TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI BÖLÜMÜ

TÜRK HALK EDEBİYATINA GİRİŞ - II
DERS NOTLARI

---

1. Sınıf - 2. Dönem

---

aofdestek.net

MİT

Mit, kutsal bir öyküyü; en eski zamanda, "başlangıçtaki" masallara özgü zamanda olup bitmiş bir olayı anlatır. Başlangıç; evrenin ve âlemin yaratılışıdır. Mitin sınırları olay, mekan ve zamandır. Mekan, kozmik âlem; zaman ise kozmik zamandır. Kozmik ise; İslâm'a göre ruhların yaratıldığı andır.

- Tanrılar ve yarı tanrılar mitin ana kahramanlarıdır.
- Mit, doğaüstü varlıkların eylemlerinin öyküsünü oluşturur.
- Bu öykü kesinlikle gerçek ve kutsal olarak kabul edilir.
- Mit her zaman için yaratılışla ilgilidir.

1. Mit, kutsal bir anlatıdır.
2. Simgesel ve kutsal bir ağırlığı vardır.
3. İlk insanın, dünyayı yaratanlara kendisini anlamlandırmak için sorduğu "neden" ve "nasıl"lara, o dönemin şartları içerisinde cevap vermişlerdir.
4. Mitlerin kahramanları ilahlar, ilaheler ve yarı-tanrılardır.
5. Mitlerde zaman ve mekan kozmiktir. Haritada ve bildiğimiz bir zaman diliminde açıklanamaz, gösterilemez.
6. Mit, her zaman bir yaratılışla ilgilidir. Bir şeyin hayata nasıl geçtiğini ya da bir davranışın, bir kurumun, bir çalışma biçiminin nasıl yaratıldığını, oluştuğunu anlatır.
7. İnsanlar miti bilmekle, onu çözmekle nesnelerin kökenini de bilir. Burada dıştan soyut bir bilgi söz konusu değil, yaşanılan bir bilgi söz konusudur.
8. Mitler, gerçek anlamlarını ancak içinden çıktıkları topluluk içinde bulurlar. İçerdikleri sembollerin ancak yaşadıkları toplumun sosyal, kültürel ve ekonomik yapısında birebir karşılıkları vardır. Sadece o toplum içinde anlaşılırlar. Diğer toplumlarda sembollerin dili çözülemediğinden dolayı mitin anlamı verdiği mesaj anlaşılamaz ve mit gerçekdışı bir görünüm verir. Kısacası mit, doğduğu toplumda yaşar ve mesajları algılanır.
9. Mitin ihtiyar toplumlarda vazgeçilemez bir yeri vardır; inanışları dile getirir. Ahlak ilkelerini savunur, onları kabul ettirir. Demek ki mit, yaşadığı toplumda sürekli olarak başvurulacak olan, yaşanılan bir gerçektir. Soyut bir kuram ve imgeler göstergesi değil, ilkel bir dinin ve pratik bilginin gerçek anlamda düzenlenmesidir.
10. 20. asır tarihçileri ve dilbilimcileri mitolojiler ve dinler arasında güçlü benzerliklerin var olduğuna dikkat çekmektedir.

Mitler üç gruba ayrılır:

1. Tabiat olaylarını, hayvanların kökenini, töreleri, örf ve adetleri anlatan mitler.
2. Tarihi olayları açıklayıcı nitelikte olan mitler.
3. Sadece maceraları anlatan, eğlendirici nitelikte olan mitler.

Mitlerin kategorileri

Eskatoloji: İnsanın ve dünyanın geleceğini konu edinen mitlerdir. Örneğin: Tufan, kıyamet mitleri.

Kozmogoni: Evrenin nasıl oluştuğunu anlatan mitlerdir.

Teogoni: Tanrıların nereden geldiklerini anlatan mitlerdir.
Antropogomi: İnsanların nereden geldiklerini ya da nasıl oluştuklarını anlatan mitlerdir.

DESTAN

Toplumun bütün bireylerini doğrudan ilgilendiren ya da etkileyen herhangi bir olayı, sanat ve estetik kaygı taşıyan, zamanla değişime uğrayabilen, toplumun geçtiği kültürel süreçleri bünyesinde taşıyan kahramanlık konulu metinlerdir.

Türk destanlarında görülen örnek tip "Alp" tipidir. Oğuz kağan destanında bu tipin en idealine rastlanılmaktadır.

Oğuz Kağan destanında, Oğuz'un hayatının başlıca merhaleleri: Doğumu, gençliği, savaşları, oğulları arasında ülkesini paylaştırması, ölümüne yakın zamanları arka arkaya verilmiştir.

