



T.C.
ESKİŞEHİR OSMANGAZİ ÜNİVERSİTESİ
FEN EDEBİYAT FAKÜLTESİ
KARŞILAŞTIRMALI EDEBİYAT BÖLÜMÜ
KARŞILAŞTIRMALI EDEBİYAT DERNEĞİ
GENÇ KARŞILAŞTIRMALI EDEBİYATÇILAR KULÜBÜ

III. ULUSAL ÇOCUK VE GENÇLİK EDEBİYATI YAŞAYAN YAZARLAR SEMPOZYUM DİZİSİ

ÇOCUK VE GENÇLİK EDEBİYATINDA
AYLA ÇINAROĞLU
SEMPOZYUMU

17 – 19 Ekim 2007

SEMPOZYUM BİLDİRİLERİ

YAYINA HAZIRLAYANLAR

Prof.Dr. Ali GÜLTEKİN – Yrd.Doç.Dr. Mehmet SEMERCİ – Yrd.Doç.Dr. Fesun KOŞMAK

MAYIS – 2008
ESKİŞEHİR

AYLA ÇINAROĞLU'NUN ÇOCUK OYUNLARINDA EVRENSEL DEĞERLER VE POLİTİK BİLDİRİ

Yrd.Doç.Dr. Seyit Battal UĞURLU
Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Fen Edebiyat Fakültesi
Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü
VAN

ÖZET

Son dönem çocuk edebiyatının önemli yazarlarından Ayla Çınaroğlu, ilköğretim çağındaki çocuklar için yazdığı altı oyununda, evrensel değerlere öncelikli yer verir. Tümü şarkılı olan oyunların başlangıcında olumsuz bir durum, farklı yaşantıların etkisiyle istenmeyen bir kişilik edinmiş bir karakter üzerinden abartı düzeyinde ortaya konur. Göreceli kötüyü temsil eden bu karakter, aslında doğrunun gösterilmesine aracı olmak üzere bu rolü üstlenmiş gibidir. Oyunların özellikle ikinci aşamasında bu konumundan sıyrılarak olumlu karakterler arasında yer alır. Bu aşamada kimi yol gösterici karakterler aracılığıyla doğru tutumlar ortaya konur. Oyun kişilerinin karşı karşıya getirilişinde çocuk duyarlığı titiz bir biçimde gözetilir, şiddet öğelerinden kaçınılır. Savaş, tembellik, kıskançlık, adabı muaşeret kuralları, oyun, yaşama sevinci, doğa, yoksulluk, emeğin değeri gibi temalar, eserlerin dokusuna özenle serpiştirilir. Böylelikle çocuğun hem oyun oynaması, hem de temel evrensel değerler konusunda bilişsel yanının gelişmesi amaçlanır. Oyunların kurgusuna bakılırsa, Çınaroğlu'nun başarılı bir biçimde bu amacına ulaştığı söylenebilir. Bu bildiri de, Çınaroğlu'nun "Miğfer" (1996), "Boş Kaplumbağa" (1998), "Hoş Geldin Esin Perisi" (2003a), "Tembel Fare Tini" (2003b), "Kim Demiş Ne Demiş" (2004), "Kâğıt Şenliği" (2005) oyunları, sözü edilen temalar doğrultusunda analiz edilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Ayla Çınaroğlu, Çocuk Tiyatrosu, Evrensel Değerler

Sanatsal ve estetik bir bütünlük elde etmeyi hedefleyen, bir yönetmen gözetiminde tasarlanarak ve prova edilerek seyirci önünde tekrarlanabilirlik özelliği olan, felsefi konuları da içeren, kişilik ve kültür oluşumunda ve insani değerlerin yerleşmesinde, çocuk tiyatrosunun göz ardı edilemez bir yeri vardır. Her sanat eserinde aranan sanatsal özelliklere sahip olan çocuk tiyatrosunun, teknik açıdan kusursuz, estetik açıdan etkileyici ve anlam açısından bütünlüklü olması beklenir. İrdelediği insan odaklı sorunlar dolayısıyla aynı zamanda çocuğun bazı temel insani değerleri içselleştirmesinde ve sosyalleşmesinde de etkin bir yöntemdir. Görsel ve işitsel boyut kazanabilen, bir metin halinde olan ve her edebî eser gibi 'biricik'liği kendinde barındıran çocuk oyununda, duyuşsal ve bilişsel iletilerin bir bütün olarak alınması beklenir.

Çocuk kitaplarında yer alan evrensel değerlerin, imgelemi tahrik edici ve düşünmeye sevk edici, dolayısıyla çocuğun bağımsız kişilik kazanmasında işlevsel olduğu bilinmektedir (Kale, 2000: 129). Doğal olarak zenginliklerle ve güzelliklerle çerçevelenmiş, barış içinde, dil, din, ırk gözetilmeksizin bir arada yaşanan bir dünyayı oluşturmak için, her bireyin kendisi üzerine düşen görevleri yerine getirmesi

beklenir. Sevgi, hoşgörü, doğruluk ve yardımseverlik, bireylerin kişilik özellikleri arasında yer aldıkça, kendini insanlığın değerlerine karşı sorumlu hissetme, bu anlamda bilinçli bir eylemlilik içinde olma durumu da artacaktır. Çocuklar için yazılan oyunlardan, diğer edebî eserlerde olduğu gibi, eğlendirici, eğitici, öğretici ve kişilik oluşturuvcu işlevlere sahip olması beklenir (Uçar, 2007: 489).

Çocuklara sevinmesini öğreten, içlerindeki enerjiyi istediği gibi kullanmasını sağlayan, onu içten güçlendiren ve temel amacı evrensel mesaj vermek olan çocuk tiyatrosu (Gürel Z. vd., 2007: 148), aynı zamanda farklı olanı hoşgörüyle karşılamanın, farkını kavrayarak kendini tanımanın ve demokrasi eğitiminin (Dilidüzgün, 2007: 114) de bir parçası olarak görülür. Kişi özgürlüğü, düşünce ve ifade özgürlüğü, eğitim, çalışma ve sağlık hakkı, sosyal ve ekonomik haklar, diğer insanlara ve çevresine karşı yerine getirmesi gereken büyük sorumlulukların (Uçar, 2007: 489), çocuk kitaplarının vazgeçilmez olan eğlence ile iç içe olması beklenir. Çocuk oyunları aracılığıyla, çocuğun düşünce ve estetik zevkinin gelişimi ve kişiliğinin sağlam temeller üzerine kurulması sağlanırken (Babacan, 2005: 292) idealize edilmiş figürlere eleştirel bir yaklaşım (Neydim: 2000: 96) sergilenmesi beklenir. Düpedüz politik de olabilen çocuk kitaplarında; yönlendirmeden ve doktriner eğilimlerden kaçınılması gerekir, politik göndermelerin amacıyla ve kullanım biçiminde özen gösterilmelidir (Dilidüzgün, 1996: 115). Politik eserlerde dürüstlük, iyi ahlâklılık, insanlara eşit davranmanın önemi, liderlerin kahramanlıkları, kimsenin hakkının yenmemesi gerektiği türü düşünceleri değişik konularla aktarabilir (Ataseven ve İnandı, 2000: 196).

Genel anlamda edebiyatın ideolojiden arındırılması pek kolay değildir. Kimi zamanlarda, doktriner eğilimlerden ve politik angajmanlardan kaçınılmak kaydıyla, başarılı politik birçok eserin varlığı da yadsınamaz. Politik göndermenin amacı ve biçimi, üzerinde titizlikle durulması gereken bir konudur. Çocuklara yönelik yazılan politik eserlerle; dürüstlük, iyi ahlâklılık, erdemlilik, eşitlikçi davranmanın önemi, hakkını koruma ve başkasının hukukuna duyarlı olma türünden tutum ve düşünceler, değişik konular aracılığıyla aktarılabilir. Gelecekte kendi aralarında bile nasıl davranmaları gerektiği konusunda gerekli eğiticiliği içerebilir. Hoşgörülü davranmanın önemini, kendinden farklı düşünen insanların varlığını, bu nedenle her zaman isteklerinin kabul göremeyeceği türü konularda bilinçlilik sağlar. Ayrımcılığın her türlüşününün yanlış olduğu düşüncesinin de çocukta oluşmasına yardımcı olur.

