğer sanatlar ile kıyaslandığında; daha işlevsel niteliklere sahiptir. Tiyatro performanslarında; kullanılan gölge oyunlarının, içinde barındırdığı teknik olanaklar aracılığı ile özgürleşmesi ve farklı ifade biçimlerine, sahneleme yöntemleri olarak barındırdığı olanaklara ulaşması bu sanatın tarihsel gelişiminde; bu konumu ortaya çıkaran sonuçlardan bir kısmıdır. Tiyatro, gölge oyunu ve takibinde gölge oyunlarının tiyatro sahnelemelerinde kullanılmaya başlaması ile süregelen bir şekilde; bu iki sanat unsurlarını bir araya getirme arzusunda olan sanatçılara ev sahipliği yapmıştır. Birçok tiyatro yönetmeni ve tiyatro grubu; farklı estetik tarzlarını, tiyatronun barındırdığı işlevsel özellikler ile birleştirerek gölge oyunu kullanımındaki teknikler ile harmanlayıp, kendi anlatım biçimlerini ortaya koymuşlardır.

Araştırmanın çıkış noktası; gölge oyununun, tiyatro performanslarındaki kullanımlarında, ortaya çıkan etkilerinin, tiyatro sanatının sahneleme yöntemlerinde ortaya çıkardığı olanaklarla; ifade biçimlerini, zenginleştirmeye elverişlilik barındıran bir sanat olduğu gerçeğidir. Tiyatro klasik sahneleme biçimleri dışında, performanslarda sanatsal gaye doğrultusunda gölge oyunu kullanımı ile; yeni kullanım biçimlerini ortaya çıkarmıştır. Bu noktada bir disiplin farklı bir disiplin içinde kullanılarak, sanatsal anlatı olanaklarını genişletmiş ve seyirci ile yeni iletişim yolları oluşturulmak istenmiştir.

Bu araştırma; tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunu değerlendirmelerini; değerlendirmelere kaynaklık eden tiyatro oyunlarında görev almış; yönetmen, oyuncu, koreograf ve tasarımcıların görüşleri ile; tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunlarının hangi tekniklerden hangi maksatlarla kullanıldığı, bu kullanımdan ortaya

çıkan unsurlar ve görüşmelere kaynaklık eden oyunlar üzerinden çıkarımlarda bulundurmaktadır.

Birinci bölüm; gölge oyununun; Asya Kıtası üzerinden; Ortadoğu ülkelerine, diğer alt bölümlerde yer alan; Avrupa ve diğer ülkelere gelişindeki yayılış sırası gözetilerek hazırlanmıştır. Gölge oyunun hangi ülkelerde nasıl ortaya çıktığı ile ilgili araştırmalar karşılaştırmalı olarak değerlendirilmeye çalışılmış, kullanılan tekniklerle ve figürlerde kullanılan malzeme çeşitlerine yer verilerek biçimlendirilişleri örneklendirilmiştir. Gölge oyununun; tarih içerisinde; ortaya çıkış evresinden günümüze kadar olan kısımdaki kullanılan teknikler ve uygulama aşamasındaki yenilikleri örneklendirilerek değerlendirilmiş ve gelişiminde etken olan; iz düşün fenerinin keşfi, Laterna Magika tekniği gibi unsurlara yer verilmiştir. Araştırmanın çıkış noktası olan; tiyatro oyunlarında kullanılan gölge oyunlarının değerlendirilmesi kısmında; araştırmanın bu bölümünde yer alan ülkelerde gölge oyununun kullanıldığı tiyatro performansları örneklendirilerek; kullanılan teknikler değerlendirilmeye çalışılmıştır. Gölge oyunun tekniklerinin kullanıldığı Türkçe literatürde daha az yer edinmiş çağdaş yabancı grupların ve yönetmenlerin bu iki disiplini bir arada ne şekilde kullandıklarını; gölge oyunu unsurları ile tiyatro performanslarının nasıl örtüştürdükleri grup ve yönetmenlerin oyunlarına yer vererek, farklı disiplinlerde nasıl uygulanabildiği örneklendirilmiştir.

İkinci bölümde ise; tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunlarının değerlendirilmesi için; Kocaeli Şehir Tiyatrosu'nun son 20 yılı repertuarındaki gölge oyunlarının kullanıldığı performanslar ile sınırlama getirilmiştir. Bu birlikteliğin değerlendirilmesinde örneklem olarak seçilen; Kocaeli Şehir Tiyatrosu'nun tiyatro sahnelemelerinde kullandığı gölge oyunu ve teknikleri itibariyle kayda değer oranda bu kullanıma başvurdukları tespit edilmiştir. Bu bölümde Kocaeli Şehir Tiyatrosu'nun kuruluş evresinden; günümüze kadar olan, tarihsel serüveninde; sanatsal ve sosyal sorumluluk kapsamında yapılan çalışmalara yer vererek; örnekleme oluşturan kurum tanıtılmaya çalışılmış gölge oyunu kullanımına başvurma eğilimlerine değinilmiştir. Örneklemin oluşmasındaki ve görüşmelere kaynaklık eden; son 20 yılda sahnelenen 125 oyundan 15 'inde gölge oyunu kullanılan tiyatro performansları, şirket veri kaynaklarından elde edilen bilgileri ile oyun künyeleri detaylı bir şekilde tanıtılmış bu oyunlarda yer alan sanatçılara yer verilmiştir.

Görüşmelere kaynak olan tiyatro sahnemelerinde gölge oyunu kullanımına başvuru olan oyunlarda görev alan sanatçıların yönetmen ve oyunculara göre gölge oyunu kullanımına dair bulgular bölümünde yönetmen ve oyuncular ile yapılan görüşmeler neticesinde sanatçıların perspektifinden bu kullanıma odaklanılıp; farklı araştırmacıların görüşleri ile karşılaştırılmalar yapılarak; önermeler ve çıkarımlar betimsel analiz yöntemiyle aktarılmaktadır.

Kocaeli Şehir Tiyatroları'nın son 20 yılı repertuarında yer alan tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunlarının değerlendirilmesinde; sanatçılar ile yapılan görüşmeler esnasında sorulan sorulara verilen cevaplar üzerinden elde edilen bulgularla; sanatçıların perspektif görüşleri gözetilerek yapılan değerlendirmeler sonucunda elde edilen veriler dikkate alındığında; bu performanslarda kullanılan oyuncuların; bu teknik kullanımda hangi noktada nasıl bir önemlilik arz ettiğine değinerek; tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunlarında; oyuncunun üzerinde bir yük bindirmediği aksine, projede yer alan sanatçılara farklı bir disiplini deneyimleme fırsatı sunarak bu imkanlardan yararlandıklarını, oyuncuya teknik olarak yeni olanaklar sağladığını, bu kullanım ile; eylemin merkezinde yer alan oyuncuyu odak noktası haline getirdiği saptanmıştır. Sanatçı için öznel olan bu tespit, oyuncunun sahne üzerindeki keşfetme eğiliminin hiç bitmeyen ve her bir farklı ortamla yeniden zenginleşen bir süreç olarak tanımlanmasını sağlamaktadır. Burada, her bir sanatçının belirttiği görüşü kendi estetik konvansiyonları dahilinde değerlendirdikleri görülmektedir. Bu bakımdan araştırma sonucu olarak genel bir yargıdan kaçınıldığını belirtmek gerekmektedir.

Araştırmanın bir diğer sonucu kullanılan tekniklerim; oyunun atmosferine olumlu anlamda katkı sağları oluşudur. Bu sonuç; sanatçılarla yapılan görüşmeler ve farklı araştırmacıların konuya ilişkin benzer görüşlerinin, karşılaştırılmasından; elde edilen çıkarımlar değerlendirilerek saptanmıştır. Bu saptama sonucunda da; tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunu unsurları ile; performanslarda yer alan sanatçıların görüşleri gözetilerek, araştırmaya kaynak olan oyunların değerlendirilmesi ile bu birlikteliğin oyun metninin aktarımına olumlu anlamda katkısı olduğu önermesi ile bu kullanımın sahnemelerdeki etkilerini olumlamaktadır.

Araştırma da ayrıca; performanslarda başvuru olan gölge oyunu tekniklerinin oyun metninin aktarımında üstlendiği rol ile seyirciler üzerinde yaratılmak istenen etkileri, sanatçıların verdikleri cevaplar doğrultusunda; görüşmelere kaynaklık eden oyunlar



üzerinden örneklendirilip farklı arařtırmacıların deęerlendirilen konuyla benzeřen görüřleri karřılařtırılarak ıkarımların yapılmasına ve özümüne kavuřturulmasına alıřılmıřtır.

Görüřmelerde yer alan sanatıların; bu kullanım hakkındaki deęerlendirmelerindeki deęiřkenlerin sahip oldukları estetik algısının farklılıęından doęduęu belirtilmelidir. Sanatılara göre tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunu hem zorluklar iermekte, hem de; oyuncunun performansı üzerine yük bindirmemekle birlikte; sahneleme noktasında yönetmenlere teknik olanaklar saęlamaktadır. Sanatılarla yapılan görüřmeler sonucunda gölge oyunu kullanımını önemsedikleri saptanmıř, bu saptama sonucunda da; bu kullanımın gelecekte de devam edeceęi, tiyatro performans sanatının gölge oyunu olanaklarından yararlanmayı sürdüreceęi önermesi ile bu kullanımın devamlılıęı olumlu olarak görülmektedir.

Arařtırmanın dięer bir sonucu; görüřüne bařvurulan sanatıların tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunu birliktelięinden doęacak senkronizasyon sorunlarına, yer aldıkları projeleri baz alarak; deneyimlerini aktardıkları ifadelerinden; eřitli zorluklara rastlanabilir oluřuna, fakat; oyunun hazırlık ařamasında kurulan sahneleme teknikleri, özüm odaklı öneriler; bu bağlamda yapılan pratikler ile bu zorluklar ve sorunsalların özümlenebilecek nitelikler barındırmasıdır.

Bir dięer sonuç; tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunu tekniklerinin yönetmenler ve aksiyon adına yeni olanaklar yarattıęıdır. Her bir sanatının yer aldığı performanslar ayrı ayrı ele alındıęında, gölge oyunu unsurlarının iinde barındırdıęı teknik olanaklar ile yönetmenlerin sahneleme biiminde kullandıkları ifade biimlerini zenginleřtirdięi aksiyon adına canlandırılması zor eylemleri, gölge oyunu tekniklerinden faydalanarak gerekleřtirdikleri ıkarımlarıdır. Yönetmenler; gelecekte de tiyatro sahnelerinde gölge oyunu kullanımına ve bu birliktelikten doęan yeni sahneleme yöntemlerinden, ortaya ıkan yeni ifade biimlerinden teknik ve farklı olanaklardan faydalanabilecekleri ıkarımlarını, oyuncular ise; yönetmenin görüřleri ile benzer bir řekilde bu birliktelięin yeni anlamlar yarattıęını fakat performans iinde sadece anlamın pekiřtirilmesi adına ve yapımın gerektirdięi oranda, deformasyona uğramayacak řekilde kullanılması gerektirdięini belirtmektedirler.

Bir dięer sonuç ise; gölge oyunu iinde barındırdıęı teknik ile yaratım süreci zor göstergelerin uygulanma ařamasında, tasarım gücünü hafifleterek zamandan ve iř

yükünden tasarruf edildiği çıkarımıdır. Bu çıkarım ile; tiyatro sahnelemelerinde kullanılan gölge oyunu teknikleri ve olanaklarından elde edilen ekonomik kazanımların günümüzde ödenekli olmayan tiyatrolar için önem arz ettiği söylenebilir.

Kocaeli Şehir Tiyatrosu'nun son 20 yılı repertuarında yer alan tiyatro sahnelemelerinde kullanılan gölge oyunlarında yer alan sanatçıların, değerlendirmelere kaynaklık eden, yer aldıkları tiyatro sahnelemelerinden elde ettiklerini deneyimlerini aktardıkları ifadelerinde kullanılan gölge oyunu birleşimini reddetmedikleri görülmektedir. Aksine; farklı araştırmacıların konuya ilişkin görüşlerine de yer vererek; günümüz tiyatrosu açısından yarattığı olanakların önemlilik arz ettiği vurgulanmış, saptanan olanaklar; bu kullanımı deneyimleyen sanatçılar tarafından örneklendirilmiştir. Bu örneklendirmeler ile araştırmanın bir diğer sonucu; günümüz teknolojik imkanlarının tiyatro sanatına yansıtışında, bu imkanlardan yararlanılma noktasında tiyatronun özü bakımından diğer sanat dallarından hem ayıran hem de benzer olan özelliği; sahnelemelerin canlı performans şeklindeki uygulamalarından, kullanılan teknolojik unsurlar yüzünden, uzaklaşabileceği, fakat; tiyatroya sağladığı olanaklar ile; gölge oyununun içinde barındırdığı teknik imkanlar ve tarihsel gelişimindeki olanaklar doğrultusunda, teknolojik unsurlar ile kıyaslandığında daha ilkel bir sahneleme yöntemi olmasına rağmen, tiyatronun sahip olduğu özellik olan; canlı performans anlayışına, teknolojik unsurlara kıyasla daha hizmet eder nitelikte olması yönüyle, gölge oyunu kullanımının yeni sahneleme biçimlerini zenginleştirici ve dengeleyici unsurlar taşıdığı çıkarımıdır.

Bu araştırma; Türkiye'de yer alan tiyatro izleyicisinin , tiyatro sahnelemelerinde kullanılan gölge oyunu üzerine görüşlerinin alındığı ankete dayalı bir veri analiz yöntemi ile yapılacak daha kapsamlı araştırmalara zemin hazırlaması ve Türkçe literatürde tiyatro sahnelemelerinde gölge oyunu kullanımı ve birlikteliği üzerine tartışma ortamı yaratabilir nitelikte olduğundan, gölge oyununun farklı disiplinler ile kullanımından doğacak etkilerin yeni bir araştırmaya esin kaynağı olduğundan, günümüz tiyatrosu açısından tiyatro performanslarında kullanılan gölge oyunu birlikteliğinin; yarattığı olanakların saptanması, bu olanakları henüz keşfetmemiş sanatçılar için; elde edilen çıkarımlardan, önermelerden ve sonuçlardan faydalanarak bu birlikteliğin kullanılmasındaki sürekliliğe katkı sağlayabilir nitelikte oluşu ile önem arz etmektedir.



## KAYNAKLAR

1366&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=IBcCWoTEGYnLwQLo9qnADA&q=india+shadow+performenc&oq=india+shadow+performance Erişim Tarihi: 23.11. 2017

**Adıbelli, B.** (2006). Çin Dış Politikasında Tayvan Sorunu, Kültür Yayıncılık.

**Aktulay Çakır, T. M.** (2015). Tiyatroda Dekor Ve Sahne Tasarımı, Mitos Boyut, İstanbul.

**Algan, E.** (2007). İki Kalas Bir Heves- Erol Günaydın, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.

**Altamirano Juan,** (2017). Bolivya Tarihçesi" [Bolivya'daki Kukla Tarihi], Educación Bilingüe e Kültürlerarası, Reunión Anual de Etnología, 1994 (Tomo II). Seriler: Anales de la reunión Anual de Etnología, La Paz (Bolivya), Etnologya ve Halk Etnisi Müzesi, <https://wepa.unima.org/en/bolivia/1994>. Erişim Tarihi: 12.12.2017 18.12.2017

**Altınay, D.** (2015). Sahnede Yaratıcılık, Epsilon, İstanbul.

**And, M.** (1975). Milliyet Sanat Dergisi, sayı 116.

**And, M.** (1977). Dünya'da Bizde Gölge Oyunu, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara.

**And, M.** (1977). Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu, Milliyet Sanat Dergisi, İstanbul.

**Basa, M.** (2017). The theatre in digital media: A new visual geometry and illusions created during the performance, Erişim Tarihi: 22.11.2017.