Destanda hayatın başlıca safhaları arasında sıkı bir ilişki vardır. Onların hepsini birbirine bağlayan temel kavram yiğitlik, kahramanlık ve cihangirlik[1] fikridir. Bunların da temelinde kuvvet ve hareket fikri yatar.

Oğuz'un temposu son derece süratlidir. Bu sürat, normal çocukluk zamanını birdenbire aşmasının sebebidir. Oğuz, bir an önce yiğit olmak istemektedir. Eski Türk toplumunda çocuk kuvvetli ve cesur olduğunu ispat ettikten sonra azalır ve sosyal bir şahsiyet haline gelir. Oğuz, hayatının hiçbir anında geçmişe dönmeyen, bilakis ondan uzaklaşan bir şahsiyettir.

Oğuz'da oğullarının gerçekleştireceği bir ideal vardır. O da cihanın ele geçirilmesi fikridir. Sürat ve hareket destanın esasını oluşturmaktadır. Oğuz'un ideali bütün dünyayı hatta kâinatı ele geçirmektir. "Daha deniz daha müren" mısraları Oğuz Kağan'ın ruhuna hâkim olan cihangirlik idealinin en açık ispatıdır. Oğuz Kağan ele geçirdiği topraklarda durmaz. Onun için önemli olan sahip olmak değil, ele geçirmek; daha doğrusu yenmek, zafer kazanmaktır.

Destandaki mekan durulan değil aşılan mekandır. Oğuz Kağan durgun, içe dönük insan tipinin tam zıttıdır. Oğuz Kağan'ın varlığından taşan kuvvet onu dışa doğru iter.

Kısacası Alp, Türk destanlarının ve olayların merkezinde duran bir kahramandır. Alpler kendi tutkularının üzerinde millet namına bir hedefin savunucusu konumundadırlar. Millet ve kahraman bir hedefe ulaşabilmek için bütün halinde hareket ederler. Bu ülkü ve hedef:

a. Milletin istiklalini ve hürriyetini korumaya yöneliktir.
b. Destan kahramanı, toplumun hayat anlayışını kişiliğine yansıtır ve yaşatır.
c. Devleti yüceltme, destanların genel karakterini oluşturur.

[1] Dünya sahibi olma arzusu

aofdestek.net

Destan kahramanı millet anlayışının kişilik kazandırdığı bir tiptir. Genellikle Alp veya Alpgazi kavramı ile vasıflandırılan bu kahraman, millete, topluma mâl olmuş bir şahsiyettir. Destanlardaki kadın ise, destan kahramanlığının kişiliğini tamamlayan, ona kişilik ve güç kazandıran ideal bir tip özelliği taşır. Destanda kadın hiçbir zaman bir iç çekişmenin sebebi olmamıştır.

MEMORAT

Kısa anlatılardır. Genellikle tek epizottan oluşurlar. Anlatıcıları, olayı yaşatan veya işiten kişilerdir. Özel bir anlatıcı gerekmez. Anlatanlar, anlatılana inanarak anlatırlar. Kahramanları insanlar veya olağanüstü güçlere sahip olan kişiler veya yaratıklardır. Zaman herhangi bir zamandır. Zamanı, zaman şeridinde gösterebiliriz. Mekan, yaşanılan mekandır.

Anlatılanlar daha çok şahsi olma ölçütünü taşır. Zamanda geçmiş, uzak geçmiş değildir, günümüze yakın zaman işlenir. Biraz korkutucu hadiseler içerdiklerinden dolayı anlatılmak istenmez.

EFSANE

İnsanoğlunun tarih sahnesinde görüldüğü ilk devirlerden itibaren aynı coğrafya, muhit ya da kavimler arasında gelişen, zamanla inanç, âdet, anane ve merasimlerin teşekküllerinde az çok rol oynayan bir çeşit anlatıdır.

İnandırıcılık özelliği olan gerçek ve olağanüstü özellikleri barındıran kısa halk anlatıları şeklinde tanımlayabileceğimiz efsaneler, bağlı oldukları toplumun en önemli kültürel varlıklarından birini temsil oluşturmuşlardır.

Efsane, tarih ve inanç unsurlarının yanı sıra geleneksel motifleri de bünyesinde barındırması açısından önemli bir yere sahiptir. Efsanedeki temel amaçlardan biri toplumun değerlerinin yaşatılmaya çalışılmasıdır.