Bu bildiride, Ayla Çınaroğlu'nun ilköğretimin değişik kademelerindeki çocuklara yönelik olarak yazdığı *Miğfer*, *Boş Kaplumbağa*, *Tembel Fare Tini*, *Hoş Geldin Esin Perisi*, *Kim Demiş Niye Demiş* ve *Kâğıt Şenliği* adlı oyunlar, içerdikleri evrensel değerler ve bunu bütünleyen politik bildiri açısından değerlendirilmeye çalışılmaktadır. Çocukların yaşamsal olan ile dramatik olan arasındaki gerilimden yola çıkarak, yaşamı anlamlandırmasında bu oyunların üstlendiği işlev belirlenmeye çalışılmaktadır. Söz konusu oyunların ufuk açıcı, yeni bakış açılarını kazandırıcı, çocuğun sosyal ve bilişsel gelişimini sağlayıcı yönleri ele alınmaktadır.

Çınaroğlu'nun okulöncesi ve ilkokul çağındaki kitleyi hedefleyerek yazdığı *Boş Kaplumbağa*'nın (1998) temel temasının; bu yaştaki çocuklarda kendini daha çok mızıkçılık, oyunbozanlık biçiminde gösteren ve kimi müdahalelerle giderilebilir bir kusur olan "haset" olarak tespit edilebilir. İki sahneden oluşan oyunun ilk sahnesinde kaplumbağa dışındaki tüm hayvanların eşlik ettiği, ormandaki hayvanların güzelliğini öven neşeli, ritmik bir şarkıyla açılır. Bir tür fabl olarak algılanabilecek oyunun öyküsünde kaplumbağanın haset ve bencillik duygularının, sevgi ve paylaşım dönüşme süreci ustalıkla olarak işlenir. Oyunun olumluya dönüştürülebilir olumsuz kişisi olan kaplumbağanın karşısına çıkarılan diğer karakterleri aracılığıyla; sevgi, bütünleşme, birliktelik ve yaşama sevinci türündeki iletilere yer verilir.

Oyundaki her bir hayvanın en belirgin yönüne olumsuz bakan kaplumbağa, tilkinin alaycı biçimde akıl vermesi üzerine, ormanın kralı Aslan'ın yerine geçmek, hayvanlara başkanlık etmek istediğini söyler. Normalde söyledikleri diğer hayvanlarca boşboğazlık olarak nitelenerek alaya alınan kaplumbağa, hepsine karşı olumsuz bir bakış edinir, onları kendisini anlamamakla suçlar. Başkan olması durumunda yapacaklarını anlatır. Burada bütün hayvanların yürümesini, uçmasını, yüzmesini

sağlayan organlarının, ya da her birisinin güzel olmasını sağlayan bedensel yapılarının kullanılamaz hale getirilmesi türünden bir öngörü mevcuttur. Kaplumbağanın başkan olması durumunda ormandaki tüm hayvanlar şu ya da bu şekilde bir tür katliamdan geçecektir. Kaplumbağanın tek başına söylediği şarkının sözleri, oyundaki her bir hayvanın hayatî özelliklerinden birini yok sayar. Eğer kaplumbağa başkan olursa; uzun kuyrukları, uzun kulakları kestirecek, herkesin evini kendisi gibi sırtında taşımasını zorunlu hale getirecektir. Kuşların uçmasını, tilkilerin et yemesini, saksığının istediği zaman ötmesini, farelerin dolaşmasını, yarasaların gece uçmasını engelleyecek; hiçbir hayvanın göçmesine, koşmasına, uçmasına, gülmesine, oynamasına izin vermeyecektir. Böylelikle tüm hayvanlar kendisi gibi atıl, neşesiz ve hareketsiz olacaktır.

Bu düşüncelere sahip kaplumbağa, geçmişte ormanda suların temiz tutulması gerektiği yönünde görüş bildirmiş, ancak o zaman da boşboğaz biri olarak görüldüğünden, söyledikleri dikkate alınmamıştır. Şimdiki saplantısının bir kaynağı da geçmişte kendisine karşı yapılan bu hatada aranabilirse de, esas olarak yukarıda da değinildiği gibi, onu diğerlerine karşı olumsuz tutum takınmaya kilitleyen, kendini ötekiler gibi çekici, güzel bulmayışından kaynaklanan haset duygusu baskındır.

Kuşlar, diğer hayvanları da yanına alarak kaplumbağayı uyarır: Başkan olmak suretiyle getirmek istediği yasakların özünün, kendisinde olmayanı yok sayma mantığına dayandığını, bunun yanlışlığını dostça anlatırlar. Kaplumbağaya; güçlü bir kabuk, sevimli gözler, uyumlu bir yürüyüş, tatlı bir gülüş, etkileyici bir konuşma türü güzelliklere sahip olduğunu aynı dostluk havası içinde anlatırlar. Kaplumbağa her bir hayvanın ayrı bir güzelliğe sahip olduğu görüşünü yadsımaya devam eder. Seyirciye yönelttiği “Kıskanıyor muyum?” (Çınaroğlu, 1998: 31) sorusuna “Evet” cevabını alması üzerine, oyunun dramatik gerilimi çözülür. Kaplumbağanın diğer hayvanları kıskanarak böylesi olumsuz davranışlar sergilediğini itiraf etmesiyle perde kapanır.

Oyun, temelde zıt iki duygunun çatışması üzerine kuruludur. Kaplumbağanın kendini aşırı beğenmiş görüntüsünün ardında, kendinde olmayanı yok sayma mekanizması yatmaktadır. Kaplumbağa ikinci bölümün başında bunu abartarak kendine kulak, boynuz, kuyruk yapmak, kabuğunu boyamak suretiyle açmazını sergiler. Aslan’ın karşısına çıkarak başkan olma isteğini dile getirir. Toplanan hayvanların, Aslan’dan memnun olduklarını, kaplumbağanın ise üzerindeki yapay aksesuarlarıyla kendilerine temsil edemeyeceğini bildirmesi üzerine, kaplumbağa pişman olduğunu itiraf eder. Diğerlerinin sevgi mesajları, her hayvanın farklılığıyla güzel olduğunu dile getirmesiyle saplantı düzeyine vardırılmış bir davranış bozukluğu sevgiyle çözümlenmiş olur.

Çınaroğlu’nun okulöncesi ve ilköğretim çağındaki öğrenciler için yazdığı ikinci müzikli oyunu olan *Tembel Fare Tini* (2003b), iki bölüm ve sekiz karakterden oluşur. Oyunun açılışında, Tini adlı tembel fare televizyon karşısında zaman öldürüyorken, söylenen şarkıda tembellik eleştirilir. Oyunun başlarında pikniğe çıkan çocuklar, açgözlü ve oyunbozan olduğu için çağırmadıkları ve “Açgöz” lakabını uygun gördükleri çocuk tarafından rahatsız edilir. İkinci bölümde düzenledikleri eğlencenin, biri gizli, iki amacı vardır: Açık neden, yakında kaldırılarak yerine apartman yapılması düşünülen Farecik Bahçesi’ndeki bozuk, kırık aletlerin tamiri için şenlik düzenleyerek bir şeyler satmak. Gizli neden ise, huysuzluklarından dolayı dışlamak zorunda kaldıkları Açgöz’e doğum günü sürprizi yapmaktır.

Açgöz iki bölümde de çocukların oyununu sabote ederek kendisinden beklenen yanlış davranışları sergiler; çocukların yiyeceklerini kaçıır. İkincisinde, yine aynı davranışını tekrarlamak üzereyken bütün arkadaşlarının doğum günü mesajı ve hediyeleriyle karşılaşınca, şaşkınlık yaşar. Çocuklar, Açgöz’ü bu şekilde kazandıktan sonra, adını “Tokgöz” olarak değiştirirler. Çünkü verilen hediyelerin bir kısmını paylaşır, bir kısmını ise oyun parkının kurtarılması amacıyla düzenlenen şenliğe katkı olarak armağan eder.

Tini’nin tembellik sorunu ise Açgöz’e hazırlanan sürprizde herkesi uyutma görevi verilerek yararlı bir etkinliğe dönüştürülür. Bundan önce söylenen şarkıda tembel olmanın insana neler kaybettirdiği anlatılarak, Tini, başka yararlı etkinliklere katılması için motive edilir.

İki olumsuz davranışın olumluya dönüştürülmesinin gerisinde, oyunda oldukça silik konuma iteklenmiş, bir tür gözlemci ve yönlendirici olan ebeveynlerin varlığı sezdirilir. Ancak burada onların varlığı, çocukların, doğruya, olumluya yöneltmesinde ve şimdide süren kimi hatalarının düzeltilmesinde birer bilinç olarak yer alırları, eğitsel açıdan oldukça önemlidir. Çocuklar, bir tür 'ders' almaya zorunlu kılınmamakta, aksine olumlu davranışlar kazanmaya oyun ortamı içinde yöneltmekteyken, aynı zamanda toplumsal roller üstlenerek kendini gerçekleştirmeleri de sağlanmaktadır.