**Benjamin, W.** (2011). Pasajlar, Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.

**Bolter, J., D.** (2008). "Remediation" The International Encyclopedia of Communication, Donsbach, Wolfgang Ed. Blackwell Publishing, Blackwell Reference Online., [http://www.communicationencyclopedia.com/subscriber/tocnode.html?id=g9781405131995\\_yr2013\\_chunk\\_g978140513199523\\_ss32-1](http://www.communicationencyclopedia.com/subscriber/tocnode.html?id=g9781405131995_yr2013_chunk_g978140513199523_ss32-1), Erişim Tarihi: 22.12.2017

**Bozok, H.** (2005). Sosyal Bakımdan Karagöz, Karagöz Kitabı, Kitabevi, İstanbul.

**Braun, E.** (2013). Yönetmen ve Sahne Natüralizmden Grotowski'ye' çev. Bahadır Sina Şener, Dost Kitabevi, İstanbul 2013.

**Çamurdan, E.** (2004). Şiddet ile Oynamak, Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul.

**Candan, A.** (2013). Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

**Carlson, M.** (2013). Performans: Eleştirel bir Giriş, Çev. Beliz Güçbilmez, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.

**Carter, D.** (2011). Oyunlar ve Yapım Teknikleri, Kalkedon Yayınevi, İstanbul.

**Çolakoğlu, G.** (2006). 'Gelenekten Beslenen Karagöz', Folklor/Edebîyat, 12 (46).

**Denis, B. ve Francis Boucrot** (1956). Les Théâtres d'ombres. Histoire et tekniği [Gölge Tiyatrosu. Tarih ve Teknik]. Paris: L'Arche, <https://wepa.unima.org/en/shadow-theatre/>, Erişim Tarihi: 21.11 2017

**Dillon, M.** (2016). Modernleşen Çin'in Tarihi, İletişim Yayınları.

**Duru, O.** (1999). 'Muhafif Oyun Karagöz', Sanat Dünyamız, Yapı Kredi Yayınları.

**Duru, Y.** (2017). 'Karagöz-Geleneksel Sahne Sanatları', Yazıgen Yayınevi, İstanbul.

**Duyuran, D. G.** (2000). Karagöz, Arkeoloji ve Sanat Yayınları, İstanbul.

**Eflatun** (1975). Devlet, (Çev: Sabahattin Eyyüboğlu-M. Ali Cimcoz) Remzi Kitabevi, İstanbul.

**Erdoğan, İ. ve Korkmaz A.** (2010). Öteki Kuram, Ankara, Pozitif Matbaacılık.

**Gökgücü, E.** (2010). 'Reji Sanatı', Mitos Boyut Yayınları, İstanbul.

**Göktaş, U.** (2005). Türk Gölge Oyunu Tasvirleri, Kişileri, Karagöz Kitabı, Ed. Sevgül Sönmez, Kitabevi.

**Gottdiener, M.** (2005). Postmodern Göstergeler, Çev: Arhan Nur, İmge Kitabevi, İstanbul.

**Güngör, N.** (2013). İletişim / Kuramlar ve Yaklaşımlar, Ankara, Siyasal Kitabevi.

**Hamâde, İ.** (1961). Hayalu'z-Zıll ve Temsîliyyât ibn Danyâl, Kahire 1961, [www.kotobarabia.com](http://www.kotobarabia.com), 2005, Erişim Tarihi: 22.11.2017.

**Havranek, Vitin** (2003). Gelecek Sinema, Sinematik Hayal Sonrası Film, The MIT Press, Londra, <http://www.medienkunstnetz.de/works/laterna-magika/>, Erişim Tarihi: 12.12.2017

<http://1001sanat.com/lacivert-golgesi-adamlar->, Erişim Tarihi: 02.11.2017

<http://alainekanninterviews.com/robert-wilson/> Erişim Tarihi: 14.12.2017

<http://andybrouwer.blogspot.com.tr/2007/12/scenes-from-sokacha.html> Erişim Tarihi: 25.11.2017

<http://ariadnefromgreece.blogspot.com.tr/2015/12/a-greek-shadow-puppetry-convention-in.html> Erişim Tarihi: 05.11.2017

<http://ariadnefromgreece.blogspot.com.tr/2015/12/a-greek-shadow-puppetry-convention-in.html> Erişim Tarihi: 06.11.2017

<http://ariadnefromgreece.blogspot.com.tr/2015/12/a-greek-shadow-puppetry-convention-in.html>, Erişim Tarihi: 07.12.2017

[http://cengizozek.com/?page\\_id=109&lang=en](http://cengizozek.com/?page_id=109&lang=en) Erişim Tarihi: 01.12.2017

<http://cochabambabolivia.net/tobas> Erişim Tarihi: 12.2017

<http://diaprojection.unblog.fr> Erişim Tarihi: 07.12.2017

[http://en.wataninet.com/culture/culture\\_1/women-of-egypt-in-dance-theatre/14955/](http://en.wataninet.com/culture/culture_1/women-of-egypt-in-dance-theatre/14955/) Erişim Tarihi: 28.11.2017

<http://en.wataninet.com/tag/forsan-al-sharq-dance-company/> Theatre Time, Erişim Tarihi: 28.11.2017.

<http://karagozmuzei.bursa.bel.tr/foto-galeri/> Erişim Tarihi: 29.11.2017

<http://oregonshadowtheatre.com/jack.html> Erişim Tarihi: 15.12.2017

<http://paca.sortir.eu/evenements/c-cedille-cie-miss-o-youk> Erişim Tarihi: 24.11.2017

<http://sparksdesigns.xyz/shadow-theatre-blog/> Erişim Tarihi: 14.12.2017

<http://sparksdesigns.xyz/shadow-theatre-blog/> Erişim Tarihi: 14.12.2017

<http://turkish.cri.cn/741/2016/07/26/1s177455.htm> Erişim Tarihi: 23.11.2017

<http://turkish.cri.cn/741/2016/07/26/1s177455.htm> Erişim Tarihi: 23.11.2017

<http://turkish.cri.cn/741/2016/07/26/1s177455.htm> Erişim Tarihi: 23.11.2017

<http://www.broadstreetreview.com/theater/berliner-ensembles-shakespeare-sonnets-and-teamlabs-flowers-and-people> Erişim Tarihi: 14.12.2017

<http://www.ciaquasecinema.com/circo-de-sombras-fotos> Erişim Tarihi: 16.12.2017

<http://www.ciaquasecinema.com/espetaculos> Erişim Tarihi: 17.12.2017

<http://www.ciaquasecinema.com/espetaculos-rua> Erişim Tarihi: 16.12.2017

<http://www.dtiyatro.gov.tr/prgrmlar-kahramanmaras-ahmet-yesevi.html> Erişim Tarihi: 04.11.2017

<http://www.festival-avignon.com/en/shows/2004/disco-pigs> Erişim Tarihi: 09.12.2017

<http://www.graphicine.com/josef-svoboda-light-and-shadows/> Erişim Tarihi: 12.12.2017

<http://www.hkac.org.hk/en/calendar.php?id=2180> Erişim Tarihi: 14.12.2017

<http://www.india.com/buzz/this-shadow-art-ganpati-goes-viral-on-facebook-watch-artist-sana-anil-kumar-make-masterpiece-560929/> Erişim Tarihi: 23.11.2017

<http://www.istanbul.net.tr/etkinlik/tiyatro/nazha-nin-fantastik-seruveni/97484/14> Erişim Tarihi: 25.11.2017

<http://www.istanbulkuklafestivali.com/en/gosteri/ispanya-elgecko> Erişim Tarihi: 24.11.2017

<http://www.istanbulkuklafestivali.com/en/gosteri/kambocya> Erişim Tarihi: 25.11.2017

<http://www.istanbulkuklafestivali.com/en/performances/hongkong-2> Erişim Tarihi: 02.12.2017

<http://www.kanalben.com/haber/108229/yatik-emine3939-oyununun-istanbul-galasi-yapildi.html> Erişim Tarihi: 03.11.2017

[http://www.karagoz.net/karagoz\\_kuklaları.htm](http://www.karagoz.net/karagoz_kuklaları.htm) Erişim Tarihi: 29.11.2017

[http://www.karagoz.net/sunnet.htm#.Wjbm91Vl\\_IU](http://www.karagoz.net/sunnet.htm#.Wjbm91Vl_IU) Erişim Tarihi: 29.11.2017

<http://www.kocaeli.bel.tr/icerik/mahallenin-nesesi/2858/36970> Erişim Tarihi: 23.12.2017

<http://www.lovetheatre.com/The-Shadow-King> Erişim Tarihi: 10.12.2017

<http://www.medienkunstnetz.de/works/laterna-magika/> çevrim içi 11.12.2017

<http://www.merhabahaber.com/tarihin-en-eski-golge-oyunu-997523h.htm/> Erişim Tarihi: 24.11.2017.

<http://www.offwestend.com/index.php/plays/view/5892> Erişim Tarihi: 10.12.2017



<http://www.prague.eu/en/event/11423/cinderella> Erişim Tarihi: 13.12.2017

[http://www.roc-taiwan.org/usnyc\\_en/post/1826.html](http://www.roc-taiwan.org/usnyc_en/post/1826.html) Erişim Tarihi: 25.11.2017

<http://www.sp.k12.tr/turkce/kultur-ve-sanat/profesyonel-etkinlikler/article/tiyatro-golgenin-golgesi-kukla-festivali> Erişim Tarihi: 25.11.2017

[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&kelime=G%C3%96LGE](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=G%C3%96LGE) Erişim Tarihi: 21.11.2017

<http://www.theatreperuchet.be/the-shadow-fantasy/> Erişim Tarihi: 27.11.2017

[https://masonlar.org/masonlar\\_forum/index.php?topic=17478.0](https://masonlar.org/masonlar_forum/index.php?topic=17478.0) Erişim Tarihi: 27.11.2017

<https://thetheatretimes.com/francis-poulencs-midnight-paris-la-voix-humaine-beijing/> Erişim Tarihi: 08.12.2017

<https://thetheatretimes.com/francis-poulencs-midnight-paris-la-voix-humaine-beijing/> çevrim içi 08.12.2017

[https://tr.123rf.com/photo\\_22225677\\_bali-gelen-siluet-dans.html/](https://tr.123rf.com/photo_22225677_bali-gelen-siluet-dans.html/) Erişim Tarihi: 24.11.2017

<https://tr.pinterest.com/avillachica/shadow-puppets/> Erişim Tarihi: 26.11.2017

<https://tr.pinterest.com/pin/153052087307593374/> Erişim Tarihi: 24.11.2017.

<https://tr.pinterest.com/pin/306526318367829661/> Erişim Tarihi: 06.11.2017

<https://tr.pinterest.com/pin/458241330820713161/> Erişim Tarihi: 25.11.2017

[https://www.academia.edu/7930540/The\\_theatre\\_in\\_digital\\_media\\_A\\_new\\_visual\\_geometry\\_and\\_illusions\\_created\\_during\\_the\\_performance](https://www.academia.edu/7930540/The_theatre_in_digital_media_A_new_visual_geometry_and_illusions_created_during_the_performance), Erişim Tarihi: 22.11.2017.

<https://www.chapter.org/lotte-reiniger-shorts> Erişim Tarihi: 09.12.2017

<https://www.chineseshadowpuppetry.com/modern-aesthetic> Erişim Tarihi: 24.11.2017

<https://www.easyturchina.com/blog-v1225-a-cultural-journey-to-china-for-chinese-shadow-play> Erişim Tarihi: 23.11.2017

<https://www.flickr.com/photos/fotoverde/4093651732> Erişim Tarihi: 15.12.2017

<https://www.haberler.com/yatik-emine-oyununun-istanbul-galasi-yapildi-5720638-haberi/>, Erişim Tarihi: 04.11.2017

<https://www.hittitemonuments.com/ivriz/index-t.htm> Erişim Tarihi: 30.11.2017

[https://www.peroni.com/lang\\_UK/scheda.php?id=57011](https://www.peroni.com/lang_UK/scheda.php?id=57011) Erişim Tarihi: 14.12.2017

<https://www.shutterstock.com/search/shadow+puppet+theatre>, Erişim Tarihi: 26.11.2017

<https://www.thestage.co.uk/reviews/2016/needles-and-opium-review-at-the-barbican-london/> Erişim Tarihi: 11.12.2017

**India, The Sacred**, (2008). Frederic Soltan, Dominique Rabotteau, Om Books Int., India.

**Karaboğa, K.** (2011). Oyunculuk Sanatında Yöntem Ve Paradoks, Habitus Yayınevi, İstanbul.

[klassische-archaeologie.com/animierte-schatten/tanrilarin-goelge-tiyatrosu-hindistan](http://klassische-archaeologie.com/animierte-schatten/tanrilarin-goelge-tiyatrosu-hindistan), Erişim Tarihi: 23.11.2017

**Kocabay, H. K.** (2008). Tiyatroda Göstergebilim, E yayınları, İstanbul.

**Koyuncuoğlu, E.** (2002). Tiyatronun Seyir Defteri-1, Yılmaz Ofset, Kocaeli, 2002.

**Küçük Ali, H.** (2005). Karagöz, Nevrekan, Zırlı ve Perde, Karagöz Kitabı, Kitabevi, İstanbul.

**Mavredaki, M.** (1967). Halk Gölge Tiyatrosu: Karagöz/Okaragiozis, Tiyatro, İshak Matbaası, İstanbul,

**Mürseloğlu, R.** (2014). Stanislavski Okulunda Oyunculuk Eğitimi' Mitos Boyut, İstanbul.

**Mutlu, M.** (1997). Karagöz'ün Yurt Dışındaki İzleri, V. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi, Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence Bildirileri, K.B.Y. Ankara.

**Mutlu, M.** (2002). Karagöz Sanatı ve Sanatçıları, T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.

**Nutku, Ö.** (2000). Dünya Tiyatro Tarihi 1, Mitos Boyut, İstanbul.

**Nutku, Ö.** (2011). Karagöz Üzerine Düşünceler, Gelenekten Geleceğe Gölge Oyunu Sempozyumu'nda sunulmuş bildiri, 5. İzmir Kukla Günleri, İzmir, 18 Mart 2011.

**Oral, Ü.** (2000). Karagöz ve Plastik Tekniği, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, İstanbul.

**Oral, Ü.** (2003). Kukla ve Kuklacılık, Kitabevi, İstanbul.

**Özkan, A.** (1970). Endonezya İhtilali, Kardeş Matbaası, Ankara.

**Pavis, P.** (1999). Sahneleme: Kùltürler Kavşaðında Tiyatro, çev.: Sibel Kamber, Dost Kitabevi, Ankara.

**Peter de Bolla,** (2012). Sanat ve Estetik çeviren; Kubilay Koş, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2012.

**Petersen, K. Y.** (2009). A dramaturgy of intermediality: composing with integrative design, Doctor of Philosophy Thesis, University of Plymouth, <https://pearl.plymouth.ac.uk//handle/10026.1/2506> Erişim Tarihi: 23.12.2017

**Pignarre, R.** (1991). Tiyatro Tarihi (çeviri: Pınar Kür), İletişim yayınları, İstanbul.

**Platon** (1998). Yasalar-Nomoi, (Çev: Candan Şentuna-Saffet Babür), Kabalıcı Yayınevi, İstanbul, 1998.

[roc-taiwan.de/info/culture/30-3.html](http://roc-taiwan.de/info/culture/30-3.html) Erişim Tarihi: 25.11.2017

**Sadıkođlu, P.** (2007). Antik Mısır Sanatı ve Tarihsel Akıştan Günümüze Etkiler, Boyut Matbaacılık.

**Sakođlu, S.** (2003). Türk Gölge Oyunu Karagöz, Akçağ Yayınları, Ankara.

**Şapolyo, E. B.** (1947). Karagöz'ün Tekniđi, Türkiye Yayınevi, İstanbul.

**Sevilen, M.** (1969). Karagöz, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.

**Sevin, N.** (1968). Türk Gölge Oyunu, Devlet Kitapları, İstanbul.

**Shaw, B.** (2016). Dört Oyun, çev: Sevgi Sanlı, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.

**Siyavuşgil, S. E.** (1941). Karagöz, Maarif Matbaası.

**Siyavuşgil, S.E.** (1941). **Karagöz Psiko-Sosyolojik Bir Deneme**, Maarif Matbaası.

**Sözcü Gazetesi Arşivi,** Karagöz ve Hacivat'a vergi şoku, <http://www.sozcu.com.tr/2013/gundem/karagoz-ve-hacivata-vergi-soku-273622/> Erişim Tarihi: 01.12.2017

**Taşdan, D.** (2009). Çocuk ve Şiddet', Babıali Kültür Yayıncılığı, İstanbul.

**Taylor, S.A.** (2010). Başarının Sırları, çev. Burcu Çekmece, Crea Yayıncılık, İstanbul.

**Tilakasiri, J.** (2008). Asya Kukla Tiyatrosu, Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul.

**Türkođlu, S.** (2002). Tarih Boyunca Anadolu'da Giyim Kuşam, Atılım Kağıt Ürünleri ve Basım, İstanbul.

**Üngör, E. N.** (1989). Karagöz Musikisi, Kültür Bakanlığı, Ankara.

[www.google.com.tr/search?q=hindistan+gölge+oyunu&tbm=isch&source=iu&pf=m&ictx=1&fir=2\\_tdHWgLRgup5M%253A%252Ceznvx43P5Kb8lM%252C\\_&usg=\\_](http://www.google.com.tr/search?q=hindistan+gölge+oyunu&tbm=isch&source=iu&pf=m&ictx=1&fir=2_tdHWgLRgup5M%253A%252Ceznvx43P5Kb8lM%252C_&usg=_),  
Erişim Tarihi: 23.11.2017

**Yüce, H.** (2001). Karagöz Nedir Ne Değildir, Tiyatro Tiyatro Dergisi, S.117, Aralık.

**Zimmer, H.** (2004), Hint Sanatı Ve Uygarlığında Mitler Ve Simgeler, Kabalıcı Yayınevi, İsta



## **EKLER**

### **EK-1. Görüşmeler**

**Kurum Sanatçısı Engin Benli ile; ‘Keşanlı Ali’, ‘Irg Bitig’, ‘Canlı Maymun Lokantası’ oyunları üzerine söyleşi ve performanslarda kullanılan gölge oyunlarının değerlendirilmesi.**

Erdoğan Hasan Cengiz: Kocaeli Şehir Tiyatrolarının son 20 yıl repertuarında sahnelenen oyunlar arasında gölge oyunu kullanımının yer aldığı hangi performanslarda yer aldınız?

Engin Benli: ‘Keşanlı Ali Destanı’, ‘Canlı Maymun Lokantası’ ve ‘Irg Bitig’ oyunlarında oyuncu olarak görev aldım.

E.H.C.: Yer aldığınız üç oyunda hangi tekniği kullanarak gölge oyunu kullanımını gerçekleştirdiniz?

E.B.: Oyuncu olarak yer aldığım bu üç oyunda da; oyuncu bedenlerinin perde arkasından yansıyan silüetlerinin kullanılmasıyla gerçekleşen gölge oyunlarında; materyal yerine insan bedeni kullanımının tercih edildiği bir teknik ile çalışma imkanına sahip oldum.

E.H.C.: Yer aldığınız bu oyunlarda yönetmenin bu tekniği seçme nedeni sizce ne idi?

E.B.: Keşanlı Ali Destanı oyununun yönetmeni Nurullah Tuncer, oyunun prova aşamasında oyuncularla yaptığı toplantılarda rejî yorumunu; ‘Keşanlı Ali Destanı’ geleneksel Türk tiyatrosunun öğelerini barındıran çağdaş bir yorumdur benim rejimde tercih edeceğim üslupta bu nitelikleri barındıracaktır’ şeklinde ifade etmişti. Bu ifadenin yansımaya oyunun birçok bölümünde rastlamak mümkün; bir meddah geleneği olan mendil, Türk gölge oyunu Karagöz’ün hayat bulduğu hayal perdesi ve ortaoyunun barındırdığı unsurların modern yorumlamaları Nurullah Tuncer’in rejisinde yer almakta. Oyun tamamı ile gölge perdesinde geçmiyor fakat Ali’nin Zilha ile olan sahneleri örneğin; Zilha’nın Onaran’ların evinde Ali ile konuştuğu sahnede Ali aydıngerden yapılan beyaz perdenin arkasında silüet olarak eşzamanlı bir şekilde

Zilha ile konuşuyor bir diğer sahne ise Zilha ve Ali'nin zifaf gecesinin olduğu sahneyi Nurullah bey perdede canlandırmayı tercih etti. Bu seçimlerin nedenini Nurullah Bey'in kendi söylemi olan reji yorumundan çıkarmak mümkün. Irg Bitig oyunu Emre Koyuncuoğlu'nun yönetiminde çıkan bir oyun bu oyun konusu itibari ile tarihi belli olmayan destansı öğeleri barındıran bir oyun, bu oyunda da oyunun tümünde değil bazı kısımlarında gölge oyunu tekniği kullanılmıştı, yönetmenin bu kullanımı seçmesinin nedeni ışık tasarımı ve diğer teknik unsurlar ile elde ettiği mistik betimlemeye hizmet ediyor olmasıydı, bu oyunda kullanılan gölge oyunu tekniğini diğer iki oyundan ayıran özelliği ise oyuncu bedenlerinin normal düzeyde kabul edilecek şekilde değil metnin duygularını yansıtan ve bu çağrışımları seyirciye aktarmak için seçilen stilize hareketler oluşturmaktaydı. Canlı Maymun Lokantası oyununda ise Murat Karasu'nun gölge oyunu kullanımını tercih etmesinin nedenini hangi sahnelerde kullandığına bakarak anlamak mümkün; oyunda yer alan kavga sahneleri ve para alışverişi olan sahneler. Şiddet içerikli sahnelerin seyirciyi iğreti edebileceğini gözetirsek tiyatro sahnelemelerinde var olan estetik kaygıyı da hesaba katıp Karasu'nun bu sahneyi neden perde arkasında gerçekleştirdiğini kestirebiliriz aynı şekilde seyirci açısından merak öğesini dinamiğini ayakta tutmak adına oyunda yer alan karakterler arası para alışverişlerini de perde arkasında canlandırması da bu düşünceye hizmet ettiği söylenebilir.

E.H.C.: Sizce bu oyunlarda kullanılan gölge oyunu tekniği oyunun atmosferine nasıl katkı sağlamıştır?

E.B.: Keşanlı Ali oyununda kullanılan aydınlatma perde de sadece gölge oyunu kullanılmamaktaydı; oyuncu bedenleri ile gerçekleşen aksiyonun yanında, ters açıdan projeksiyon cihazı ile yansıyan görüntülerde sahneyi destekleyici göstergeler kullanılmaktaydı, gölge perdesinin getirdiği bu çift olanak adeta gelenekten moderne reji yorumunun somut karşılığıydı. Irg Bitig de ise gerek sis makinesi gerek ışık tasarımı ile yaratılan sahne atmosferini tamamlayıcı hatta destek olan stilize gölge oyunlarının yer aldığı perde bulunmaktaydı. Canlı Maymun Lokantası oyununda ise oyunun geçtiği restoranın camlarından yansıyabilen kumaş sayesinde organik bir gölge perdesi kullanılmış ve bu tasarım sayesinde kullanılan gölge oyunları da oyunun atmosferi ve bütünlüğüne katkı sağlamaktaydı.

E.H.C.: Oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına yeni olanaklar yaratmış mıdır?

E.B.: Evet gölge oyununun kullanıldığı oyunlarda bir oyuncu olarak beden kontrolü ve farkındalığı noktasında farklı bir metot ile çalışma deneyimine sahip oldum. Sahne üzerinde oyuncunun kontrolünü sağlamaya çalıştığı bedeni perde arkasında farklı bir disiplin ile pekişmesi gerekliliğini barındırmaktadır bu doğrultuda bir oyuncu için yeni bir olanak olarak değerlendirilebilir. Perde arkasında yaptığımız her aksiyon odağı tamamen size çekiyor dolayısı ile hareketlerinizi oyuna hizmet eder şekilde kısıtlamak ve sabitlemek gerekiyor.

E.H.C.: Bu kullanım oyuncuyu arka planda bırakmış mıdır?

E.B.: Hayır tam aksine oyuncuyu ön plana çıkarmaktadır. Gölge oyunu teknik içeriği bakımından kullanılan perdede yansıyabilir bir form olması için bulunulan ortamın karanlık olması gerekiyor. Oyuncu klasik bir sahneleme tekniğinde sahnede birçok etkenle birlikte yer alırken gölge oyununda sadece odak hele ki oyuncu bedeni ile yapılan performanslarda sadece oyuncuda oluyor. Bu farkındalık ve hissiyat oyuncuya farklı bir dinamiği beraberinde getiriyor.

E.H.C.: Bu yöntemi kullanan yönetmenlerin ve bu performanslarda yer alan sanatçıların gelecekte de bu kullanımlara başvurma istekleri var mıdır?

E.B.: Bu oyunlarda yer alan bir sanatçı olarak evet bu farklı deneyimden keyif aldığımı söyleyebilir gelecekte de bu nitelikte olan projelerde yer almak isterim.

E.H.C.: Bu çalışmalardaki oyuncular bu kullanım tekniğini önemsiyor mudur?

E.B.: Evet gölge oyunu içinde barındırdığı disiplin gereği oyuncunun bu disiplini önemsemesi gerek bunun aksini söyleyecek ya da uygulama şansı verecek nitelikte değil. Ben bu tekniği seven biri olarak önemsedığimi söyleyebilirim.

E.H.C.: Çalışmalarda yer alan sanatçıların olumlu veya olumsuz görüşleri nelerdir?

E.B.: Yer aldığım üç oyunda da beraber çalıştığım sanatçı arkadaşlarımla bu oyunlarda gölge oyunu kullanımı ile ilgili olumsuz bir görüşlerine şahit olmadım aksine bütün sanatçı arkadaşlarımla benim hissettiğim bu disiplin farkındalığını benimsediklerini ve sevdiklerini gözlemledim.

E.H.C.: Oyun metninin aktarımına katkısının olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?

E.B.: Üç oyunda da oyun metnine hizmet etmeyen bir anlatım olmadığını ve bu oyunlardaki gölge oyunu kullanımları da bana göre yerinde ve doğru ölçüde olduğunu



bu noktada oyun metninin aktarımına da olumlu anlamda katkı sağladığını söyleyebilirim.

E.H.C.: Tasarım anlamında yaratım süreci zor göstergelere bu birlikteliğin ne gibi katkıları olmuştur?

E.B: Bu soruyu Keşanlı Ali Destanı oyunu üzerinden cevaplamak isterim; Keşanlı Ali Destanı oyununda zifaf sahnesinin yer aldığı sahne tümü ile gölge perdesinde geçmekte bunun teknik olarak tasarımı kolaylaştırdığını düşünmekteyim, oyun metninde bu sahne bir oda da geçmekteyken yönetmenin bu sahneyi perde arkasına taşıması somut bir dekor yerine iki oyuncunun silüetini kullanmayı tercih etmesi, tasarımın uygulama eforunu azaltmakta ve toplumda ahlaki sınırlılık gerektiren iki kişinin mahremiyetine sahip olunan bir mekanda geçen olayı; bu şekilde aktarması da; toplumsal yaşayış öngörülerine hizmet ettirebilen bu noktada rejii rahatlatabilen bir teknik olduğu çıkarımı yapılabilir.

E.H.C.: Bu birliktelikte senkronizasyon anlamında zorluklar yaşanabilir mi?

E.B.: Oyuncu bedenleri ile aktarılan gölge oyunları için bir zorluk olduğunu düşünmüyorum teknolojik unsurların tiyatrodaki yeri bugün değerlendirilecek olsa yadsınamayacak kadar tiyatronun bu unsurları kullandığı görülecektir. Oyunda gerçekleşebilecek teknik aksaklıklara özellikle teknolojik unsurlara anında müdahale etmek çeşitli riskleri taşımakta iken gölge oyununda ise bana göre bu oran oyuncunun beden kontrolünde olacağı için oldukça düşük olacaktır. Dolayısı ile prova aşamasında oyuncunun hareket düzenine alışması sürecinden sonra performansta zorluk yaşanmadığını deneyimlerime dayanarak söyleyebilirim.

E.H.C.: Birlikteliğin yarattığı illüzyon seyircinin oyunu algılama sürecinde etkili midir?

E.B: Evet etkilidir. Farklı bir estetik algı yarattığını ve doğru sahnelerde doğru ölçülerde kullanıldığında oldukça etkili olduğu kanısındayım.

E.H.C.: Bu birlikteliğin ekonomik anlamda kazanımları nelerdir?

E.B.: Yaratım süreci zor olan tasarımları gölge oyunu sayesinde kullanılacak materyallerle kolaylaştırabilir böylelikle hem zaman hem de maddi açıdan ekonomik anlamda kazanım sağlayabilirsiniz.

E.H.C.: Tiyatro sahnemelerinde gölge oyunu kullanımından çıkan sonuçların günümüz tiyatrosu açısından faydaları ve olumsuz yanları nelerdir?

E.B.: Bu söyleşinin sonucuna göre bir çok olumlu tarafı olduğunu söyleyebiliriz özellikle günümüz teknoloji dünyasının verdiği teknik olanaklar kimi zaman tiyatro için yaratıcı tasarım sürecinde bir çok kolaylık sağlasa da tiyatroyu diğer sanat dallarından ayırmak yerine benzer teknikleri kullanma eğilimine sürüklemekte örneğin projeksiyon cihazlarının tiyatro oyunlarında kullanımıyla teknik açıdan sinema öğelerini barındırması ve medya unsurlarının getirdiği estetik algı yerine gölge perdesinde kullanılacak metaforların oluşturacağı estetiği tercih ederim. Bu nedenle tiyatro performanslarında gölge oyunu kullanımını bu bağlamda önemsiyor ve içinde barındırdığı teknik olanaklar doğrultusunda yapılacak diğer tiyatro oyunlarında da etkileşim yaratacak düzeye gelmesi noktasındaki hassasiyeti savunuyorum.

**Kurum Sanatçısı Cafer Yiğiter ile; ‘Şahmeran Hikayesi’, ‘Mutfak Kazaları’, ‘Irg Bitig’, ‘Beyaz Tay’ oyunları üzerine söyleşi ve performanslarda kullanılan gölge oyunlarının değerlendirilmesi.**

Erdoğan Hasan Cengiz: Kocaeli Şehir Tiyatrolarının son 20 yıl repertuarında sahnelenen oyunlar arasında gölge oyunu kullanımının yer aldığı hangi performanslarda yer aldınız?

Cafer Yiğiter.: ‘Şahmeran, Mutfak Kazaları, Irg Bitig, Beyaz Tay oyunlarında ışık tasarımcısı olarak görev aldım.

E.H.C.: Yer aldığınız dört oyunda hangi tekniği kullanarak gölge oyunu kullanımını gerçekleştirdiniz?