Çınaroğlu'nun okulöncesi ve ilköğretim çağı öğrencilerine yönelik olarak yazdığı iki oyununda, herhangi bir gerekçeyle dışarıda bırakılmanın neden olduğu psikoloji ile olumsuz davranışlar sergileyen karakterler ve davranışları öne çıkarılır. *Boş Kaplumbağa*'da Kaplumbağa'nın kendisini açmazla karşı karşıya getiren haset duygusu detaylı bir biçimde ortaya konur. *Tembel Fare Tini*'de, işleyen düzene uyum sağlayamayan Tini'nin ve Açıgöz'ün olumsuz davranışları ortaya konur.

Oyunda kişisel temizlik, dostluk, doğa sevgisi, sosyal hakları savunma ve bunu eğlenceli bir etkinlik biçiminde ortaya koyma gibi iletiler farklı durumlar üzerinden ortaya konur.

Açıgöz'ün olumsuz davranışları; arkadaşlarıncı önemsenmeme ve uzak tutulma nedenlerine dayandırılır. Davranış yanlışlığı karşılıklıdır ve bir yanlış diğerine davetiye çıkarmıştır. Açıgöz'ün yiyecekleri kaçırdığını gören Tini, tembelliğinden müdahale edemeyince aynı zamanda zan altında kalır. Arkadaşlarının bu durum üzerine söylediği şarkı, Tini'nin emaneten baktığı yiyecekleri yediğini anlatır. Oyun bozulur ve Tini suçlanır. Çocuklar yiyecekleri alanın Açıgöz olduğunu öğrenince, Tini'den özür dilerler.

Açıgöz, doğrudan, dillendirilmese de, yoksul biridir. Çocukların gündelik yaşamında, ekonomik ve sınıfsal durumlarına göre davranış geliştirmesinin yanlışlığı Açıgöz'e karşı takınılan tutum ile ortaya konur ve bu yanlışlık kısa sürede olumlu davranışa dönüştürülür.

Çınaroğlu, ilköğretim çağındaki çocuklar için yazdığı *Miğfer* (1996) adlı oyunda "iç ve dış dünyamızı derinden etkileyen acımasız savaşların artık çağdışı kalması gerektiğini dile getirmeye çalıştığını" söyler. Ona göre; "çocuklar zaten savaşa karşılar", "oyundan yanalar". Bu nedenle "çocuklar için savaş karşıtı bir oyun" (Arka kapak yazısı) yazdığını dile getirir. Çınaroğlu'nun bu yaklaşımı, dünyayı yüzyıllardan beri kana bulayan savaşların olmaması gerektiği şeklinde bir yaklaşımı öne çıkarır. Yazarın bu bakışı, savaşı, çocukların gündemine oturtması açısından oldukça önemlidir. Savaşlar, asıl olarak çocukları vurur, onların geleceğini ellerinden alır. Oyunda, çocukların, geleceklerini ellerinden alan savaşa karşı düşüncelere sahip olması gerektiği dile getirilmekle, bir bilinçlilik hali uyandırılmak istenir.

Miğfer, önceleri tek ülke, şimdi ise Alkent ve Verkent adıyla ikiye bölünmüş iki ülke arasında bir türlü gerçekleşemeyen barışı konu alır. Alkent'in askerleri, kendilerinin olduğunu iddia ettikleri Verkent'e saldırınca, onların da kendileri gibi savaşacakları şeklindeki beklentilerinin aksine sevgiyle karşılanırlar. Böylelikle bir ülkeyi savaşmak isteğiyle işgal eden askerlerin karşısına, beklentilerin aksine aşk ve sevgi çıkarılır. Verkentliler, kendilerinden bir parça olan Alkentlilere silah yerine gül doğrultur, nefret yerine aşk ve sevgi ile karşılık verir.

Alkent'in iki askeri olan Kat ile Kut arasında geçen diyalogda, savaş karşıtlığı dillendirilirken, aslında ikisinin Verkentliler gibi düşündüğü ortaya konur. Kut, savaşın anlamsızlığına olan inancını şu sözlerle dile getirir: "Ne vardı şimdi gelip Verkent'e saldıracak yani? Ne güzel yaşayıp gidiyorduk işte. Verkentlilerin de bize bir zararları filan yoktu. Neymiş o?.. Dedelerimizin dedeleri düşmanmışlar da, savaşmışlar da, biz de savaşmalıymışız... Oysa çok daha önceleri, dedelerimizin dedelerinin dedeleri, barış içinde, aynı ülkede yaşıyorlarmış. Sanki neden o dedelerimizi örnek almıyoruz da bu dedelerimizi..." (Çınaroğlu, 1996: 10). Kat'ın verdiği tepkiden, Komutan'ın bu türden sözleri duymasının ikisi için pek de iç açısı olmayacağı anlaşılır.

Yürümekten ayakları şişmiş, son derece yorgun olan iki asker, iyice ağırlık yapmaya başlamış olan miğferleri başlarından çıkarırlar. Böylesi bir gevşeme anında, dinlendikleri yerden biraz uzaklaşmakla kaybettikleri miğferler, Verkentli genç kız Şan tarafından bulunur ve ülkesine götürülür. Anne, Şan'ın

verdiği miğferleri lokantasının vitrininde süs ve mutfakta sahan başlığı olarak kullanır. Dökümcü, ihtiyaç duyduğu kalıp için kullanır, benzerini Otelci için de yapar. Otelci Anne'ye iade ederken, bir altlık da yapmıştır. Miğfer, böylelikle ters çevrilerek iyi bir çiçeklik olarak kullanılır. Otelci, miğferi kalıp olarak kullanarak duvarların üzerinde miğfer şeklinde başlıklar oluşturur. Miğferin askerlerin başında savaş sembolü olarak değil de Verkentlilerin elinde farklı işlevlere bürünmesi, savaş karşıtı düşünceyi ve savaş yerine ne yapılması gerektiğini açığa kavuşturur. Miğferin en son kullanıldığı yer, Verkent'in ana meydanında barışı temsil eden meşaledir. Böylelikle Alkentli askerlerin başında şiddete eğilimi, işgal düşüncesini, savaşı temsil eden miğfer, Verkentlilerin elinde kent imarı, gündelik hayatın kimi gereçleri ve nihayetinde diğerlerinin aksine barış meşalesi işlevinde kullanılır.

Oyunun birinci sahnesi doğa ile iç içe olan bir atmosferle açılır. Barışın ve çocuk dünyasının güzelliklerini yansıtan kuş sesleri ve doğayı yansıtan müzik, askerlerin gittikçe güçlenen ve savaşı simgeleyen ayak seslerince bastırılır. Alkent askerleri, komutanları tarafından, Verkent'in aslında kendilerine ait bir yer olduğuna inandırılmışlardır. Askerler bu şekilde sahnede görünmeye başlar. Komutan; askerlerini Verkentlilere karşı tahrik ederek burayı geri almayı hedeflemektedir. Komutan, burasının, zaten kendi ülkeleri olduğuna inanmaktadır.

Verkent'in vatandaşı olan Can ile Şan'ın sahneye girişi sırasında, sınırı geçme korkusu dillendirilir. İkisi ormanın kuytuluklarına dalmış, Alkent'in sınırını aşmışlardır. Dönecekken, yerde parlayan miğferleri alıp uzaklaştıkları sırada, Kat ile Kut, unuttukları miğferlerini bulmak için geri gelmişlerdir. Verkent'lilerin miğferlerini götürdüğünü düşünürler. Kılık değiştirerek Verkent'e girerler. Can ile Şan buldukları miğferleri lokantaya, annelerinin yanına getirirler. Lokantanın müşterisi olan Dökümcü, bunun Verkentlilerin işi olmadığını söyler. Askerler Verkent'te aranırken karınları acıkır, lokantaya geldiklerinde miğferi görürler. Yemek için otururlar ancak akılları hep vitrindeki miğfere takılı kalmıştır. Asıl amaçları, kendilerinininkinin aynısı olan bu miğferi alarak uzaklaşmaktır. Burada savaşa ve savaşın kötülerine özgü öğelerin mizahî bir dille eleştirisi yapılmaktadır.