C.Y.: Tasarımcı olarak yer aldığım bu dört oyunda da kullanılan gölge oyunu teknikleri farklılıklar göstermekteydi benim görevim olan ışık tasarımı da buna göre şekil aldı. Örneğin Şahmeran oyununda geleneksel gölge oyunu tekniği kullanılmıştı oyun baştan sona deri tasvirlerin ve oyuncu bedenlerinin yansıdığı saydam bir perdede geçiyordu bu bağlamda Kocaeli Şehir Tiyatrolarında bu nitelikte yapılan ilk oyun olma özelliğini taşımaktadır, bu oyunda ışık envanterini perde arkasından figürleri yansıtabilecek şekilde kullanmamız olmuştu fakat geleneksel biçimin dışında oyunda renkli filtreler kullanarak gün veya gece ayrımlarını yapabiliyorduk. Beyaz Tay

oyunun da ise; yönetmenin oyunu üç adet gölge perdesi üzerinden aktarmasında yine perdeyi geleneksel aydınlatma biçimi olan figürlerin yansıtacağı şekilde açıldırılmıştı yine bu oyunla Kocaeli Şehir Tiyatrosu'nda ışık tasarımında bir ilki deneme fırsatına sahip olduk, bu çalışmayı gerçekleştirirken; oyun konsepti gereği seyircinin bulunduğu kısmı da tasarıma dahil ederek seyircilerin bu masalsi anlatıma interaktif katılım sağlamasını hedeflemiştik. Mutfak Kazaları oyununda ise oyuncu bedenlerinin yansıdığı yine iç adet gölge perdeleri vardı bu perdeler geleneksel aydınlatma biçimini uygulamıştım. Irg Bitig oyununda ise yine oyuncu bedenlerinin gölgelerinin yansıdığı gölge perdesi ve bu perdeyi aydınlatan geleneksel aydınlatma yöntemi yani perde gerisinden ışık kaynağını konuşlandırarak uygulamıştım, bu oyunda ayrıca yönetmenin istediği mistik bir mekan algısı yaratmak için ışık tasarımını destekleyici unsur olarak sis makinesi kullanmıştık. Perde arkasından kullandığımız ışık kaynağı iğne ayaklı olarak adlandırılmaktadır.

E.H.C.: Yer aldığımız bu oyunlarda yönetmenin bu tekniği seçme nedeni sizce ne idi?

C.Y.: Şahmeran ve Beyaz Tay oyunlarının metinleri gölge oyunu olarak aktarılacak şekilde kaleme alındığından yönetmenlerin bu bilinçle bu tekniği seçtiklerini söyleyebilirim. Irg Bitig oyunundaki destansı anlatıma katkı sağlamak için Emre Koyuncuoğlu'nun bu seçime başvurduğunu düşünebiliriz, Mutfak Kazaları oyununda ise üç kadın karakterin içsel duygu değişimlerini sözsüz bir şekilde seyirciye estetik bir şekilde aktarmak için seçildiği söylenebilir, oyuncuların iç duygularını yansıtan bedensel eylemlerinin estetik bir şekilde aktarımı bu düşüncemi destekliyor.

E.H.C.: Sizce bu oyunlarda kullanılan gölge oyunu tekniği oyunun atmosferine nasıl katkı sağlamıştır?

C.Y.: 'Beyaz Tay' ve 'Şahmeran' oyunu için oyunun sahnelenme biçimi olarak yorumlayabilir bu doğrultuda oyun atmosferi ile bir bütün olarak değerlendirilme yapılması gerektiğini, 'Mutfak Kazaları' ve 'Irg Bitig' oyunlarında ise oyun atmosferini destekleyici bir unsur olarak kullanıldığını söyleyebilirim.

E.H.C.: Oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına yeni olanaklar yaratmış mıdır?

C.Y.: Bu dört oyunda beraber çalıştığım sanatçı arkadaşlarım adına yaptığım gözlemler sonucu hepsinin bu farklı disipline adaptasyon sürecinin onlara kattığı

olumlu yönlerine şahit oldum örneğin materyal kullanmadan sadece insan bedenleriyle anlatılan gölge oyunlarında oyuncunun otokontrolünün ayrı bir konsantre ve fiziksel yeterlilik gerektirdiğini uygulayan kişilerinde bu gereklilikleri yerine getirdiklerini söyleyebilirim. Yönetmenler içine oyun içerisinde yer alan aksiyonların sahne üzerine aktarımında farklı bir yaratıcı düşünce özgürlüğünü barındırdığını söyleyebilirim.

E.H.C.: Bu kullanım oyuncuyu arka planda bırakmış mıdır?

E.B.: Hayır oyuncu gölge katmanında eğer teknik bedensel bir performansa dayalıysa tamamen ön plana çıkıyor eğer kullanılan perdeye yansıyan bir tasvir ise ve oyuncuda bunu canlandırıyor; fiziksel olarak ön planda olmasa da ses ve oynattığı kukla tasvirlerinin eylemlerini canlandırdığından dolayı yine ön plana çıktığını söyleyebilirim.

E.H.C.: Bu yöntemi kullanan yönetmenlerin ve bu performanslarda yer alan sanatçıların gelecekte de bu kullanımlara başvurma istekleri var mıdır?

C.Y.: Çalıştığım projeler kapsamında gözlemlediğim kadarı ile evet vardır.

E.H.C.: Bu çalışmalarda oyuncuları bu kullanım tekniğini önemsiyor mudur?

C.Y.: Evet birlikte çalıştığım arkadaşlarım özellikle bu teknikle ilk defa çalışan arkadaşlarım farklı bir disiplin öğrenmenin tadını çıkartarak ve özveriyle çalıştıklarını söyleyebilirim.

E.H.C.: Çalışmalarda yer alan sanatçıların olumlu veya olumsuz görüşleri nelerdir?

C.Y.: Yer aldığım üç oyunda da beraber çalıştığım sanatçı arkadaşlarımın bu oyunlarda gölge oyunu kullanımı ile ilgili olumsuz bir görüşlerine şahit olmadım aksine bütün sanatçı arkadaşlarım benim hissettiğim bu disiplin farkındalığını benimsediklerini ve sevdiklerini gözlemledim.

E.H.C.: Oyun metninin aktarımına katkısının olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?

C.Y.: Olumsuz bir yanı olduğunu düşünmüyorum çalıştığım dört oyunda da gölge oyunu olarak anlatılan kısımların metnin aktarımına olumlu anlamda desteklediğini söyleyebilirim, Beyaz Tay ve Şahmeran Hikayesi oyunu baştan sona gölge oyunu şeklinde aktarılıyor zaten metin buna göre hazırlanmış diğer iki oyunda ise sadece bir sahnede kullanılıyor. Kullanıldığı noktalarda metnin aktarımını doğru yoldan kolaylaştırıyor ve estetik bir algı oluşturuyor.

E.H.C.: Tasarım anlamında yaratım süreci zor göstergelere bu birlikteliğin ne gibi katkıları olmuştur?

C.Y.: Birçok kolaylığı beraberinde getirmiştir Beyaz Tay oyununda bir atın seyahatini tasvirler ile gölge perdesinde canlandırabiliyoruz ya da destansı anlatıma sahip Şahmeran hikayesindeki mitolojik karakterleri betimleyebiliyorsunuz keza bunu Irg Bitig ve diğer oyunlar içinde söyleyebilirim.

E.H.C.: Bu birliktelikte senkronizasyon anlamında zorluklar yaşanabilir mi?

C.Y.: Evet yaşanabilir fakat provalar bunun için vardır farklı disiplinler bir arada belirli matematiğe oturtulup uygulama kısmında bir düzen içerisinde icra edileceğinden bu zorluklar aşılabılır.

E.H.C.: Birlikteliğin yarattığı illüzyon seyircinin oyunu algılama sürecinde etkili midir?

C.Y.: Evet etkilidir. Fakat etkilemek bu yöntemi kullanan yönetmenin elindedir oyunun algılama sürecine hizmet etmeyen bir seçim bu sürece olumsuz anlamda etki edebilir.

E.H.C.: Bu birlikteliğin ekonomik anlamda kazanımları nelerdir?

C.Y.: Maddi yükü ağır olan üç boyutlu reel dekorlar yerine minimal ölçekte bu dekoru yansıtacak bir figür ile bu ağırlığı hafifletebilirsiniz. Ayrıca bu uygulamanın her hangi bir dekorun tasarım ve uygulama aşaması zaman sürecini değerlendirirsek günler sürebilecek bir dekoru belki birkaç dakika içerisinde gölge perdesinde yansıyabilecek bir figürle çözebilirsiniz, bu nedenle hem maddi hem de zaman açısından kazanımları olduğunu söyleyebilirim.

E.H.C.: Tiyatro sahnelemelerinde gölge oyunu kullanımından çıkan sonuçların günümüz tiyatrosu açısından faydaları ve olumsuz yanları nelerdir?

C.Y.: Olumsuz bir yanını görmüyorum tam aksine günümüz akımlarından postmodern tiyatrodaki ve diğer akımlarda da kullanılacak gösterge anlatımlarının olduğu oyun sahnelemelerinde yönetmenlerin istedikleri metaforu yansıtmaları için kolaylık sağladığını düşünüyorum. Her ne kadar teknolojinin gelişimi ile bu metaforlar genellikle projeksiyon cihazı aracılığı ile verilse de, gölge oyunu tekniği de bu imkanların sadece teknolojik unsurlar ile yapılmayacağını bir kanıtı olarak günümüz tiyatrosunun sahneleme biçimlerindeki olanakları genişletiyor.

**Kurum Sanatçısı Erdem Irmak ile; ‘Beyaz Tay’, ‘Orman’da Şenlik var’ oyunları üzerine söyleşi ve performanslarda kullanılan gölge oyunlarının değerlendirilmesi.**

Erdoğan Hasan Cengiz: Kocaeli Şehir Tiyatrolarının son 20 yıl repertuarında sahnelenen oyunlar arasında gölge oyunu kullanımının yer aldığı hangi performanslarda yer aldınız?

Erdem Irmak: Beyaz Tay oyununda yönetmen Ormanda Şenlik Var oyununda; tasarımcı, yönetmen yardımcısı ve oyuncu olarak görev aldım.

E.H.C.: Beyaz Tay oyununda hangi tekniği kullanarak gölge oyunu kullanımını gerçekleştirdiniz?

E.I.: Beyaz Tay oyununda birden fazla teknik kullandığımız için belirli bir teknik üzerine yoğunlaştığımız söylenemez fakat kullandığımız teknikler açısından Endonezya gölge oyunu tekniği ile benzerlikler taşıdığı söylenebilir. Özellikle; oyunda kullandığımız tasvirlerin manipülasyonu esnasında figürleri ışık kaynağına yaklaştırıp uzaklaştırarak mevcut boyutunda, farklılıkların sağlanması bu bağlamda benzerlik taşımakta iken, diğer tekniklerinden ayıran özelliklerimizi ise bir perde yerine üç perde kullanmayı tercih etmemiz farklı ışık kaynaklarını farklı açılardan kullanma yöntemimiz olarak ifade edebilirim.

E.H.C.: Bu tekniği seçme nedeniniz ne idi?

E.I.: Günümüz dünyasında teknolojik unsurların gelişmiş olması, çocuk yaş gruplarının bu unsurlarla tanışıyor olmasının farkındalığı ile tiyatroya gelen çocuk izleyicilerin; alıştıkları görsel zenginliğin, tiyatrodaki karşılığı ile tanışmalarını istedim. Oyunda; klasik gölge oyunu sahneleme biçimi olan bir perde kullanımı yerine üç perde kullanmayı bu sebeple tercih ettim, böylelikle oyun içeriğinde yer alan fantastik öğeleri ve bu öğeleri farklı mekanlarda göstermek için daha fazla olanağa sahip oldum.

E.H.C.: Gölge oyunu tekniğini kullanmanız oyunun atmosferine nasıl katkı sağlamıştır?

E.I.: Oyunun dekorunu tasarlarken sahneyle sınırlı kalınmaması görüşümü yaratıcı kadro ile paylaştım uygulama bu talebe göre gerçekleşti oyunu izlemeye gelen

izleyicilerin oturacağı yerlerde dekorun bir parçasıydı tüm salon ve sahneye bir orman betimlemesi yapıldı hatta gerçeklik algısını beslemek için belirli zaman aralıkları ile orman kokusu barındıran esansların kokusu salona verildi, tasarımında yaratılmaya çalışılan tüm bu atmosfere gölge oyunu perdesini klasik bir şekilde yerleştirmek yerine organik bütünlüğün yakalanması gerekliliğini gözeterek yerleştirmeyi tercih ettim. Bu noktada gölge oyununun, Beyaz Tay oyunundaki sahne tasarımında yaratılan atmosfere tüm unsurları ile hizmet ettiğini söyleyebilirim.

E.H.C.: Oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına yeni olanaklar yaratmış mıdır?

E.I.: Beyaz Tay oyununda, kullanılan ışık teknikleri ile sahne üzerinde canlandırılması zor olan eylemleri canlandırmayı başardık örneğin oyunumuzda yer alan; at tasvirini yaparak uçuşması gerektiğinde yine aynı tasvir üzerine eklenen kanat figürlerinin hareketli olabilmesi özelliği ile sahne üzerinde bir atı uçurmak yerine bunun göstergesini gölge oyunu tekniği kullanarak gerçekleştirdik. Oyuncu olarak yer aldığım Ormanda Şenlik Var oyununda ise bu tekniğin uygulama kısmındaki kullanılan kukla tasvirlerini oyuncu olarak manipüle ederken gerekli disiplinleri deneyimleme şansına sahip oldum. Bir oyuncunun sahne üzerinde sahip olduğu bedensel özgürlük perde de daha kısıtlı oluyor, oyuncunun manipüle ettiği kuklayı seslendirirken bir yandan kuklanın gerçekleştireceği aksiyonları gözeterek gerekli senkronizasyonu sağlamak gerekiyor. Bu teknik doğası gereği kendi içerdiği disiplinler ile oyuncuya kendisinin keşfedeceği bir performans tekniği geliştirmesine sebep oluyor.

E.H.C.: Bu kullanım oyuncuyu arka planda bırakmış mıdır?

E.I.: Hayır tam aksine oyuncuyu ön plana çıkarmaktadır. Manipüle edilen kuklalar da asal nokta ona ses veren oyuncudur. Oyunculuk açısından değerlendirildiğinde ise bu disiplinin performansı gerçekleştiren sanatçıya farklı bir katman kazandırdığını söyleyebilirim.

E.H.C.: Bu yöntemi kullanan yönetmenlerin ve bu performanslarda yer alan sanatçıların gelecekte de bu kullanımlara başvurma istekleri var mıdır?

E.I.: Bana göre her proje yeni bir macera ve keşif olanaklarına sahip olmak demektir. Hem oyuncu olarak hem de yönetmen olarak gölge oyunu ve bu tekniğin kullanılacağı tiyatro performanslarında yer almak isterim.



E.H.C.: Bu çalışmalardaki oyuncular bu kullanım tekniğini önemsiyor mudur?

E.I.: Beyaz Tay oyununda şahsım adına da ve birlikte çalıştığım arkadaşlarım adına da bu kullanımı önemsediklerini söyleyebilirim.

E.H.C.: Çalışmalarda yer alan sanatçıların olumlu veya olumsuz görüşmeleri nelerdir?

E.I.: Olumsuz bir etkeni olmadığını çalıştığım her iki oyun adına söyleyebilirim bunun sebebi her iki oyunun da metinlerinin oluşturulma aşamasında yazarların; gölge oyunu olarak sahneleneceğini biliyor olmaları ve metni buna göre kaleme almalarıdır. Oyunun manipülasyon kısmını gerçekleştirecek oyuncuların bu sahne trafiğini algılamaları diğer çalışma yöntemlerine göre zaman açısından daha süratli olacağı için, sadece tekniğe alışma süreci ve her performansta karşılaşılabilecek zorluklar gölge oyunu kullanımında da karşımıza çıkabilir fakat bunu olumsuz bir görüş olduğunu savunamam, aksine gölge oyunun teknik açıdan sağladığı imkanlar doğrultusunda sahnelenmesi zor olan eylemleri farklı yaratıcılık deneyimiyle çözüme kavuşturmak sanatçının yaratıcı güdülerini harekete geçiriyor olması bana göre olumlu olan tarafı.

E.H.C.: Oyun metninin aktarımına katkısının olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?

E.I.: Beyaz Tay ve Ormanda Şenlik Var oyunlarının metinleri oluşturulurken gölge oyunu şeklinde sahnelenecek olması gözetilerek hazırlanmıştır. Bu sebeple oyun metninin uygulama kısmındaki sahne matematiğinin daha önceden yazar tarafından belirlenmiş olması oyunun sahne üzerindeki inşasını kolaylaştırmıştır. Bu tekniğin getirdiği olanaklar seyircinin oyunu algılamasında kolaylık sağladığını özellikle çocuk izleyicilerin konsantrasyon seviyelerini ayakta tutacak dinamiği taşıyor olmasının da olumlu katkısı olduğunu söyleyebilirim.

E.H.C.: Tasarım anlamında yaratım süreci zor göstergelere bu birlikteliğin ne gibi katkıları olmuştur?

E.I.: At tasviri örneğini yine vermek isterim; Beyaz Tay oyununda yer alan at karakterinin metin gereği uçması gerekiyor, bunu reel olarak sahnede canlandırmak birçok zorluğu beraberinde getireceğinden; bu noktada gölge oyunu tekniğinden yararlanarak; bu estetiği tasvir yoluyla betimlemek, bu betimlemenin gerçekliği ile de bu sahneyi kolay bir şekilde canlandırmak ve seyirciyi de bu illüzyonun içine dahil etmek mümkün.

E.H.C.: Bu birliktelikte senkronizasyon anlamında zorluklar yaşanabilir mi?

E.I.: Evet yaşanması çok mümkün ışık, efekt ve aksiyon gibi farklı disiplinlerin bir arada yer alması elbette bazı zorlukları birlikte getirecektir fakat her tiyatro oyununda olduğu gibi gölge oyunu tekniğinin kullanıldığı oyunlarda da prova aşamalarında bu zorluklar saptanıp çözümleri teknik imkanlar dahilinde çözülmektedir.

E.H.C.: Birlikteliğin yarattığı illüzyon seyircinin oyunu algılama sürecinde etkili midir?

E.I.: Elbette oyunda yer alan tüm tasvirler metni en iyi şekilde yansıtacak şekilde tasarlanacağından; ışık ve efekt gibi diğer unsurlarında ortak anlatım dilini oluşturmaları tamamen oyunu seyircinin daha iyi algılaması için tasarlanacağından etkilidir.

E.H.C.: Bu birlikteliğin ekonomik anlamda kazanımları nelerdir?

E.I.: Zaman ve maddi açıdan kazanımlar olduğunu söyleyebilirim. Büyük ölçekli bir dekor tasarımı yapmak yerine gerekli dekorun tek boyutlu figürünü yapmak zaman ve maddi açıdan değerlendirildiğinde daha kolay olacaktır. Işık kullanımı ile elde edilen figürün perdede yansıyan kısmında büyüüp küçülebilmesi de bu açıdan avantaj sağlamaktadır.

E.H.C.: Tiyatro sahnelemelerinde gölge oyunu kullanımından çıkan sonuçların günümüz tiyatrosu açısından faydaları ve olumsuz yanları nelerdir?

E.I.: Bu söyleşinin sonucuna göre bir çok olumlu tarafı olduğunu söyleyebiliriz özellikle günümüz teknoloji dünyasının verdiği teknik olanaklar kimi zaman tiyatro için yaratıcı tasarım sürecinde bir çok kolaylık sağlasa da tiyatroyu diğer sanat dallarından ayırmak yerine benzer teknikleri kullanma eğilimine sürüklemekte örneğin projeksiyon cihazlarının tiyatro oyunlarında kullanımıyla teknik açıdan sinema öğelerini barındırması ve medya unsurlarının getirdiği estetik algı yerine gölge perdesinde kullanılacak metaforların oluşturacağı estetiği tercih ederim. Bu nedenle tiyatro performanslarında gölge oyunu kullanımını bu bağlamda önemsiyor ve içinde barındırdığı teknik olanaklar doğrultusunda yapılacak diğer tiyatro oyunlarında da etkileşim yaratacak düzeye gelmesi noktasındaki hassasiyeti gözeterik bu kullanımı savunuyorum.

**Kurum Sanatçısı Ozan ŞAHİN ile; ‘Beyaz Tay’, ‘Jan Dark’, ‘Güzel ile Çirkin’in Müzikali’, ‘Canlı Maymun Lokantası’ oyunları üzerine söyleşi ve performanslarda kullanılan gölge oyunu tekniklerinin değerlendirilmesi.**

Erdoğan Hasan CENGİZ: Kocaeli Şehir Tiyatrolarının son 20 yıl repertuarında sahnelenen oyunlar arasında gölge oyunu kullanımının yer aldığı hangi performanslarda yer aldınız?

Ozan Şahin: Öncelikle merhaba Ben Ozan Şahin 11 sezondur Kocaeli Şehir Tiyatrolarında oyuncu olarak görev yapıyorum. 11 sezondur gölge oyunu ya da içinde gölge tiyatro öğeleri barındıran oyunlarda çalıştım örneğin; ‘Beyaz Tay’ , ‘Güzel ile Çirkin’in Müzikali’, ‘Canlı Maymun Lokantası’, ‘Jan Dark’ bu oyunlar arasında yer almakta.

E.H.C.: Yönetmenler sizce bu teknikleri hangi amaçlarla kullanmıştır?

O.Ş.: Yer aldığım dört oyunda da farklı teknikler kullanılmıştı; bunlar kukla figürlerinin kullanıldığı Beyaz Tay, oyuncuların bedenleri ile yapılan figürlerin yer aldığı diğer üç oyundu, bu üç oyundan Güzel ile Çirkin’in Müzikali oyununda projeksiyon cihazı ile kaydedilmiş oyuncu gölgesinin yansımasının kullanılması ile uygulama açısından farklı bir teknik olduğunu söyleyebilirim. Oyunun tamamında ya da bir bölümünde kullanılan gölge tekniğinin anlatımı güçlendirmek, estetik anlamda boyutlandırmak veya oynanması zor bir sahneyi çözmek için kullanıldığına inanıyorum.

E.H.C.: Kullanılan performanslarda atmosfere katkı sağlanmış mıdır?

O.Ş.: Doğru bir şekilde gölge tekniği kullanılan performanslar kullanılan ışık, ve oyunculuk teknikleriyle yaratılan atmosferi zenginleştirerek farklı bir anlatım kolaylığı sağlamaktadır.

E.H.C.: Oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına yeni olanaklar yaratmış mıdır?

O.Ş.: Bir oyuncu olarak iyi kurgulanmış ve uygulanmış gölge tekniğinin klasik oyunculuk anlatımına farklı ve yeni olanaklar kattığına inanıyorum. Örneğin klasik bir sahnede hem oyunculuk, hem teknik, hem de inandırıcılık açısından güç bir sahneyi ve ya daha geniş düşünerek bir oyunun anlatımına gölge teknikleri birçok ve farklı olanak sunmakta, anlatımı zenginleştirmektedir.

E.H.C: Bu kullanım oyuncuyu arka planda bırakmış mıdır?

O.Ş.: Ben iyi dengelenmiş bir oyunda oyuncunun arka planda kalacağına inanmıyorum. Zaten asıl olanın oyun olduğunu bilirsek ve anlatılmak istenen şeyin anlatım gücü yeterli ise oyuncuda buna gerektiği kadar hizmet etmelidir. Asıl olan oyuncu değil oyunun anlatmak istediğinin seyirciye doğru ve estetik bir biçimde ulaşması, beğenilmesi ve dönüştürmesidir.

E.H.C.: Bu yöntemi kullanan yönetmenlerin ve bu performanslarda yer alan sanatçıların gelecekte de bu kullanımlara başvurma istekleri var mıdır?

O.Ş.: Ben içinde bulunduğum ve gölge teknikleri kullandığım oyunlardan keyif aldım ve çok şey öğrendim kendi adıma bu konuda hevesli ve istekliyim önüme böyle bir fırsat çıktığında seve seve çalışmak ve var olmak isterim.

E.H.C.: Bu çalışmalarda oyuncular bu kullanım tekniğini önemsiyor mudur?

O.Ş.: Bir oyuncu olarak bu mesleğe dair her şeyin önemsenmesi ve sahiplenilmesi gerektiğini düşünüyorum. Gölge tekniği de bu alandan da çok önemli ve renkli bir anlatım yolu bu sebepten yine kendimce ben çok önemsiyorum.

E.H.C.: Bu çalışmalarda sanatçıların bu kullanım hakkındaki olumlu ve olumsuz görüşleri nelerdir?

O.Ş.: Bireysel olarak benim düşüncelerim olumlu, zor ve çok emek verilmesi gerektiğini yaşayarak öğrenmiş olsam da, bu işimizi güzel ve yaşanır kılan bir özelliğidir bence.

E.H.C.: Oyun metninin aktarımına katkısının olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?

O.Ş.: İyi seçilmiş ve tasarlanmış bir işte katkısı sonsuzdur bence aksi durumda işi basitleştirir ve seyirciyi uzaklaştırır.

E.H.C.: Tasarım anlamında yaratım süreci zor göstergelere bu birlikteliğin ne gibi katkıları olmuştur?

O.Ş.: Bence anlamında tasarım ve yaratımı nesnel çerçevelerden kurtarıp hayal perdesinin sınırsız imkanlarını önlerine sunmaktadır bu teknik asla olmayacak mekanları kurar olaylara imkan verir yani hayal perdesinin sınırları yaratıcının halleri kadardır gerisi onlara kalmış.

E.H.C.: Bu birliktelikte senkronizasyon anlamında zorluklar yaşanabilir mi?

O.Ş.: Mutlaka zorluklar yaşanır ancak çok ve disiplinli prova bunun için vardır. Bunların hepsi çözülür zorluklardır.

E.H.C.: Birlikteliğin yarattığı illüzyon seyircinin oyunu algılama sürecinde etkili midir?

O.Ş.: Bahsettiğim gibi sınır hayal perdesindeki hayaller kadardır. Bu hayaller ve yaratım seyircide de bir zincirleme reaksiyon yaratmalı ve onları da içine alıp sarmalıdır. İşte o zaman iki boyutlu bu görsel seyircide tamamlanır ve illüzyon mükemmel hale gelir; Tabii işini iyi yapan insanların elinde.

E.H.C.: Bu birlikteliğin ekonomik anlamda kazanımları nelerdir?

O.Ş.: Bu konu hakkında pek bir şey söyleyemem ama yaratıcılık sadece gölge tekniği için değil her anlatım yolu için ekonomik kazanımlar sağlar diye düşünüyorum.

E.H.C.: Tiyatro sahnemelerinde gölge oyunu kullanımından çıkan sonuçların günümüz tiyatrosu açısından faydaları ve olumsuz yanları nelerdir?

O.Ş.: Bence günümüz tiyatrosunda da gelecekte de gölge oyunları ya da içinde bu tekniklerin kullanıldığı oyunlar olmalıdır ve olacaktır diye düşünüyorum. Bu oyunlar ve anlatım teknikleri sayesinde tiyatro sahnemelerinde anlatımı güçlendirir, illüzyonu artırır, boyut ve derinlik sağlar. Yaratım ekibine, oyunculara ve dolayısıyla seyirciye hayal perdelerinin kapılarını açar. Ancak işin ehli ve gerçek emekçilerinin elinde yoksa ticari amaçla yapılan özensiz ve yetkin olmayan insanların elinde her meslekte olduğu gibi bu meslekte de deformasyon kaçınılmazdır. Bu sebepten tiyatromuza, gölge tiyatrosuna ve tekniklerine sahip çıkmalı ve korumalıyız.

**Kurum Sanatçısı Meltem ÖZSAVAŞ ile; ‘Hayat Devam Ediyor’, ‘Mutfak Kazaları’, ‘Güzel ile Çirkin’in Müzikali’, ‘Kuvayı Milliye Destanı’ oyunları üzerine söyleşi ve performanslarda kullanılan gölge oyunu tekniklerinin değerlendirilmesi.**

Erdoğan Hasan CENGİZ: Kocaeli Şehir Tiyatrolarının son 20 yıl repertuarında sahnelenen oyunlar arasında gölge oyunu kullanımının yer aldığı hangi performanslarda yer aldınız?

Meltem ÖZSAVAŞ: Hayat Devam Ediyor, Mutfak Kazaları, Güzel ile Çirkin’in Müzikali, Kuvayı Milliye Destanı oyunlarında yardımcı yönetmen ve oyuncu olarak görev aldım

E.H.C.: Yönetmenler sizce bu teknikleri hangi amaçlarla kullanmıştır?

M.ÖZ.: Bu dört projede de disiplinler arası bir çalışma yapıyorduk; görsel görüntü dizaynı, fotoğraf ışık, gölge perdesi, dekor tasarımı, ışık tasarımı, klasik oyunculuk tekniklerini barındıran bu çalışmalarda bu tekniği çalıştığım projelerdeki yönetmenler farklı bir boyut kazandırmak için kullandığını söyleyebilirim.

E.H.C.: Kullanılan performanslarda atmosfere katkı sağlanmış mıdır?

M.ÖZ.: Evet sağlamıştır. Bunun nedeni; en fazla iki boyut kullanılan klasik sahneleme biçiminden kurtularak yeni bir boyut kazandırmasıdır, Hayat Devam Ediyor oyununda hedef; Kocaeli ilinde 1997 yılında yaşanan deprem sonrası yaşanan travma etkilerini bu afeti yaşayan kişiler üzerinden aktarmaktı, oyunda yer alan karakterlerin psikolojik yıkımları ve bu depresif halin anlatıldığı bölümler gölge perdesi arkasında oyuncu bedenleri ile aktarılıyordu, oyunun tamamı değil fakat belli bölümlerinde bu teknik kullanılıyordu. Bu kullanımın oyunun atmosferine hizmet ettiğini söyleyebilirim. Kurtuluş Savaşı hikayesinin anlatıldığı Kuvayı Milliye Destanı oyununu biz el kuklaları ve gölge perdesinde gölge kullanarak sahnelemiştik. Gölge perdesinde yansıyan kuklalar, geleneksel gölge kuklaları değildi el kuklaları şeklinde tasarlanan kuklaların perdede silüetleri yansıyor, savaş esnasında cephede yaşanan olayları gölge perdesinde aktarılmıştı. Mutfak Kazaları oyununda ise üç kadının hayat hikayesini anlatan bu oyunda yine birden fazla disiplin bir arada kullanılmıştı; gölge perdesi de bunlardan biriydi. Üç kadının kendilerini sorguladıkları geçmişle yüzleştikleri bölümler gölge perdesinde oyuncu bedenleri ile stilize bir fiziksel eylem barındırmadan reel aksiyonlar ile canlandırılmıştı. Güzel ile Çirkin'in Müzikali oyununda ise büyülü bir masal içeriği taşıdığı için yönetmenin tercihi ile yine birkaç disiplin projeksiyon, gölge perdesi, klasik sahneleme teknikleri ile bir arada kullanılmıştı bu nedenle diğer oyunlarda olduğu gibi bu oyunlardaki gölge oyunu kullanımını da bence atmosferi tamamlayıcı bir unsur olarak olumlu anlamda katkı sağlamıştır.

E.H.C.: Oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına yeni olanaklar yaratmış mıdır?

M.ÖZ.: Bir oyuncu olarak iyi kurgulanmış ve uygulanmış gölge tekniğinin klasik oyunculuk anlatımına farklı ve yeni olanaklar kattığına inanıyorum yer aldığım projeler arasında bunu en çok 'Güzel ile Çirkin'in Müzikali' oyunu için söyleyebilirim çünkü perdeye yansıtılmak istenen her görüntü oyuncu bedenleri ile sağlanmakta.

Örneğin; deve kuşu, masa, sandalye, Özgürlük heykeli, Eyfel Kulesi oyunda yer alan oyuncuların bedenlerine verdikleri formlar ile gölge perdesine yansımakta bu da aksiyon, yönetmen ve oyuncu adına yeni olanakların yaratımını sağlamakta.

E.H.C.: Bu kullanım oyuncuyu arka planda bırakmış mıdır?

M.ÖZ.: Hayır çünkü perdeye yansıyan oyuncu bedeni ya da kukla veya herhangi bir materyalde olsa aksiyonu oyuncu verdiği için; eylemin odağında oyuncu yer almaktadır bu nedenin oyuncuyu ön plana çıkardığını söyleyebilirim.

E.H.C.: Bu yöntemi kullanan yönetmenlerin ve bu performanslarda yer alan sanatçıların gelecekte de bu kullanımlara başvurma istekleri var mıdır?