Lokantada oldukları sürece, burayı işleten Anne, kızı Şan, askerlere son derece doğal ve sevecen bir ilgiyle davranır. İki asker, "düşman"larının güzelliği karşısında oldukça insanî duyguların etkisiyle burada bulunuş amaçlarını ve görevlerini adeta unuturlar. Bekâr bir asker olan Kut, Şan'a ilgi duymaktan kendini alamaz. Askerlerin parasının olmadığını öğrenen Anne, cömert bir tutum sergileyerek, zaten savaşa eğilimi taşımayan Alkentli askerlerin tutumunun değişmesini sağlayacak denli bir konukseverlik örneği sergiler. Üstelik Kat ile Kut, buradaki insanların Alkentlilerden pek bir farkının olmadığını, ayak bastıkları andan itibaren fark etmişlerdir. Alkentli askerler, böylelikle, 'düşman'larının lokantasında paraları olmadığı halde saygı görür, cömertçe ağırlanır, insanca karşılanırlar. Anne, kötülüğe hiçbir şekilde yanaşmaz, onlara yabancı oldukları duygusu vermez. Dökümcü karakteri de benzer insancıl bir kişiliğe sahiptir. Oyunun sonuna gelindiğinde bu insanî değerlerin bütün Verkentlilerin genel karakteri olduğu anlaşılacaktır.

Lokantaya gelen Dökümcü, Vali'nin kendisinden istediği meşale için bir modele ihtiyacı olduğunu söyleyerek, vitrindeki miğferi alır. Kat ile Kut ardından yetişerek iki miğfer isterler. Dökümcü bir gün sonrası için yapabileceğini söyler. Yatacak yer konusundaki sıkıntılarını da, Otelci'ye yardımda bulunmayı önererek giderirler. Buna göre oteli boyayacak, karşılığında geceyi orada ücretsiz geçireceklerdir. Oyunun birinci bölümü, Kat ile Kut'un miğfere kavuşma umudunun doğması ve para konusundaki sıkıntılarının giderilmesiyle sona erer. Askerler, yakın zamanda miğferleri temin etmenin mutluluğu içinde, Verkent'ten ayrılacakları saati hayal ederler. Dökümcü, kalıbı çıkarır, Anne'ye miğferi bir altlıkla birlikte iade eder, iki miğfer için de izin alır.

Verkent'in valisi, halkı alana toplayarak Alkentlilerle bugüne kadar bütün çabalarına karşın bir ilişki kuramadıklarını belirtir. Alkentlilerin başından beri hep barış karşıtı düşmanca tutum içinde olduğunun en son göstergesi, Komutan'ın, oyunun başlangıcında askerlerine çektiği nutuktur. Vali bu toplantıda Alkentlilerin sınırlarında dolaştığını, amaçlarının ne olduğu konusunda bir fikirlerinin

olmadığını söyler. Alkentlilerin sınırlarına gelmiş olmasının; barış çağrılarında olumlu cevap anlamına geliyorsa, bunu sevindirici bulduğunu söyler, değilse ne yapılması gerektiği konusunda halkına danışır. O sırada Alkentli iki asker olan Kat ve Kut gayriihtiyarî, “saldırma” ve “öldürme” sözcüklerini bir arada kullanırlar. Bunun üzerine Verkent halkı, hep birlikte “savunma” sözcüğünü kullanırken, yükselen şarkının sözlerinde “barış”, “dostluk”, “sevgi”, “kardeşlik” savunulur, ölüme ve öldürmeye karşı tutum geliştirilir. Sevginin güç kullanmaktan daha güçlü olduğu, hep bir ağızdan dile getirilir. Bu durum karşısında Kat ve Kut kimden yana, kime karşı oldukları konusunda kısa bir kafa karışıklığı yaşarlar. Bir tarafta aileleri var, diğer tarafta da dostlar edinmişlerdir. Otelci Anne, Şan, Dökümcü, kendilerine en iyi davranan insanlardır. Verkentliler, onların Alkentli olduklarını bildikleri halde farklı bir muamele göstermemiş, onları dışlamamışlardır. İkisi bu durum karşısında şaşırır, nihayetinde savaşmamaya, savaşa karşı olmaya, barışı savunmaya karar verirler.

Oyunun ikinci bölümünde Verkentlilerin savaş karşısında evrensel değerleri savunması üzerine Alkentli iki asker olan Kat ve Kut’un dünyası da değişir. Aslında oyunun daha birinci bölümünde ikisinin özde iyi, Verkentlilerle aynı düşüncede olduğunun ipuçları verilmiştir. Ancak Alkent ordusunun komutanının verdiği talimatlara bakılırsa, geçici de olsa onlara savaşçı ruhun bazı kötülüklerinin bulaştığı görülür. Diğer taraftan da, ortam değiştirmeleri, peşinde oldukları miğferi anlamsızlaştırır. Zaten miğfer Verkent’te savaş anlamı dışında daha çok anlamlı amaçlar için kullanılmıştır. Bunlara kendileri de iştirak etmiştir. Verkent’e gidişleri, savaş amacının dışına taşmış, kendileri oraya sivil olarak girmiştir.

Savaşın yıkıcılığını simgeleyen miğfer, Verkentliler tarafından kentin güzelleştirilmesinde anlamlı bir araca dönüştürülür. Böylelikle savaş harcamalarının, insanların bir arada sevgi ve barış içinde yaşadığı kentlerin güzelleştirilmesine kaydırılması gerektiği şeklinde bir sonuca varılır. Verkent’te gördükleri ilgi, insanların savaş karşıtı olmaları ile yan yana bulunduğu, toprak ele geçirmek üzere vurmak, öldürmek anlamsızlaşır, savaş anlam yitimine uğrar.

Oyunda, savaşın karşısına sevgi teması konur. Bekâr bir asker olan Kut ile lokantacı Anne’nin kızı olan Şan arasında duygusal bir atmosfer oluşur. İki asker lokantada yemek yerlerken, çalınan müzik aşk duygusuna aracılık eder. Kut, Şan’ın masalarına servis yaparken takındığı tutumdan cesaret alarak sevgisini açıklar, bu, Anne’ye de duyurulur. Bu sahne, tam da Alkent askerlerinin meydanda görüldüğü sırada yaşanır.

Hâlâ savaşçı güdüleriyle dolu olan Komutan, Verkent sokaklarında her yanı çiçekler ve bayraklarla donatılmış olarak görünce, bunu bayram kutlaması olarak anlar. Kılıcını sallayarak, Verkentlilerin bayramını karartmak istediğinin işaretini verir. Öte yandan lokantaya giren askerler, arkadaşları Kat ile Kut’la sıcak bir ortam oluştururlar. Savaşmak için içine girdikleri lokantada Verkentli bir kıza henüz ilanı aşk yapmış bulunan Alkentli bir asker ve aynı kente savaşmak üzere girmiş bulunan diğer askerlerin, bir tür kutlamaya dönüşen masada yemek yemesi, savaşa karşı oluşturulan düşüncenin başka bir yansımasıdır. Savaşmak amacıyla geldikleri kentte sevgiyle karşılaşan askerler, geliş amaçlarının tersine bir ilişkinin içine girerler.

Zaten Alkentli askerler, kente girdikleri andan itibaren, her şey kendilerine bildik, tanıdık gelmiştir. Savaşmak, öldürmek istedikleri insanlar, yakıp yıkmak istedikleri kent, kendi insanlarından, kendi kentlerinden farksızdır. Komutan, Otelci tarafından sevgiyle karşılanır. Komutan lokantaya yönelirken karşısına Can çıkar. Can, lokantalarının vitrinindeki sahan başlığı olarak gördüğü nesneyi Komutan’ın başında görünce şaşırır. Aralarında geçen diyalogda, bu kadar ağır bir şeyi ancak aptalların başlarına koyduğunu, ablasından naklen Komutan’a söyler. Komutan, bunun önemini anlatmak için askerleri örnek olarak gösterecekken, lokantada ve otelin önünde miğferlerini bir oyuncak gibi kullanan, ya da onları sağa sola bırakmış askerlerini görünce, iyice şaşırır. Komutan bu şaşkınlık içindeyken Vali ve çevresindekiler gelerek onu sıcak ilgiyle karşılar, barış ve sevgi mesajlarını iletirler. Komutan’ın savaşmak için hiçbir direnci kalmamıştır. Bütün oyun kişileri sahnede; barış, sevgi, birleşme, mutluluk

ve yıllar sonra bir araya gelmenin neden olduğu sevinci anlatan bir şarkı söylerler. Düşmanlığın sona erdiği, yeni başlayan dostluğun hiç bitmemesi, bundan böyle artık hep el ele olunması gerektiği mesajlarını içeren şarkının sözleriyle, oyun sona erer. Dökümcünün sahneye girişiyle birlikte miğferler, barışı temsil eden birer meşale olarak yerlerine konur.

Çınaroğlu'nun çocuk diline uyarladığı savaş karşıtlığı, barış arzusu, başarılı bir biçimde oyunlaştırılmıştır. Oyunda, askerliği temsil eden miğferin farklı işlevlerde kullanılmasıyla, savaş düşüncesi anlamsızlaştırılır. Bunun karşısına, aşk, dostluk, sevgi duygularını çıkarılır.

Ayla Çınaroğlu'nun ilköğretim çağındaki çocuklar için yazdığı *Kâğıt Şenliği* (2005), müzikli bir oyundur. Hastalık sahnesiyle başladığı için müziği ağır tempolu olan eserde, dayı ile yeğen arasında kâğıt oyuncaklarla bir oyun kurulur. Dayı'nın, yaptığı kâğıttan bebekler, hasta yatağında canı sıkılan yeğeni Aydan için yeni arkadaşlar, yeni bir oyun ve yeni düşler anlamını kazanır. Dayı'nın, kâğıdın farklı şekilleriyle ilgili sorduğu sorular ve bunlara verdiği cevaplar da ayrı bir oyuna dönüştürülür: Kâğıdın "çokbilmiş", "havai", "uçarı", "korumacı", "zararlı", "şen" vb. gibi değişik halleri hakkında oluşturulan soru-cevap oyunu, Aydan'ı eğlendirir, hastalığın sıkıcı havasından uzaklaştırarak fantastik bir dünyaya götürür.

Aydan, Dayı'nın yaptığı kâğıttan bebeklerle konuşur; kızlara "gül"lü, erkeklere "er"li isimler verir. Bebekler, Aydan ile konuşmaya başlar. Kendi aralarında oyun kurarlar. Ancak bu, Kâğıt Perisi'nin gelişine kadar bir türlü düzene girmez. Bundan dolayı da oyunları çeşitlenmez. Kâğıt Perisi'nin sahneye çıkması, oyunda yeni bir kanalın açılmasına, oyunların çeşitlenmesine ortam hazırlar. Dayı'nın sonradan Kâğıt Ustası olarak oyuna yeniden girmesi, Aydan'ın kâğıt oyuncaklarla konuşması da bu kanalla gerçekleşir.

Kâğıt Perisi'nin sahnedeki herkesi Kâğıt Ustası'nın yanına götürmesiyle "geçit"lerden oluşan bir yolculuğa başlanır. Bu yolculuk sırasında geçilmesi gereken ilk engel "mikrotoslar", yani mikroplardır. İğrenç görünümlü ve kötü kokulu mikrotoslar, koro halinde söyledikleri şarkıda; içine girebilecekleri bir beden, kan, can istediklerini ifade ederler. Çocukların da, mikropların hoşlanmadığı, temizlik ifade eden sözcükleri dillendirmesiyle aralarında söze dayalı bir mücadele yaşanır. Mikroplar, içinde yaşam bulacakları kirli bir ortam isterler, çocuklar da onlardan korunmak için hayat bulamayacakları şeylerden söz ederler. Burada çocukların sağlıklı yaşaması için gereken uygun koşullar sıralanır. Nihayetinde çocukların saydığı hijyen koşulları, mikropların rahatını kaçırtır, böylece "ilk geçit"ten başarıyla geçerler. Kâğıt Perisi, çocukları bu geçitten uzaklaştırdıktan sonra ayrılır. Çocuklar, Kâğıt Perisi'nin yardımıyla, mikropların verebileceği zarardan korunmuş olurlar.

İkincisi, girişinde Söz Doktoru'nun bulunduğu "Söz Geçidi"dir. Söz Geçidi'nden geçmek için, kimsenin boğazında geçmişte de olsa, söylenmiş uygunsuz bir sözcük bulunmaması gerekir. Doktor, bu geçitten geçen çocukların ağızını teker teker kontrol eder. Her birinin ağzından, geçmişte söylediği olumsuz, yanlış sözcükleri bulup ortaya çıkarır. Doktor, Aydan'ın ağzında, ziyaretine gelen Süheyla Hanım için söylediği "cadaloz", "üşütük", "canı cehennem", "maymun kı-" "domuz", "eşek" gibi sözcükleri yakalar. Aydan, geçmişte yapmış olduğu bu davranışından dolayı utanır. Söz Doktoru, işi bitince ayrılır.

Üçüncüsü, Süheyla Hanım'ın, önünde Kâğıt Cadısı rolünde oturduğu, "Kâğıt Cadısı Geçidi"dir. Kâğıt Cadısı, açtığı kâğıt falında çocukların geleceğini görmüş, onları iskambil oynamaya ikna etmek üzere beklemektedir. Burada da Kâğıt Cadısı ile çocuklar arasında oynadıkları oyunlara dayalı, mikrotosları geçerken karşılaştıklarıyla, aynı mantıkla işleyen bir söz savaşı yaşanır. Çocuklar oynadıkları her oyunun adını söylerken birer adım öne çıkarlar, Kâğıt Cadısı da buna karşılık her defasında bir adım geriler. Kâğıt Cadısı'nın adını saydığı masa başı kâğıt oyunlarına karşılık, çocuklar da oynadıkları oyun adlarını sıralarlar. Burada çocuklara birlikte oynayabilecekleri ve oynamamaları gereken oyunların genel bir listesi de ortaya konmuş olur. Kâğıt Cadısı geriletilerek geçidin önüne kadar gelinir. Kâğıt Cadısı çocukların geçitten geçmemesi için türlü bahaneler uydurur, onlardan altın

ister. Çocukların bilmece şartı koşmasına dudak bükerek uyar. Bilmecelere cevap veremez, sonunda onları kovalar. Onlar da kaçarak geçitten geçerler. Kâğıt Ustası'nın yanına giderler. Kâğıt Ustası'ndan istedikleri şey, dörtlü kızları, üçlü oğlanları birbirinden ayırmasıdır. Ustanın da onları birbirinden ayırması üzerine, fantastik boyutu ile birlikte, oyunun kendisi de sona erer.

Oyun oynama duygusunun öne çıkarıldığı eserin ortalarına kadar birey odaklı iletilere ağırlık verilirken, özellikle 'geçit'lerle birlikte, çocuğun kişisel gelişimini ve toplumsallaşmasını, doğru yanlış ayırımını öne çıkaran iletilere ağırlık verilir. İyi ve kötü karakterler arasındaki çatışma, eserin başından itibaren dramatik örgüsünün şekillenmesine ve tema açılımının sağlanmasına aracılık edecek biçimde kurgulanmıştır.

Oyunun kötü karakteri olan Süheyla Hanım, abartılı boyanması, takıları, boşboğaz oluşu, görgüsüzlüğü, dedikoducu ve kumarbaz oluşu gibi özellikleriyle öne çıkar. Rahatına aşırı düzeyde düşkün olan Süheyla Hanım, kızına ayıracağı zamanı gecenin geç saatlerine kadar oyun masalarında geçirir. Ziyaretine geldiği Aydan'ın kızamık olan hastalığını, Anne düzeltmesine karşın, "kabakulak" "suçiçeği" (Çınaroğlu, 2005: 10, 12) şeklinde adlandırmak suretiyle, sadece geliş amacının ziyaret olmadığını, aynı zamanda hasta kızın yattığı odada sigara içerek onu önemsemediğini ortaya koyar. Süheyla Hanım'ın kendisine "palyaço" denilmesine neden olacak denli rüküş giyimi ve aşırı boyanmışlığı, bu davranışlarıyla yan yana bulunduğu Aydan'ın öfkelenerek yaptığı "cadı" (Çınaroğlu, 2005: 13) benzetmesinin haksız olmadığı anlaşılır.

Oyunun olumlu karakteri olan Aydan, kızamıktan dolayı hasta yatağında can sıkıntısı içinde yattığından dolayı, arkadaşsız kalmıştır. Aydan, "kitap kurdu" (Çınaroğlu, 2005: 19) diye nitelenecek denli okumayı seviyorsa da, aslında yalnızlık çekmektedir. Dayı'nın oyuna girmesiyle Aydan'ın dünyası renklenmeye başlar. Önce kâğıdın değişik halleri üzerine bilmeceler sorar, ardından da kâğıttan bebekler yaparak, Aydan'ın arkadaş sorununu çözer. Dayı'nın açtığı kanalda, oyunun hem fantastik boyutuna, hem de tüm iletilerine ortam hazırlanır.