M.ÖZ.: Kendi adıma evet yöneteceğim ya da oyuncu olarak yer alacağım bu kullanıma sahip oyunlarda yer almak isterim.

E.H.C.: Bu çalışmalardaki oyuncular bu kullanım tekniğini önemsiyor mudur?

M.ÖZ.: Bir oyuncu olarak bu mesleğe dair her şeyin önemsenmesi ve sahiplenilmesi gerektiğini düşünüyorum. Gölge oyunu da bunlardan biri özellikle farklı bir disipline sahip bu tekniği her oyuncunun deneyimlemesi gerektiğini düşünüyorum.

E.H.C.: Bu çalışmalardaki sanatçıların bu kullanım hakkındaki olumlu ve olumsuz görüşleri nelerdir?

M.ÖZ.: Olumsuz bir yanını görmüyorum sahneleme biçiminde gölge oyunu kullanımı yeni olanakları tiyatroya kazandırması nedeniyle olumlu anlamda katkısının olduğu kanısındayım.

E.H.C.: Oyun metninin aktarımına katkısının olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?

M.ÖZ.: Yer aldığım dört oyunda gölge oyununun kullanıldığı bölümler üzerinden cevaplamak isterim; Hayat Devam Ediyor oyununda hedef; Kocaeli ilinde 1999 yılında yaşanan deprem sonrası yaşanan travma etkilerini bu afeti yaşayan kişiler üzerinden aktarmaktı, oyunda yer alan karakterlerin psikolojik yıkımları ve bu depresif halin anlatıldığı bölümler gölge perdesi arkasında oyuncu bedenleri ile aktarılıyordu, oyunun tamamı değil fakat belli bölümlerinde bu teknik kullanılıyordu. Bu kullanımın oyunun atmosferine hizmet ettiğini söyleyebilirim. Kurtuluş Savaşı hikayesinin anlatıldığı Kuvayı Milliye Destanı oyununu biz el kuklaları ve gölge perdesinde gölge



kullanarak sahnelemiřtik. Gölge perdesinde yansıyan kuklalar, geleneksel gölge kuklaları deęildi el kuklaları řeklinde tasarlanan kuklaların perdede silüetleri yansıyordu, savař esnasında cephede yařanan olayları gölge perdesinde aktarılmıřtı. Mutfak Kazaları oyununda ise üç kadının hayat hikayesini anlatan bu oyunda yine birden fazla disiplin bir arada kullanılmıřtı; gölge perdesi de bunlardan biriydi. Üç kadının kendilerini sorguladıkları geçmiřle yüzleřtikleri bölümler gölge perdesinde oyuncu bedenleri ile stilize bir fiziksel eylem barındırmadan reel aksiyonlar ile canlandırılmıřtı. Güzel ile Çirkin'in Müzikali oyununda ise büyülü bir masal içerięi taşıdığı için yönetmenin tercihi ile yine birkaç disiplin projeksiyon, gölge perdesi, klasik sahneleme teknikleri ile bir arada kullanılmıřtı bu nedenle dięer oyunlarda olduęu gibi bu oyunlardaki gölge oyunu kullanımı da tamamen oyun metninin aktarımına hizmet eden bir unsur olarak katkı sağladığını söyleyebilirim.

E.H.C.: Tasarım anlamında yaratım süreci zor göstergelere bu birliktelięin ne gibi katkıları olmuřtur?

M.ÖZ.: 'Güzel ile Çirkin Müzikali' dıřındaki projelerde tasarımı zor göstergeler yer almıyordu fakat; 'Güzel ile Çirkin Müzikali' oyununda; Güzel ve Çirkin karakterlerinin hayvanat bahçesi gezisi Paris ve Mısır seyahatindeki yaratım olanakları zor göstergeleri gölge perdesinde oyuncu bedenleri ile canlandırarak bu tür zorlukları rahat bir řekilde çözüme kavuřturmuř bulunuyoruz.

E.H.C.: Bu birliktelikte senkronizasyon anlamında zorluklar yařanabilir mi?

M.ÖZ.: Mutlaka zorluklar yařanır ancak prova ařamasında bu zorluklar çözülebilir.

E.H.C.: Birliktelięin yarattığı illüzyon seyircinin oyunu algılama sürecinde etkili midir?

M.ÖZ.: Kullanım teknięi oyun metninin aktarımına hizmet etmesi gözetilirse evet etkilidir.

E.H.C.: Bu birliktelięin ekonomik anlamda kazanımları nelerdir?

M.ÖZ.: Sahne üzerinde sözlü anlatıma dayalı içsel duyguları söz kullanmak yerine; gölge perdesinde belirli aksiyonlarla oyuncu bedenleri ile ya da farklı materyalleri kullanarak aktarmak mümkün bu bir olayın anlatımındaki zaman olgusuna olumlu anlamda hizmet ediyor söze dayalı anlatımın daha ekonomik kullanılmasını sağlıyor.

Diğer bir katkısı ise; maddi külfeti yüksek tasarımları minimum düzeye indirgeyerek maddi yönde ekonomik kazanımların sağlanmasını sağlıyor.

E.H.C.: Tiyatro sahnelemelerinde gölge oyunu kullanımından çıkan sonuçların günümüz tiyatrosu açısından faydaları ve olumsuz yanları nelerdir?

M.ÖZ.: Günümüz modern ve post modern tiyatro performanslarında ve daha çok görsel tasarım ağırlıklı çalışmalarda sahneleme olanaklarını genişletmesinin, bu kullanımın bir teknik olarak çeşitlilik kazandırmasının, oyuncu yönetmen ve aksiyon adına yeni olanakları yaratıyor olmasının, günümüz tiyatrosu açısından önem arz etmekte olduğunu söyleyebilirim. Ayrıca diğer bir olumlu yanı; tiyatro performanslarında yararlanılan gölge oyunu unsurlarının, günümüz teknolojik unsurlarının tiyatroya girmesiyle sağladığı olanaklara çeşitlilik getirmesiyle, tiyatronun anlatım araçlarını teknolojik unsurlara bağlı bırakmamıştır.

E.H.C.: Çalışmaya katkı sağladığınız için teşekkür ederim.

M.ÖZ.: Ben teşekkür ederim büyük bir zevkti.

**Ankara Devlet Tiyatrosu sanatçısı Ersin Ayhan ile; Kocaeli Şehir Tiyatroları'nda yönettiği; 'Güzel ile Çirkin'in Müzikali' oyunu üzerine söyleşi ve performanslarda kullanılan gölge oyunu tekniklerinin değerlendirilmesi.**

Erdoğan Hasan CENGİZ: Kocaeli Şehir Tiyatrolarının son 20 yıl repertuarında sahnelenen oyunlar arasında gölge oyunu kullanımının yer aldığı hangi performanslarda yer aldınız?

Ersin AYHAN: Güzel ile Çirkin'in Müzikali oyununda yönetmen olarak görev aldım.

E.H.C.: Oyunda bu tekniği hangi teknikle ve amaçla kullandınız?

E.A.: Çeklerin Laterna Magika adını verdikleri farklı disiplinlerin bir arada kullanıldığı bir tekniğe yakın bir teknik kullandım. Özellikle; gölge oyunu kullanımını tercihinde bulunduğum bölümleri dekor, aksesuar görsellik içeren tasarımlardan tasarruf etme maksadıyla kullandım.

E.H.C.: Gölge oyununu kullandığınız bu oyunda atmosfere katkı sağlanmış mıdır?

E.A.: Evet fazlasıyla sağlar Güzel ile Çirkin'in Müzikali oyunu büyülü bir masal içeriği taşıdığı için projeksiyon cihazı ve gölge perdesinden yansıttığımız görsel

içerikler oluşturduğumuz uzamlar ile atmosfer etkenine olumlu anlamda katkı sağladık.

E.H.C.: Oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına yeni olanaklar yaratmış mıdır?

E.A.: Gölge perdesini oyun dekorunun bir bütünü olarak yerleştirdik geleneksel gölge perdesinden farklı bir tasarım oldu. Bu tasarım sayesinde oyunda aksiyon adına sahnelenmesi zor olan bölümleri gölge oyununda oyuncu bedenlerinin formları ile yansıttık. Çirkin karakterinin prens iken bir büyü sonucu olan fiziksel değişimini projeksiyon cihazından verilen animasyon unsurları ile perdede canlandırılan oyuncu beden kullanımı ile yansıyan görüntüyü destekledik. Bu örnekten yola çıkarak bu tekniğin yarattığı imkanları yönetmenin ve aksiyonun olanaklarını arttırdığını söyleyebilirim. Oyuncular adına da bedenleri ile oluşturdukları farklı formların tekniğin gerektirdiği disiplin ölçüsünde klasik sahneleme biçimlerinin dışında yeni bir olanak yarattığını söyleyebilirim. Bir oyuncuya deve kuşu ya da sincap kostümü giydirmek yerine perde arkasında bedensel formlarını kullanarak istediğimiz görüntü formunu vermek mümkün. Bu olanakları bu şekilde örneklendirebilirim.

E.H.C: Bu kullanım oyuncuyu arka planda bırakmış mıdır?

E.A.: Hayır çünkü oyuncular baştan sona perde arkasında değildir perde arkasında olduğu noktalarda da arka planda oldukları söylenemez seyirci perde arkasından yansıyan gölge figürleri bir oyuncunun bedeni ile yapıldığını anlaması için, oyuncunun figürü oluşturmadan önce yalın beden formu ile kendini perdede silüet şeklinde gösterdikten sonra bir form kazanarak farklı bir görsel figür oluşturduğunu göstererek gerçekleştirdik. Bu bilinçli tercihin canlandırmayı yapan oyuncuları ön plana çıkardığını söyleyebilirim.

E.H.C.: Bu yöntemi kullanan yönetmenlerin ve bu performanslarda yer alan sanatçıların gelecekte de bu kullanımlara başvurma istekleri var mıdır?

E.A.: Evet kendi adıma bu tekniği başka projelerde de kullanmayı arzu ettiğimi dile getirebilirim.

E.H.C.: Bu çalışmalardaki oyuncular bu kullanım tekniğini önemsiyor mudur?

E.A.: Oyunun prova evresindeki özveriyi gözeterek cevaplıyorum evet önemsiyorlar.

E.H.C.: Bu çalışmalardaki sanatçıların bu kullanım hakkındaki olumlu ve olumsuz görüşleri nelerdir?

E.A.: Bu oyunda farklı disiplinler bir arada kullanıldığı için birçok disiplinin eş zamanlı olarak belirlenmiş sahne matematiğini uygulamaları diğer tekniklere göre daha fazla konsantre isteyen ve hata payı daha az olan bir teknik olduğundan prova süreci biraz yıpratıcı geçebiliyor fakat kurulan eylem planı sırasıyla doğru şekilde uygulanmaya başladığı noktada estetik anlamda büyüleyici bir uyum sağlanıyor.

E.H.C.: Oyun metninin aktarımına katkısının olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?

E.A.: Olumsuz bir yanı olmadığını düşünüyorum aksine teknik olanakların artması ile anlatılmak istenen sahne görsel zenginlikle beslenerek betimlenebiliyor bu imkanlarda oyun metninin aktarımına doğrudan katkı sağlıyor.

E.H.C.: Tasarım anlamında yaratım süreci zor göstergelere bu birlikteliğin ne gibi katkıları olmuştur?

E.A.: Örneklendirerek ifade etmek isterim; büyü etkeni ile fiziksel değişim gerektiren sahnelerde karakterlerin değişimi için ihtiyaç duyulan süre ve imkan olanakları genişliyor süreyi en aza indirmek için estetik bir çözüm sağlıyor. Ayrıca daha önce verdiğim oyuncu bedeni ile yapılan figürler örneği ile de sahnelenmesi zor olan ve tasarım aşamasında güçlük çekilen metaforlar kolay bir şekilde gölge perdesinde istenen betimleme doğrultusunda şekil buluyor.

E.H.C.: Bu birliktelikte senkronizasyon anlamında zorluklar yaşanabilir mi?

E.A.: Evet yaşanabilir fakat provalar bunun için var oyun boyunca farklı disiplinler bir arada kullandığınızdan çalışmalar sabır ve özveri gerektiriyor. Gerekli ve verimli çalışma süreci ile bu zorlukları aşmak mümkün.

E.H.C.: Birlikteliğin yarattığı illüzyon seyircinin oyunu algılama sürecinde etkili midir?

E.A.: Kullanım tekniği oyun metninin aktarımına hizmet etmesi gözetilirse evet etkilidir.

E.H.C.: Bu birlikteliğin ekonomik anlamda kazanımları nelerdir?

E.A.: Oyundaki sahneler üzerinden örnek vermek gerekirse; Baba karakterinin sahip olduğu geminin batması, büyü ile fiziksel değişim yaşayan Odi, Dodi ve Çirkin karakterlerin sahnelenmesi teknik olanaklar açısından zor olan sahneleri gölge perdesinde oyuncu bedenlerinin silüet şeklinde yansımalarını, projeksiyon cihazından yansıyan görüntülerle mekan algısı yaratarak eş zamanlı olarak sahneleme olanağı

sağlıyor bunun dekor tasarımı açısından ekonomik bir kazanım yarattığını söyleyebilirim.

E.H.C.: Tiyatro sahnemelerinde gölge oyunu kullanımından çıkan sonuçların günümüz tiyatrosu açısından faydaları ve olumsuz yanları nelerdir?

E.A.: Günümüz modern ve post modern tiyatro oyunlarında görsel ağırlıklı anlatımların uygulamasındaki olanakları çoğaltmasından dolayı tiyatroya fayda sağlayıcı bir unsur olduğunu söyleyebilirim olumsuz bir yanını görmüyorum.

E.H.C.: Çalışmaya katkı sağladığınız için teşekkür ederim.

E.A.: Ben teşekkür ederim.

**Kurum Sanatçısı Ferdi YILDIZ ile; ‘Güzel ile Çirkin’in Müzikali’ oyunu üzerine söyleşi ve performanslarda kullanılan gölge oyunu tekniklerinin değerlendirilmesi.**

Erdoğan Hasan CENGİZ: Kocaeli Şehir Tiyatrolarının son 20 yıl repertuarında sahnelenen oyunlar arasında gölge oyunu kullanımının yer aldığı hangi performanslarda yer aldınız?

Ferdi YILDIZ: Güzel ile Çirkin’in Müzikali oyununda koreograf olarak görev aldım.

E.H.C.: Bu oyunda hangi gölge oyunu tekniğini kullandınız?

F.Y.: Bir projeksiyon, bir gölge perdesi ve oyuncuların beden plastiği birden fazla disiplinin kullanıldığı bu tekniğe bir ad koymamı isterseniz; deneme, yanılma ve yansıtma derdim.

E.H.C. Yönetmen sizce bu tekniği hangi amaçlarla kullanmıştır?

F.Y.: Projeksiyon cihazı gölge perdesi ve oyuncuların perde gerisinde bedenleriyle kurgulanan figürler ile gölge perdesinde sanıyorum ki; yapılmayacak hiçbir görsel devinim yok. Bu imkanların yönetmenin seçiminde önemli bir etken olduğunu düşünüyorum. Değerlendirmeyi deneysel çerçeve düzeyine taşırsak ta; insan bedeni ile elde edilebilecek estetik figürlerin sınırlarını görmektir.

E.H.C.: Kullanılan performanslarda atmosfere katkı sağlanmış mıdır?

F.Y.: Gölge tam anlamı ile bir atmosfer işi zaten. Oyuncunun ufak bir hareketi bu atmosfere ya çok büyük bir katkı sağlar ya da bir çuval inciri heba edebilir.

E.H.C.: Oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına yeni olanaklar yaratmış mıdır?

F.Y.: Minik bir devinim veya bedenimizin tek bir uzvuyla seyirci üzerinde şaşırtıcı etki yaratabileceği bir dünya gölge perdesi. Bu aksiyon adına da, oyunculara ve yönetmene de yeni olanaklar verebiliyor. Hayal etmek ve deneyip yapmak işin aslı tam olarak.

E.H.C.: Bu kullanım oyuncuyu arka planda bırakmış mıdır?

F.Y.: Oyuncu fiziksel olarak gölge perdesinin arkasındadır bu oyunculuğu işçiliğin arkasında bıraktırmamıştır. Aksine oyuncunun kontrollü ve koordinasyon açısından zengin bedensel formu, oyuncuyu işin merkezine taşır. Oyuncunun beden plastiği bu işin vazgeçilmezidir.

E.H.C.: Bu yöntemi kullanan yönetmenlerin ve bu performanslarda yer alan sanatçıların gelecekte de bu kullanımlara başvurma istekleri var mıdır?

F.Y.: Öyle büyüdü öyle olanaklı ve öyle estetik bir dünya ki gölge perdesi eminim ki bununla tanışmış her yönetmen ve oyuncu bunu birkaç kez daha deneyimlemek isteyecektir.

E.H.C.: Bu çalışmalardaki oyuncular bu kullanım tekniğini önemsiyor mudur?

F.Y.: Bir oyuncu ve bir koreograf olarak bu kullanım tekniğini ben önemsiyorum. Eminim ki ekip arkadaşlarımda önemsiyordur. Sonuçta her tecrübe oyuncunun cebinde büyük bir hazine. Vakti zamanı geldiğinde o cebe elini uzatmalı ve hazineden istediğini çekip almalı.

E.H.C.: Ben çalışmalardaki sanatçıların bu kullanım hakkındaki olumlu ve olumsuz görüşleri nelerdir?

F.Y.: Gölgenin de işçilik kuralları var. Kuralları sık ihlal eden bir oyuncu için bu iş zor olabilir. Herhangi bir görüş çıkacaksa bu da kural ihlalden çıkar. Oyuncunun işçilikteki yetersizliği eminim ki oyuncuyu mutsuz edecektir. Onun dışında becerisini titizlikle icra eden her oyuncu gölge perdesinin arkasında çok mutlu olacaktır.

E.H.C.: Oyun metninin aktarımına katkısının olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?

F.Y.: Her metin gölge perdesinin arkasında bambaşka can bulacaktır. Bundan hiç şüphem yok. Ama kuralları metin değil, gölge perdesi koyar, bu unutulmamalı. Bu bağlamda olumlu ve olumsuz yoktur. Sadece seçim vardır.

E.H.C.: Tasarım anlamında yaratım süreci zor göstergelere bu birlikteliğin ne gibi katkıları olmuştur?

F.Y.: Sahne üstünde dakikalarımızı alan bir oyun, bir anlatım, gölge perdesinin arkasında sadece saniyelerinizi alabiliyor. Şüphe yok ki; bu illüzyonun sağladığı olanaklar sahne üstünde size süre kazandırıyor. Bundan büyük katkı mı olur?

E.H.C.: Bu birliktelikte senkronizasyon anlamında zorluklar yaşanabilir mi?

F.Y.: Müzik eşliğinde beraberinde görseller kullanıyorsanız, evet oyuncular senkron sorunu yaşayabilirler. Hataları minimum seviyeye indirmek için sık sık pratik yapmak şarttır.

E.H.C.: Birlikteliğin yarattığı illüzyon seyircinin oyunu algılama sürecinde etkili midir?

F.Y.: Birliktelik; sahne üstünde yaratılmak istenen bütün için olmazsa olmazlardan. O yüzdendir ki; seyircinin illüzyondan hiç kopmaması, seyir gücü yüksek bir iş için birliktelik çok önemlidir.

E.H.C.: Bu birlikteliğin ekonomik anlamda kazanımları nelerdir?

F.Y.: Bir ışık kaynağı ve bir perde, işte bütün ihtiyacınız olan bu. Geri kalan birçok unsurdan tasarruf edebilirsiniz; dekordan, zamandan hatta kostümden.

E.H.C.: Tiyatro sahnelemelerinde gölge oyunu kullanımından çıkan sonuçların günümüz tiyatrosu açısından faydaları ve olumsuz yanları nelerdir?

F.Y.: Gölge oyunu kullanımının bir yönetmenin seçimi olarak değerlendirirsek; bu teknikle yapılan sahnelemelerde oyun metninin aktarımında birçok olanak sağladığını söyleyebiliriz. Yönetmenlerin tercih ettiği sahneleme biçimlerini olumsuz bir yanını hangi perspektifle bakarak söyleyebilirsiniz bunu düşünmek lazım, ben bu seçimlerde olumsuz bir yan göremiyor ve yönetmenin olumsuz denilebilecek seçimini sahneleme biçimine karar verdiği evrede tercih ettiğini düşünüyorum.

E.H.C.: Çalışmaya katkı sağladığınız için teşekkür ederim.

F.Y.: Ben teşekkür ederim

**Kurum Sanatçısı Serhat GÜZEL ile; ‘Sevdalı Bulut’, ‘Keşanlı Ali Destanı’, ‘Orman’da Şenlik Var’ oyunları üzerine söyleşi ve performanslarda kullanılan gölge oyunu tekniklerinin değerlendirilmesi.**

Erdoğan Hasan CENGİZ: Kocaeli Şehir Tiyatrolarının son 20 yıl repertuarında sahnelenen oyunlar arasında gölge oyunu kullanımının yer aldığı hangi performanslarda yer aldınız?

Serhat GÜZEL: Sevdalı Bulut, Keşanlı Ali Destanı, Orman’da Şenlik Var oyunlarında görev aldım.

E.H.C.: Bu oyunda hangi gölge oyunu tekniğini kullandınız?

S.G.: Orman’da Şenlik Var ve Keşanlı Ali Destanı oyunlarında gölge perde de tek ışık kaynağı kullanıldı Sevdalı Bulut oyununda ise üç farklı ışık kaynağı kullanıldı.

E.H.C. Yönetmen sizce bu tekniği hangi amaçlarla kullanmıştır?

S.G.: Sevdalı Bulut oyununda üç farklı ışık kaynağı eşzamanlı farklı mekan ve durum anlatımlarının aktarımına olanak sağladığından yönetmen bu kullanım tercihinde bulunmuştu, gölge kuklalar geleneksel biçim olarak adlandırabileceğim gölge perdesinde oyunu canlandırmaktaydı. Bu tercihin yapılmasını iki oyun içinde söyleyebilirim.

E.H.C.: Kullanılan performanslarda atmosfere katkı sağlanmış mıdır?

S.G.: Eşzamanlı farklı ışık kaynakları Sevdalı Bulut oyununda oyun atmosferini belirleyici unsur haline gelmiştir. Keşanlı Ali Destanı oyununda ise gölge perde kullanımı mekan ve sahne çözümlemesi olarak; rejisi anlatım kolaylığı sağlanmıştır.

E.H.C.: Oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına yeni olanaklar yaratmış mıdır?

S.G.: Gölge perdesi eski adıyla ‘hayal perdesi’ seyircinin diğer tekniklerden ziyadesiyle hayal gücüne hitap ettiği için anlatımda sürekli yinelenen bir zenginlik sunmaktır. Bu zenginlik oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına da yeni olanakların yaratımına doğrudan katkı sağlamaktadır.

E.H.C: Bu kullanım oyuncuyu arka planda bırakmış mıdır?



S.G.: Hayır; aksine bütün etkiyi yaratanın gölge de kalan oyuncunun olması performansı sergileyenin değerini arttırırken; oyununda atmosferini zenginleşmesine olanak sağlar.

E.H.C.: Bu yöntemi kullanan yönetmenlerin ve bu performanslarda yer alan sanatçıların gelecekte de bu kullanımlara başvurma istekleri var mıdır?

S.G.: Biz Kocaeli Şehir Tiyatroları olarak her sezon repertuarımızda mutlaka kukla ve gölge perde kullanımının olduğu en az bir oyuna yer vermekteyiz.

E.H.C.: Bu çalışmalardaki oyuncular bu kullanım tekniğini önemsiyor mudur?

S.G.: Benim için kendi bedensel anlatımım ve diğer teknik etmenlerden daha zengin bir gösteri tekniği olduğu için kukla ile gölge tiyatrosu çok önemlidir.

E.H.C.: Ben çalışmalardaki sanatçıların bu kullanım hakkındaki olumlu ve olumsuz görüşleri nelerdir?

S.G.: Yer aldığım projelerde çalışma arkadaşlarımdan bu kullanım tekniği ile ilgili olumsuz bir eleştiri duymadım. Çünkü gölge perdesinde sınır sizersiniz. Dolayısı ile olumsuz eleştiri tekniğe değil, performansı yönetene ve icra edenlere yöneliktir.

E.H.C.: Oyun metninin aktarımına katkısının olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?

S.G.: Gölge perdesinde zaman, mekan ve uzam olarak farklı boyutlarında oluşmasında bulundurduğu imkanlarla olanak sağlayan bir teknik olduğundan yer aldığım projeler adına oyun metnini destekleyen biçimde kullanıldığı için olumlu bir şekilde değerlendirebilir ve olumsuz bir yanı olmadığını söyleyebilirim.

E.H.C.: Tasarım anlamında yaratım süreci zor göstergelere bu birlikteliğin ne gibi katkıları olmuştur?

S.G.: Gölge perdesinde bir sınır yoktur hayal edebileceğiniz somut göstergeleri; klasik sahneleme biçimlerinde kullanılan büyük ölçekli dekorlar yerine gölge perdesinde minimum ölçekte tasarlanmış materyaller ile perdeye yansıtılabilir böylelikle zaman ve maddi bütçe çerçevesinde fayda sağlanabileceğini söylemek mümkün.

E.H.C.: Bu birliktelikte senkronizasyon anlamında zorluklar yaşanabilir mi?

S.G.: Manipülasyon ve senkronizasyon bu tekniklerde çok belirleyici olması sebebiyle yaşanılacak olumsuzluklar vardır fakat provalar aşamasında bu sorunlar çözülebilir.

E.H.C.: Birlikteliğin yarattığı illüzyon seyircinin oyunu algılama sürecinde etkili midir?

S.G.: Oyun metninin aktarımına doğrudan katkı sağladığından seyircinin oyunu algılama sürecinde evet etkilidir.

E.H.C.: Bu birlikteliğin ekonomik anlamda kazanımları nelerdir?

S.G.: Dekor, kostüm ve diğer teknik etmenlerden daha minimal ölçeklerde yapıldığı için ekonomik olarak hem zamandan hem de maddi açıdan tasarruf sağlar.

E.H.C.: Tiyatro sahnemelerinde gölge oyunu kullanımından çıkan sonuçların günümüz tiyatrosu açısından faydaları ve olumsuz yanları nelerdir?

S.G.: Sahneleme tekniklerine; içinde bulundurduğu teknik imkanlar ile olanak sağlaması tasarım açısından yaratım süreci zor metaforların uygulanmasında yarattığı kolaylık, oyun metninin aktarımına katkı sağlamasını; günümüz tiyatrosu için fayda sağlayabilecek yönlerini sıralayabilirim olumsuz bir yanını görmüyorum.

E.H.C.: Çalışmaya katkı sağladığınız için teşekkür ederim.

S.G: Ben teşekkür ederim.

**Kurum Sanatçısı Aydın SİGALI ile; ‘Sevda Bulut’, ‘İtirafçı Yürek’, ‘Mutfak Kazaları’, ‘Canlı Maymun Lokantası’, ‘Jan Dark’ oyunları üzerine söyleşi ve performanslarda kullanılan gölge oyunu tekniklerinin değerlendirilmesi.**

Erdoğan Hasan CENGİZ: Kocaeli Şehir Tiyatrolarının son 20 yıl repertuarında sahnelenen oyunlar arasında gölge oyunu kullanımının yer aldığı hangi performanslarda yer aldınız?

Aydın SİGALI: ‘Sevda Bulut’, ‘İtirafçı Yürek’, ‘Mutfak Kazaları’, ‘Jan Dark’, Canlı Maymun Lokantası’ oyunlarında görev aldım.

E.H.C.: Bu oyunda hangi gölge oyunu tekniğini kullandınız?

A.S.: ‘Keşanlı Ali Destanı’, ‘İtirafçı Yürek’, ‘Mutfak Kazaları’, ‘Jan Dark’, ‘Canlı Maymun Lokantası’ oyunlarında gölge perde de tek ışık kaynağı ile oyuncu bedenlerinin yansıdığı silüetler, Sevda Bulut oyununda ise; üç farklı ışık kaynağı ile gölge perdesine yansıyan tasvir kuklalar kullanıldı.

E.H.C. Yönetmen sizce bu tekniği hangi amaçlarla kullanmıştır?

A.S.: Günümüz tiyatrosunun televizyon ve sinema ile arasında rekabet söz konusudur. Her tiyatro performansında olmasa da gölge oyunu kullanımı bu rekabete cevap niteliğindedir.

E.H.C.: Kullanılan performanslarda atmosfere katkı sağlanmış mıdır?

A.S.: Oyuncu görsel tasarım ile birlikte bir bütün olarak değişimli rol alır. Görsel tasarımların yer aldığı gölge oyunu kullanımları ise yardımcı oyuncu niteliğindedir bu sebeple katkısının olduğunu söylemek mümkündür.

E.H.C.: Oyuncu, yönetmen ve aksiyon adına yeni olanaklar yaratmış mıdır?

A.S.: Evet yaratmıştır. Gölge oyunu performansları tiyatro ve metin aktarımında da yeni açılımlar ve olanaklar getirmiştir.

E.H.C.: Bu kullanım oyuncuyu arka planda bırakmış mıdır?

A.S.: Hayır; aksine bu teknik oyuncuyu daha çok öykünün içine sokarak dikkat çekici ve metni daha anlaşılır hale getirmiştir.

E.H.C.: Bu yöntemi kullanan yönetmenlerin ve bu performanslarda yer alan sanatçıların gelecekte de bu kullanımlara başvurma istekleri var mıdır?

A.S.: Çağımızın getirdiği teknolojik yeniliklerin tiyatroya aktarılmasında yardımcı bir etken olan bu yönleme; yer aldığım projelerden sonra; şahsım adına ihtiyaç duyduğum noktada başvurabileceğimi söyleyebilirim.

E.H.C.: Bu çalışmalardaki oyuncular bu kullanım tekniğini önemsiyor mudur?

A.S.: Yer aldığım projelerden yola çıkarak; kendi adıma bu birlikteliği önemsemişimi söyleyebilirim.

E.H.C.: Bu çalışmalardaki sanatçıların bu kullanım hakkındaki olumlu ve olumsuz görüşleri nelerdir?

A.S.: Bence günümüz sanat dünyasına bir hız getirmiştir. Bu tarzı izin verdiği ölçüde metnin, sahnede değerlendirmek seyirci ve oyuncu ilişkisini arttıracığı kanaatindeyim.

E.H.C.: Oyun metninin aktarımına katkısının olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?

A.S.: Görsel tasarım içeriğini ve bu içeriğin kullanımındaki olanaklar ile metni destekleyici bir unsur olarak aktarımına olumlu anlamda katkısı vardır.

E.H.C.: Tasarım anlamında yaratım süreci zor göstergelere bu birlikteliğin ne gibi katkıları olmuştur?

A.S.: Uzamın görüntü vasıtasıyla yaratılması imkanlarını genişlettiğinden; sahip olunan olanaklar ile hem maddi açıdan hem de zaman açısından kolaylık sağlamaktadır.

E.H.C.: Bu birliktelikte senkronizasyon anlamında zorluklar yaşanabilir mi?

A.S.: Evet yaşanabilir bu zorlukların aşılmasındaki en büyük etken sahnelemenin matematiksel olarak tartımının iyi hesaplanıp çalışılmasıdır.

E.H.C.: Birlikteliğin yarattığı illüzyon seyircinin oyunu algılama sürecinde etkili midir?

A.S.: Etkilidir. Oyunun rejî çalışmaları; analiz evresinde görsellerin yardımcı bir unsur profilinde oluşmasını sağlayarak oyunun algılama sürecine hizmet eder.

E.H.C.: Bu birlikteliğin ekonomik anlamda kazanımları nelerdir?