Süheyla Hanım'ın neden olduğu olumsuzlukların karşısına Dayı'nın tutumları konur. Dayı, hasta yeğeni Aydan'ı ziyareti sırasında bilmeceler sorar, ona armağan bir kitap getirir ve canının sıkılmaması için neler yapması gerektiğini anlatır. Renkli kâğıtlardan el ele tutuşmuş bebekler yapar, onları cama yapıştırır. Aydan'a onlarla nasıl konuşabileceğini, oynayabileceğini söyler. Dayı, Aydan'ın dünyasına göre konuşur, ona hastalığını unutturur. Aydan'ın kâğıt bebeklerle kurduğu oyunda, ritim tutturulur: dans, saklambaç, köşe kapmaca, vs. gibi oyunlar oynanır. Eser, Aydan'ın bu kâğıt bebeklerle kurduğu oyun çeşitlemelerine dönüşür.

Hoş Geldin Esin Perisi (2003a), Ayla Çınaroğlu'nun ilk gençlik çağı için yazdığı tek bölümlü ilk oyundur. Yazarlık sorunlarını ve yazarla yayıncının değer çelişmesini ele alan oyunun açılış sahnesinde, Yazar'ın son derece kirli odasında sinekle mücadelesi betimlenir. Konu bulamamaktan bunalan Yazar, önce Esin Perisi'nin, ardından yeğeni Funda'nın oyuna girişiyle bu sıkıntıyı atlatır. Esin Perisi'nin, Yazar'a görünebilme, Funda'ya görünmeme yeteneği, eserin fantastik atmosferini şekillendirir. Üçü arasında geçen diyaloglarla, Yazar'a yazabileceği kimi konulara işaret edilir. Yazar, Esin Perisi'nin akıl vermesi ve Funda'nın da düş gücü sayesinde yazma sıkıntısını giderir. Evinin betimlenişine bakılırsa, ünlü biri olan Yazar, emeğinin karşılığını alamamaktadır. Kısa süre sonra sahneye giren yayıncı ile diyalogları da bunu doğrular: Geçim sıkıntısı içindeki yazarın kitaplarının basımı gibi telif haklarını alması hep aksar. Yayıncı, ünlü yazarı hem elinde tutar, hem de ona hak ettiği ücreti vermeyerek, onu maddî sıkıntı ile karşı karşıya bırakır. Yayıncının ticarî yönü öne çıkan kaygıları, yazarın sanatsal kaygılarının önüne set çekmektedir.

Yazar'ın aylar önce teslim ettiği roman dosyasını daha okumamış olan yayıncısı, son projesi olan çocuk dergisinin ilk iki sayısında ünlü yazar Metin Esenlioğulları'nın yazılarına gereksinim duymaktadır. Yayıncı, yazarın dergide çıkacak yazılarının telif ücretiyle birlikte, önceki kitabından kalan parayı vereceğini vaat ederek evden ayrıldıktan sonra Yazar, yeni yazacağı yazının sıkıntısını

yaşamaya başlar. Bu sırada devreye giren Esin Perisi kendini Yazar'a kabul ettirmekte zorlanır. İkisi arasında süren diyaloglarla eşzamanlı süren dekor değişiklikleri yaşanır. Yazar, Esin Perisi'nin önerilerine başlangıçta kızıp konularını önemsiz bulursa da, yazdıklarına düş katması gerektiği fikrini benimser. Esin Perisi, yanında getirdiği market arabasındaki eşyalarla Yazar'ın düş gücünü harekete geçirmeye çalışır, ışık değişimleri de buna katkıda bulunur. Şimdiye kadar sadece büyüklere yönelik yazmış olan Yazar'ın sıkıntısı, çocuklar için ilk kez yazıyor olmasından kaynaklanmaktadır. İlham Perisi, Yazar'ı bir şekilde konuşturarak, yazabileceği konulardan söz ederek onunla tartışır. Yazar'ın, bu konuşma ve tartışmalar sırasında yazabileceği bir konu aklına gelir. Konuşmaların seyri öyle bir hal alır ki, İlham Perisi, mahsustan gitmek istediğini söylediğinde, Yazar endişelenir. İlk karşılaşmalarında kötü bir şaka olduğunu düşündüğü İlham Perisi'nin, artık, gerçek olduğuna inanmıştır. Çünkü oyunun diğer kişilerine değil, sadece kendisine görünen İlham Perisi'nin ona yardımcı olmaktan başka bir niyeti yoktur. Yazar'ın İlham Perisi karşısındaki çekinceli tutumu, aslında kendi düş gücüne güvensizliğini yansıtır. Aralarında gerçekleşen konuşmada, güvensizlik aşamalı bir şekilde yerini güven duygusuna terk eder. Esin Perisi'nin söyledikleri, market sepeti içinde getirdikleri, onun düş gücünü harekete geçirir, çocuklar için bir öykü ya da masal yazabileceği konusunda ipuçları verir. Bu anlamıyla Yazar, oyunun başında, kendine, gücüne inanmayı açısından olumsuz bir karakter iken, oyunun ortalarından itibaren olumluya döner. Bu yapı özelliği, Çınaroğlu'nun bütün oyunlarında gözlemlenebilir. Çevresel etmenler dolayısıyla olumsuz bir biçime bürünmüş olan karakter, iyiyi temsil eden birilerinin uğraşlarıyla dönüştürülür.

Esin Perisi, Yazar'a yoksul bir kemancının hikâyesini anlatır. Çok başarılı bir şekilde keman çalan bu yoksul gencin kemanının sihirli telleri zamanla kopunca iki telle çalmayı sürdürür ve bununla büyük bir coşku sağlar. Tek tel kalınca kemanını kaldırır. Esin Perisi öyküyü burada keser, gerisini Yazar'ın tamamlamasını ister. İkisi öykünün sonu üzerinde tartışır. Hüzünlü ve becerikli delikanlının öyküsünün sonu için değişik biçimler düşünürler. Bu arada Esin Perisi sepetten değişik nesnelere çıkarır, Yazar'a bunlar hakkında çocuklar için bir öykü yazabileceğini söylemeye çalışır. Market arabasından çıkardığı oyuncak bir fare ile hem Yazar'ı korkutur, hem de onun bu sırada içeri giren kız kardeşi ve yeğeni karşısında zor duruma düşmesini sağlar. Kız kardeşi de Yazar'ın esin perisiyle ilişkisinden işkillenir ancak varlığından haberdar değildir.

Yazar, hem Esin Perisi'yle, hem de yeğeniyle konuşur. Esin Perisi'ni odada görmeyen Funda, dayısının kızgın konuşmalarından kendine pay çıkarır, biraz da üzülünce Yazar, durumu Funda'ya açıklar. Bunun üzerine Esin Perisi gizlenerek rolünü Funda'ya devreder. O da güneşe doğru uçan bir şemsiyenin öyküsünü anlatır. Yazar, Funda'nın bu buluş gücü karşısında şaşırır, onun söylediklerini not almaya başlar. Tasarı Yazar'ın zihninde artık biçimlenmiştir. Burada tek olumsuzluk, yazarın düş gücünün zayıflığı, yaratıcılığının eksikliğidir.

Yazar, Funda'nın her anlattığını olduğu gibi yazıya geçirir. Funda bu açıdan Yazar'ın Esin Perisi'nin yerini almıştır. Oyunun başında sıkıntısını çektiği hikâyenin yazılması işi böylece çok kolay bir biçimde gerçekleşir. Funda'nın anlattığı hikâye, aslında, İlham Perisi'nin daha önce sözünü ettiği nesnelere üzerinden yürür. Yani bir anlamda Funda da Esin Perisi'ni bütünleyen bir güç, bir öğedir. Esin Perisi zaman zaman Funda'nın kulağına Yazar'ın düş gücünü harekete geçiren sözcükler fısıldar. Funda, bu sözlerden yola çıkarak bir hikâye uydurur, Yazar da bunları yazıya geçirir. Böylelikle Esin Perisi hem kendisi, hem de Funda'ya söyledikleriyle Yazar'ın yazma konusundaki sıkıntısını giderir.