A.S.: Dekor tasarımını pratik hale getirerek; turne ya da sahne kurulumlarında teknik ekibin daha hızlı çalışarak; zaman kazanmasını sağlar.

E.H.C.: Tiyatro sahnelemelerinde gölge oyunu kullanımından çıkan sonuçların günümüz tiyatrosu açısından faydaları ve olumsuz yanları nelerdir?

A.S.: Bu kullanımla çıkan sonucu; sanat ve yaşam özdeşliğini çağımızın etkileri ile özgür ve sınırsız yeni yaratıcılıklara olanaklar sağladığı şeklinde ifade edebilirim.

E.H.C.: Çalışmaya katkı sağladığınız için teşekkür ederim.

A.S.: Ben teşekkür ederim.

# ETİK KURUL ONAY YAZISI

Evrak Tarih ve Sayısı: 12/01/2018-293



T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü

Sayı : 88083623-044-293  
Konu : Erdoğan Hasan CENGİZ'in Etik Onay  
Hk.

12/01/2018

Sayın Erdoğan Hasan CENGİZ

Enstitümüz Y1412.210010 numaralı Sahne Sanatları Anabilim Dalı Sahne Sanatları Tezli Yüksek Lisans programı öğrencilerinden ERDOĞAN HASAN CENGİZ'in "GÖLGE OYUNU VE KOCAELİ ŞEHİR TİYATROSU REPERTUARININ SON 20 YILINDA YAPILAN SAHNE PERFORMANSLARINDA KULLANILAN GÖLGE OYUNUNUN DEĞERLENDİRİLMESİ" adlı tez çalışması gereği "Kurum Sanatçıları" ile ilgili görüşme sorularını 26.12.2017 tarihli ve 2017/23 sayılı İstanbul Aydın Üniversitesi Etik Komisyon Kararı ile etik olarak uygun olduğuna karar verilmiştir.

Bilgilerinize rica ederim.

Prof. Dr. Çizer KANBÜROĞLU



Evrak Doğrulamak İçin : <https://evrakdogrula.aydin.edu.tr/enVision.Dogrula/BelgeDogrulama.aspx?V=BE8RHN7R>

Adres:Beşyol Mah. İnönü Cad. No:38 Sefaköy , 34295 Küçükçekmece / İSTANBUL  
Telefon:444 1 428  
Elektronik Ağ:http://www.aydin.edu.tr/

Bilgi için: NESLİHAN KUBAL  
Unvanı: Enstitü Sekreteri



## EK-2. Kocaeli Şehir Tiyatroları Arşiv Tarama Raporu

27.12.2017

Yapılan Şirket Veri Kaynakları ve Arşiv taraması sonucunda kurumumuzun son 20 yılı repertuarında yer alan; sahnelenmiş; 125 oyunun, 15'inde; gölge oyunu unsurları tespit edilmiştir. Bu oyunlarda görev alan sanatçılar ve oyun künyeleri şu şekilde sıralanmaktadır:

1-'Keşanlı Ali Destanı'/Yazan: Haldun TANER, Yönetmen: M. Nurullah TUNCER, Dekor-Kostüm-Işık Tasarım: M. Nurullah TUNCER, Besteci: Yalçır: TURA, Müzik Direktörü: Orhan Enes KUZU, Koreograf: Esra YURTTUT, Dramaturg: Sevil KOÇ, Yönetmen Yardımcısı: Çiğdem BENLİ, Kostüm Uygulama: Emine Kaynak YILDIRIM, Dekor Uygulama: Arzu ÖZDEMİR, Veysel ÇIRACI, Dekor Kostüm Yardımcıları: Merve YÖRÜK, Senem GELGİ, Görsel Tasarım: Aktürk AKSOY Proje Sorumlusu: Fatih SEVDİ, Oynayanlar: Engin BENLİ, Funda İLHAN, Serhat GÜZEL, Tarık KESKİNER, Zeliha ÇETİNKAYA, Bülent BAYTAR, İrem KAHYAOĞLU, Nurcan TURAL, Seda Güven ŞAHİN, Taylan ERTUĞRUL, Zeynep ÖZAN, Ahsen Gül EVER, Aytek Mete ELGÜN, Cemal ALDIÇ, Çağrı MENGÜÇ, Emel PALA, Işık ÖZTORUN, Levent MURATOĞLU, Mehmet BEYAZIT, Seçil Mutlu OĞUZ, Tekin EZGÜTEKİN, Utku OĞUZ, Azer ŞELTE, Başar ALEMDAR, Cansu Cengiz MENGÜÇ, Dilara YAZAROĞLU, Duygu Mine ÖZCAN, Emre IŞIK, Erdoğan CENGİZ, Ezgi ÖZBALI, İlker BAĞLAM, Nursel ÇELİKTÜRK, Sarper SAYDAM, Sezen DÜZAKAR, Tamer GÜLTEKİN, Tunç EFE, Ufuk TUNCER

2-'Beyaz Tay'/Yazan-Yöneten: Erdem IRMAK, Kukla Tasvirleri: Zafer GÜMÜŞ-Erdem, IRMAK, Kukla Tasarımı: Erdem IRMAK, Dekor & Kostüm Tasarımı: Adnan YILMAZ, Işık Tasarımı: Cafer YIĞİTER, Ses Tasarımı: İlker SEVÜKER, Oynayanlar: Ozan ŞAHİN, Cemal ALDIÇ, Çağrı MENGÜÇ, Utku OĞUZ, Çiğdem Sarıhan BENLİ

3-'Jan Dark'/Yazan: Bernard SHAW, Çeviren: Muzaffer AKSOY, Yönetmen: Muzaffer AKSOY, Yönetmen Yardımcısı: Ozan ŞAHİN, Dekor & Kostüm Tasarımı: Özüdoğru CİCİ, Işık Tasarımı: Cafer YIĞİTER, Müzik Kurgu Tasarım-Realizasyon: İlker SEVÜKER, Aytek Mete ELGÜN, Birol AKMAN, Dramaturg: Sevil KOÇ, Koreograf: Evrim AKYAY, Proje Sorumlusu: Veysel Sami BERİKAN, Oynayanlar: A. Yaşar ÖZVERİ, Aydın SİGALI, Şafak KARALI, Ufuk AŞAR, Nuri KARADENİZ, Aytek Mete ELGÜN, Volkan DİNÇ, Esra YAŞAR, Emre IŞIK, Azer ŞELTE, Başar ALEMDAR, Duygu Mine ÖZCAN, Ezgi ÖZBALI, Nursel ÇELİKTÜRK, Sarper SAYDAM, Sezen DÜZAKAR, Tamer GÜLTEKİN, Tunç EFE, İlker BAĞLAM, Erdoğan CENGİZ, Z. Dilara YAZAROĞLU

4-'İrg Bitig'/Konsept ve Yöneten: Emre KOYUNCUOĞLU Müzik: Çiğdem BORUCU, Mekânsal Düzenleme ve Danışman: Nurullah TUNCER, Vokal Düzenleme: Savaş Çağman COŞKUN, Kostüm Tasarımı: Ümit ÜNAL, Animasyon ve Görsel Tasarım: Aksel Zeydan GÖZ, Işık Tasarımı: Cafer YIĞİTER, Işık ve Animasyonun Dijital Tasarımı: Cem YILMAZAER, Dramaturg: Evren Barın EGRİK Oyuncular: Engin BENLİ, Eylem Tanrıver VARLI, Şebnem KÖSTEM

5-'Ormanda Şenlik Var'/Yazan-Yöneten: Melih DÜZENLİ, Kukla Tasarım- Erdem IRMAK, Dekor: Adnan YILMAZ, Işık: Erol DİNÇDEMİR, Ses: İlker SEVÜKER, Oynayanlar: H. Fatih SEVDİ, Erdem IRMAK, S.Taylan ERTUĞRUL, Senem AKMAN

6-'Canlı Maymun Lokantası'/Yazan: Güngör DİLMEN, Yöneten: Murat KARASU, Dekor Tasarımı: Ethem İzzet ÖZBOR, Kostüm Tasarımı: Başak ÖZDUĞAN, Müzik: Orhan Enes KUZU, Işık Tasarım: Yaşar DEMİRKIRAN Oynayanlar: Ozan ŞAHİN, Çiğdem Sarıhan BENLİ, Ahmet Yaşar ÖZVERİ, Engin BENLİ, Aydın SİGALI, Meltem ÖZSAVAŞ

7-'Mahallenin Neşesi'/Yazan-Yöneten: Taylan Ertuğrul, Yönetmen yardımcıları: Sadettin Ses YALTA, Tasarım: Mehmet CEBE, Oynayanlar: Işık ÖZTORUN, Pınar ÜNSAL, Tekin EZGÜTEKİN, Ahsen Gül EVER, Ufuk TUNCER

8-'Kuva-yi Milliye Destanı'/Yazan: Nazım HİKMET, Yöneten: Melih DÜZENLİ, Sahne ve Kukla Tasarımı: Karina CHERES Işık Tasarımı: Melih DÜZENLİ, Yönetmen Yardımcısı: Esra Bezen BİLGİN, Sahne Amiri: Salih MAT, Işık Kumanda: Murat GEDİKLİ, Efekt: Mehmet CEBE, Teknik Sorumlu: H. Rona TOPÇUOĞLU, Kukla ve Kostüm Asistanı: Lütfiye GÜLENER, Murat KÖŞE, Oynayanlar: Serhat TUTUMLUER, Ufuk AŞAR, Betül ÇOBANOĞLU, Benian DÖNMEZ, Meltem ÖZSAVAŞ

9- 'Don Kişot Petmen'e Karşı'/Yazan: Sabahattin MUTLUER, Yöneten: Ebru KARA  
Dekor-Kostüm: Ebru AKLAR, Animasyon: Murat Serkan AKTÜ, Işık: Bülent BALCI  
Müzik: Çağrı BEKLEN, Hareket Düzeni: Ferdi YILDIZ, Oynayanlar: Cema! ALDIÇ, Levent MURATOĞLU,  
Aytek Mete ELGÜN, Destan BATMAZ, Tekin Mehmet EZGÜTEKİN, Utku OĞUZ, Ahsen GÜLEVER

10- 'Sevdalı Bulut'/Yazan: Nazım HİKMET, Yöneten ve uyarlayan-Kukla ve Işık Tasarımı: Jean Pierre  
CORNOAILLE, Yönetmen Yardımcısı: Ebru KARA, Efekt: Mehmet CEBE  
Işık Kumanda: Bülent BALCI, Sahne Amiri: Salih MAT, Teknik Sorumlu: H. Rona Teknik TOPÇUOĞLU,  
Asistan: Emine KAYNAK, Sahne Teknisyeni: Yüksel KIZILCIK  
Oynayanlar: Ufuk AŞAR, Aydın SIGALI, Ebru KARA, Aysel YILMAZ

11- 'Şahmeran Hikayesi'/Yazan: Aslıhan ÜNLÜ, Yöneten ve Kukla Dekor Tasarımı: Ebru KARA- Kamel  
DEKHLI, Müzik: Sarp KESKİNER -Korhan FUTACI-Tarik KESKİNER  
Işık: Cafer YIĞİTER, Dramaturg: Emre KOYUNCUOĞLU, Oynayanlar: Ufuk AŞAR, Betül ÇOBANOĞLU,  
Ebru KARA, Tarık KESKİNER, Serhat TUTUMLUER  
Müzişyenler: Sarp KESKİNER- Korhan FUTACI- Tarık KESKİNER

12- 'Mutfak Kazaları'/ Yönetmen: Emre KOYUNCUOĞLU, Görüntü tasarımı: Orhan Cem ÇETİN, Müzik  
tasarımı: Baba Zula Işık tasarımı: Yaşar DEMİRKIRAN, Dekor-kostüm tasarımı: Dilek AYDIN, Yönetmen  
yardımcısı: Aydın SIGALI, Sanat danışmanı: Işıl Efekt: KASAPOĞLU, Mehmet CEBE, Işık kumanda: Erol  
DİNÇDEMİR, Afiş tasarımı: Orhan Cem ÇETİN, Görüntü teknisyenleri: Yüksel KIZILCIK, Ahmet NAMBA,  
Oynayanlar: Esra Bezer BİLGİN, Betül ÇOBANOĞLU, Meltem ÖZSAVAŞ

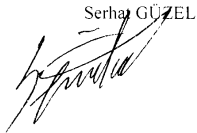
13- 'Güzel ile Çirkin'in Müzikali'/Yazan: Marie De BEAUMONT, Uyarlayan: Ersin AYHAN, Yöneten: Ersin  
AYHAN, Beste ve Müzik: Gürkan ÇAKICI, Koreografi: Ferdi YILDIZ, Dekor tasarımcısı: Emre SATI, Kostüm  
tasarımcısı: Emine Kaynak YILDIRIM,  
Işık tasarımcısı: Cafer YIĞİTER, Ses operatörü: İlker SEVÜKER, Görsel Tasarımcı: Aktürk AKSOY,  
Yönetmen yardımcı: Nuri KARADENİZ, Dramaturg: Sevil KOÇ, Sahne Amiri: Ahmet ÇAKICI,  
OYNAYANLAR: Meltem ÖZSAVAŞ, Sezen DÜZAKAR, Duygu Mine ÖZCAN, Emre IŞIK, İlker BAĞLAM,  
Ezgi ÖZBALI, Ozan ŞAHİN, Erdoğan CENGİZ, Tunç EFE, Volkan DİNÇ

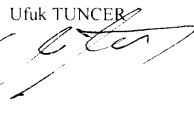
14- 'İtirafçı Yürek'/Yazan: Edgar Allen Poe, Çeviren: Engin Vural, Oyunlaştıran: Mesut Vural, Yöneten: Aydın  
Sigalı, Sanat Danışmanı: Eylem Tanrıver Varlı, Görsel Tasarım: Aksel Zeydan Göz, Dekor-Kostüm Tasarımı:  
Rona Topçuoğlu, Işık Tasarımı: Erol Dinçdemir, Ses Tasarımı: İlker Sevüker, Oynayan: Aydın Sigalı,

15- 'Hayat Devam Ediyor'/ Yararlanılan Metin: Özen YULA, Yöneten: Emre KOYUNCUOĞLU, Ses ve Müzik  
Tasarımı: Baba Zula, Görüntü Tasarımı: Orhan Cem  
ÇETİN, Sahne Tasarımı: Şirin İSKİT, Kukla Tasarımı: Karina CHERES, Işık Tasarımı: Sabahattin  
GÜNDOĞDU, Kostüm Tasarımı: Zuhâl SOY, Yönetmen Yardımcıları: Meltem ÖZSAVAŞ, Süeda ÇİL, Sanat  
Danışmanı: Işıl KASAPOĞLU, Teknik Sorumlu: Emine KAYNAK Sahne Teknisyeni: Yüksel KIZILCIK,  
Oyuncular: Esra Bezen BİLGİN, Betül ÇOBANOĞLU, Tardu FLORDUN, Zuhâl GENCER

GENEL SANAT YÖNETMEN YARDIMCISI

SANAT KOORDİNASYON SORUMLUSU

Serhat GÜZEL  


Ufuk TUNCER  


GENEL SANAT YÖNETMENİ

H. Fatih SEVDİ



## ÖZGEÇMİŞ

**Ad-Soyad** : Erdoğan Hasan CENGİZ  
**Doğum Tarihi ve Yeri** : 28/02/1989 İstanbul/Bakırköy  
**E-posta** : erdoganhasancengiz@gmail.com

### ÖĞRENİM DURUMU:

- . **Lisans:** 2013, Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Oyunculuk Bölümü
- . **Yükseklisans:** 2018, İstanbul Aydın Üniversitesi, Sahne Sanatları Anabilim Dalı, Tiyatro Yönetmenliği

### MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

Yer	Görev	Tarih
İ.B.B Gösteri Sanatları Merkezi	Oyuncu	2007-2014
Bahçelievler Belediyesi Oyuncu Tayfası	Misafir Sanatçı	2009-2010
Med Yapım	Oyuncu	2010-2011
Pana Film	Oyuncu	2011-2013