Oyunun sonuna doğru, Funda, Esin Perisi'ni, onun market arabası içinde getirdiği eşyaların tümünü görür. Şimdi görememe sırası Yazar'a gelmiştir. Funda, Esin Perisi'yle konuşabilmektedir. Esin Perisi, Funda'yla birlikteken, kendini Yazar'dan, Yazar'la birlikteken de Funda'dan saklar. Böylece gizliden ikisine esin kaynağı olur. Funda'nın oyun arkadaşı, Yazar'ın da esin perisi rolünü başarılı bir şekilde oynar. İkisi için olumluya dönüştürücü bir güç olur.

Çınaroğlu'nun ilk gençlik çağı için yazdığı *Kim Demiş Ne Demiş* (2004) oyununda, ana tema

olarak yoksulluk ele alınır. Oyun, bir dede ile gençler arasındaki konuşmalardan oluşan çerçeve öykü ile açılır. Gençler, Dede'den kendilerine masal anlatmasını isterler, o ise, masal dinleme zamanı geçti diyerek gençleri başından savmak ister. Israrlara dayanamayınca da onlara Kara Yusuf'un masalını anlatır. Böylece oyun içinde oyun anlamına da gelen iç öyküye geçilir. Sahne, Dede'nin anlattıklarıyla uyarlı olarak değişir.

Kara Yusuf'a; içinde bir dam, bir de kuyu olan bir tarla, bir öküz ve iki koyun bırakmış olan babası, bunların kendisine yeteceğini söylemiştir. Üç dönümlük arsa, ekime elverişsiz taşlı, kıraç bir toprak parçasıdır. Ev, yıkık bir kalıntı, öküz sıska, koyun ise cılızdır. Kendi halinde bir hayat süren Yusuf, karısıyla birlikte kıt kanat geçinir, durumunu iyiye götürmek için pek çaba göstermez ve zamanla üç kız babası olunca, elindekilerle geçinemez hale gelir.

Yusuf, tarlasının başında, maddî anlamda biraz daha iyi duruma gelebilmek hayaliyle bir şarkı söyler. Şarkının sözlerinde, Yusuf'un bulabileceği para ile tarlasını işleme düşü dile gelir. Beklentisi, eşi ve çocuklarıyla mutlu bir yaşam sürdürebileceği kadar bir gelirdir. Yusuf, aslında durumunu düzeltmek için herhangi bir çaba göstermiş değildir. Bu sırada Alaaddin'in sihirli lambası masalındaki cin ile Süpermen karışımı bir yaratık olan Cinfoznah ortaya çıkarak, kendisine mevcut durumundan kurtulması için çalışması gerektiğini başka bir şarkıyla söyler. Cinfoznah'ın görünümü şöyle verilir: "Dazlak baş, iri, şişman gövde, büyük metal çarıklar, elinde metal bir kuş ve metal bir baston. Sırtında gri metalik bir pelerin." (Çınaroğlu, 2004: 16). Dilediği yere uçabilme yeteneğine sahip bir tür dev olan bu yaratık, bir tür masal ülkesi olan bir ülkedendir ve oldukça neşelidir. Aralarında geçen diyalogda Cinfoznah Yusuf'a kendi ülkesinde, bir ekmek fırınında çalışmasını teklif eder. Yusuf, günlük üç altın kazanacak ve kendisine kalacak yer de temin edilecektir. Cinfoznah, Yusuf'u onun daha önce hiç görmediği, dilini bilmediği bir ülkeye götürür. Yusuf'un çalıştığı fırın, büyük bir iş kompleksinin bir parçası durumundadır. Burada kızlı erkekli sıralar halinde çalışan işçilerin, Yusuf'a ayrı ayrı ülkelerdenmiş gibi görünmesi, Almanya'ya işçi göçünü anlatan romanlara bir gönderme olarak algılanabilir.

Yusuf, iş bitiş zilinin çalmasından sonra gündeliğini alınca, geniş bir arazi içinde kurulu büyük bir çiftlik düşler. Ağaçlardaki yiyeceklerden yemek istediğinde mekanik bir ses tarafından uyarılır. Çevresinde gördüğü onca zenginlikten yararlanması her şeyden önce ücret ödeme koşuluna bağlıdır ve her bir yiyecek Yusuf'un bütçesine göre oldukça pahalıdır. Ekmeğin tanesini bir altına alan Yusuf, düşlerinde de kısıtlamaya gider. Dinlenmek üzere odasına girecekken, saçlarını taramakta olan Sarıperi'yi karşılaşır. Sarıperi, saçlarına dokunursa, Yusuf'u peri yapacağını, onu göklerde uçuracağını söyler. Yusuf kovmak istese de Sarıperi bir altın almadan odayı terk etmeyeceğini söyler. Yusuf isteneni yaparak onu odasından uzaklaştırır. Cinfoznah'ı çağırarak burada kalamayacağını, işlerin düşündüğü gibi yürümediğini, hem de ailesini özlediğini söyler. Cinfoznah, yirmi altın karşılığında Yusuf'un karısını ve kızlarını getirmeyi kabul eder. Karısına ve kızlarına kavuşan Yusuf, Sarıperi'den kurtulur; ancak bu kez de üç altın dört kişinin günlük ekmeğini karşılamaz olur. Cinfoznah, Yusuf'un karısının da çalışması durumunda ikisine beş altın vereceğini söyler. Yusuf çaresiz kabul eder. Yeni durumda eve üç ekmek alınır, geri kalan iki altın da biriktirilir. Ancak Yusuf'un kızı dışarıdaki ağaçlardan birinden izinsiz yiyecek almaya kalkışınca on altın ya da kırk gün hapis cezasına çarptırılır. Elindeki birkaç altını da ceza adı altında kaybeden Yusuf, kızlarını evin eşiğinden ayrılmamaları ve izinsiz hiçbir şeye karışmamaları konusunda uyarır. Kızlar, gün boyunca evin içinde veya eşiğinde kendilerini renksiz ve sıkıcı bir oyunun içinde bulurlar. Sarıperi bu kez odaya kurularak kızları alır, karşılığında Yusuf'tan iki yüz altın ister. Kızlar da Sarıperi'nin eline geçmiş olmaktan memnun görünürler.

Yusuf'un küçük kızı, Cinfoznah'ın başından beri kendilerini sömürdüğünü fark eder ve annesinden büyük bir çorap örmesini, babasından da Cinfoznah'ı çağırmasını ister. Cinfoznah çağrılır, çorap hediye edilir. Cinfoznah çorabı giymek için elindeki bastonu, çarığı ve kuşu bırakınca küçük kız hepsini alır. Cinfoznah, kendisini güçlü kılan bütün aletlerden yoksun kalınca, önce Yusuf'un kızının Sarıperi'den

kurtarılması için gereken iki yüz altını verir. Aile kızlarını kurtarır, Sarıperi'yi odada kilitli bırakır ve Cinfoznah'ın bastonuyla memlekete geri döner.

Masalın burasında, Cinfoznah, ayağındaki çorabı çıkararak anlatıcı Dede olur. Kuşun, bastonun ve çarığın akıbetini söyler. Kara Yusuf, kuşun kanadına çarığı ve bastonu takar, onu Cinfoznah'a geri gönderir. Ama kuş uçarken çarığı ve bastonu düşürür, biri kayalara çarpar parçalanır, diğeri suya düşer erir. Cinfoznah bir ayağında çarık ile beklerken Sarıperi kapalı bulunduğu odada can sıkıntısıyla saçlarını tarar.

Oyunun başında Cinfoznah'ın yalana karşı oluşu bir iki kez dile getirilir. Oyun ilerledikçe, bu karşı oluşun, geride bir hile içerdiği anlaşılır. Cinfoznah yalan söylemez, ancak kurduğu düzenle Yusuf'u ve ailesini sömürmektedir. Onların emeğini ellerinden alır. Bu hileyi fark eden Yusuf ve ailesi, aynı taktikle Cinfoznah'ı ve Sarıperi'yi etkisizleştirir.

Temel teması yoksulluk ve yoksulların sömürülmesi şeklinde özetlenebilecek oyunda, gittiği ülkenin pahalı olmasından dolayı, Yusuf'un kazandığı para, günlük yaşamı için gerekli asgari ihtiyaçları karşılamaktan çok uzaktır. Üstelik değişik gerekçelerle elindekini alan ya da kendisini borç altına sokan Cinfoznah vardır. Yusuf yoksulluğu bir kader olarak yaşamaktan bir türlü kurtulamaz. Sarıperi'nin, elektronik donanıma sahip ağaçların, ülkedeki ceza sisteminin arkasında hep Cinfoznah vardır. Masal ile gerçeği iç içe ele alan oyun, Cinfoznah, Sarıperi, elektronik aygıtlarla korunan yiyeceklerle yüklü ağaçlar gibi öğelerden ötürü fantastiktir. Öte yandan, örtük göndermelere bakılırsa, Çınaroğlu'nun yoksulluk ve işçilerin sömürülmesi temalarını Almanya'daki Türk işçilerinin dramını çağrıştıracak biçimde ele aldığı düşünülebilir.

SONUÇ

Ayla Çınaroğlu'nun ilköğretim çağındaki çocuklar için yazdığı, çoğu iki bölümden oluşan altı oyunda tekrarlanan ortak bir yapıdan söz edilebilir. Oyunun başında bir karakter, çevresel etmenlerden dolayı olumsuz kişiliğe bürünmüş ve bir yanlışı, bilerek söz ya da davranış düzeyinde sürdürür. Oyunun ikinci bölümünde diğer karakterlerin etkisiyle bu yanlılık ortadan kaldırılır, kahraman tutumun değişir. Bu değişimin gerçekleşmesinde; olumlu karakterlerin geçmişteki hatalarının düzeltilmesi, geri planda kalan bir büyüğün yönlendirmesi ve samimi bir tutum takınılmasının etkisi büyüktür.

Çınaroğlu'nun oyunlarının sade yapısı, kişi kadrosunda ve ad seçiminde de gözlenir. Oyunlarda kişi kadrosu ortalama on, on iki kişiden oluşur. Kişi adlarının çoğunlukla bir ya da iki heceli olmasına ve kimi zaman bunların birbiriyle kafiyeli olmasına özen gösterilir. Karakterler; çoğunlukla arkadaş, günlük yaşamda bir arada olabilecek kimseler, okul veya mahalleden birbirini tanıyanlardan oluşur.

Oyunlar iyilerle kötülerin çelişkisi üzerine kuruludur. Kötüler özde değil, geçici olarak, belki de kimi toplumsal ve bireysel ilişkilerdeki aksamalardan dolayı 'kötü'dürler. Bir büyüğün devreye girmesiyle, yanlış tutum düzeltilir, özde kötü olmayan karakter topluma kazandırılır, oyun mutlu bir sona kavuşturulur. İyimser bir bakışın egemen olduğu oyunların tümünde kişiler, hayata hep olumlu bir gözle bakarlar. Çınaroğlu'nun oyunlarında, oyunun ortalarına kadar bir sorun değişik boyutları ile gözler önüne serilir. Olumlu karakterlerin ve müziğin dönüştürücü gücü ile sorun çözümlenir. Çocukların, özde kötü olmadığı ısrarla vurgulanır. Her oyunda kişilerin olumsuz gibi görünen yönlerinin dönüştürülmesinde etkin işlev gören, ama bu etkin oluşları sahneye sonucu itibariyle yansıtılan kişiler vardır. Bu kişilerin kimisi de örnek davranışı bizzat gerçekleştirir, olumlu sonucu ile sahneye yansır.

Çınaroğlu, oyunlarının açılışında yer verilen şarkılar, birkaç kez tekrarlanır ya da başka şarkılar da söylenir. Kişilerini doğa ile iç içe, yaşama sevinci içinde gösterir. Müzik; oyunların tümünde coşku arttırıcı, birleştirici, bir arada etkinlik sağlayıcı, yükseltilmiş olan gerilim ögesini olumluya dönüştürücü bir işlevde kullanılır. Müziklerin tümünde ortak duygu sağlayıcı bir ton egemendir. Olumlanan

tutumların gerçekleşmesi sırasında duyulur. Oyun kişilerinin tümü tarafından birlikte söylenir ve ortak duyguya aracılık eder. Çınaroğlu'nun hemen bütün oyunlarında, çocukların bir arada oynayıp eğlenebilecekleri şenlikli bir ortamın kurgulanmasında müzik temel belirleyicidir. Oyunların büyük bir kısmında yer alan, sözle müzikle desteklenen şenlikler, onların en doğal hakkı olan oyun ile iç içe sunulur. Oyunlardaki iyimserlik duygusunu önemli ölçüde besleyen bu hava içinde yapılan sosyal ve politik eleştiriler amaçlanan etkinin uyandırılmasında daha işlevsel kılınır. Bu hava, Çınaroğlu'nun oyunlarından birine başlık olarak da seçilmiştir.

Çınaroğlu'nun oyunlarında, iyi-kötü çatışması dolayısıyla, tümü de evrensel olan birçok tema dile getirilir. Yoksulluktan emeğin değerine, başkalarının yaşam alanına saygılı olmaktan, savaş karşıtlığına, hasetten, kişisel bakıma, terbiyeye ve haksızlıklarla mücadeleye kadar birçok tema, eğlence havası içinde ele alınır. Çınaroğlu, çocukların dünyasını başarılı bir biçimde yansıttığı oyunlarında, ideolojik ya da didaktik havaya gönül indirmeyen, okurunun/izleyicisinin söylenmeyenlerden yola çıkarak sonuca ulaşması gereken ortamı titizlikle kurgulamasını bilen bir yazardır.

KAYNAKÇA

- Ataseven, F.- İnandı, Y. (2000), "Çocuk Kitaplarının Çeşitli Yönleriyle İncelenmesi", *I. Ulusal Çocuk Kitapları Sempozyumu (Sorunlar ve Çözüm Yolları) 20-21 Ocak 2000*, Yay. Haz. Sedat Sever. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi ve Tömer Dil Merkezi Yayınları: 187-206.
- Babacan, M., (2005), "Çocuk Tiyatrosunun Eğitime Katkıları", *Hece Çocuk Edebiyatı Özel Sayısı*. 9 (104-105): 288-294.
- Çınaroğlu, A., (1996), *Mişfer*, İstanbul: Uçanbalık Yayınları.
- Çınaroğlu, A., (1998), *Boş Kaplumbağa*, İstanbul: Uçanbalık Yayınları.
- Çınaroğlu, A., (2003a), *Hoş Geldin Esin Perisi*, İstanbul: Uçanbalık Yayınları.
- Çınaroğlu, A., (2003b), *Tembel Fare Tini*, İstanbul: Uçanbalık Yayınları.
- Çınaroğlu, A., (2004), *Kim Demiş Ne Demiş*, İstanbul: Uçanbalık Yayınları.
- Çınaroğlu, A., (2005), *Kâğıt Şenliği*, İstanbul: Uçanbalık Yayınları.
- Dilidüzgün S., (2007), "Çocuk Kitaplarının Çocuğun Sanat Eğitimine Katkısı", *II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu (Gelişmeler, Sorunlar ve Çözüm Önerileri) 04-06 Ekim 2006*, Haz. Sedat Sever, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi:111-115.
- Dilidüzgün, S., (1996), *Çağdaş Çocuk Yazını -Yazın Eğitimine Atılan İlk Adım-*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Gürel, Z. ve arkadaşları, (2007), *Çocuk Edebiyatı*, Ankara: Öncü Basımevi.
- Kale, N., (2000), *Düşündüren Çocuk Kitapları*, *I. Ulusal Çocuk Kitapları Sempozyumu (Sorunlar ve Çözüm Yolları) 20-21 Ocak 2000*, Yay. Haz. Sedat Sever, Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi ve Tömer Dil Merkezi Yayınları: 126-135.
- Neydim, N., (2000), "Çeviri Çocuk Edebiyatında İdealize Edilerek Yansıtılan Çocuk Figürlerindeki İdeolojik ve Dinsel Eğilimler ve Bu Edebiyatın Türkiye'deki Alımlanması", *I. Ulusal Çocuk Kitapları Sempozyumu (Sorunlar ve Çözüm Yolları) 20-21 Ocak 2000*, Yay. Haz. Sedat Sever. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi ve Tömer Dil Merkezi Yayınları: 87-101.
- Uçar, G., (2007), "Aşkın Güngör'ün 'Düşlerin Diyarı'nda Evrensel Değerler Eğitimi", *II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu (Gelişmeler, Sorunlar ve Çözüm Önerileri) 04-06 Ekim 2006*, Haz. Sedat Sever. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi:489-495.
- Uçar, G., (2007), "Aşkın Güngör'ün 'Düşlerin Diyarı'nda Evrensel Değerler Eğitimi", *II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu (Gelişmeler, Sorunlar ve Çözüm Önerileri) 04-06 Ekim 2006*, Haz. Sedat Sever, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi:489-495.