Efsanelerin Genel Özellikleri

1. Özel bir anlatıcısı yoktur. Herkes anlatabilir.
2. Konuşma diliyle anlatılır, belirli bir şekilleri yoktur, kısa anlatıdırlar.
3. Bir veya birkaç motif[2] ihtiva ederler.
4. Anlatmanın merkezinde inanç unsuru vardır. Efsaneyi anlatan da dinleyen de efsanenin gerçek üzerine kurulu olduğunu bilir.
5. Efsaneler şahıs, yer ve hadiseler üzerine anlatılırlar.
6. Genellikle şahıs ve hadiseler olağanüstü olma vasıflarına sahiptirler.
7. Yer ve zaman bilinen yer ve zamandır. Efsanelerin benzerleri başka kaynaklarda bulunabilir.

Efsanelerin teşekkülünü üç kaynakta toplayabiliriz.

[2] Gelenekte yaşama kabiliyetine sahip olan anlatının en küçük unsurudur.

1. Kaynaklarla ilgili kural: Bütün milletlerde hayal edebilme aynı şekilde ortaya çıkar. Böylelikle benzer efsaneler oluşabilir.
2. Birinin yerine başkasının geçmesi kuralı: Bir kahramanın hatırası zayıfladıkça onun için anlatılan efsane bu kahramanı terk eder ve başkası için anlatılır.
3. Uyarlanabilme kuralı: Çevre değiştiren her efsane, yeni çevrenin sosyal ve etnografik şartlarına kendini adapte eder.

Bilge Seyitoğlu da efsanelerle ilgili çalışmasında, efsanelerin belli fonksiyonları yerine getirdiğini tespit edip şöyle tasnif etmiştir:
1. Gelenek ve görenekleri korurlar.
2. Topluma yer verirler.
3. Teşekkül ettikleri yere mana kazandırırlar.
4. Koruyucu ve tedavi edici rolleri vardır.

Efsaneler, toplumun iç dünyasını yansıttığı için değerlendirilirken, toplumun dünya görüşünün ve bilgi seviyesinin bilinmesi ve göz önünde bulundurulması gerekir.

Efsanelerde "taş kesilme" motifi

Efsanelerde en yaygın motif "taş kesilme" motifidir. Taş kesilme, çeşitli sebeplerden dolayı gerçekleşebilir. Beddualar nedeniyle lanetlenen kişiyi yılan sokar veya o kişi taş kesilir. Taş kesilme, ya cezalandırmadır ya da mükâfattır. Eğer çok zor durumda kalınırsa, dua ederek "Allah'ım, beni ya taş eyle ya kuş" denilerek taş kesilme mükâfatlandırmadır. Kötü bir şey yapıldığında, istek dışı ortaya çıkan taş kesilme ise cezalandırmadır. Taş kesilmeden geri dönüş yoktur.

MENKIBE

Merkezinde ulu bir zat olan, bu zatın etrafında vuku bulan ve keramet motifleriyle süslenmiş anlatılardır.

Özellikleri

1. Kısa anlatılardır.
2. Kahramanları gerçek ve mukaddes kişilerdir.
3. Olayların belirli yeri ve zamanı vardır.
4. Sadece eğlenmek için bir eşyanın ya da tabiat olayının tanımını yapmak için anlatılan anlatı değildir.
5. Anlatanlar da dinleyenler de olayın gerçek olduğuna inanır.
6. Anlatının merkezinde yer alan veli kişi, hayatta iken de öldükten sonra da anlatıda yer alabilir.
7. Sade bir anlatım tarzı vardır.
8. Belirli bir anlatıcısı yoktur

MASAL

Masalların kalıplaşmış bir anlatım biçimleri vardır.

1. Masal başı tekerlemesi (giriş veya döşeme)
2. Masalın kendisi (gövde veya gelişme)
3. Masalın sonu (üç elma, dua ya da dilek)

Masal başı kısmı sadece Türk masallarında bulunur. Masalın giriş kısmıdır ve şu sebeplerden dolayı söylenirler:

a. Masalın gerçek dışı, hayal ürünü olduğuna dair hazırlık yapar ve vurgular.
b. Anlatıcının söz konusunda marifetli olduğu vurgulanır.
c. Dinleyicinin dikkatini çeker, onu masala yoğunlaştırır.
ç. Bazen de dinleyiciyi eğlendirir.

Formeller

Formeller yani kalıp sözler masalın girişinde, ortasında yer alabildikleri gibi ortasında da yer alabilirler.

Masalın giriş tekerlemesinin masalı metni ile ilgisi yoktur ve bu tekerlemelerde seci yani iç kafiye vardır. Masalın kendisi ya da gövde bölümü "iki tekerleme bir yuvarlama" ya da "iki dizi bir koşma" adını alır.

Kalıp ifadeler, anlatmanın seyrine göre masal anlatıcısı tarafından kullanılır. Masal sonu tekerlemeleri ve masal formellerinden başka masal ortalarında anlatmanın hızlandığını belirtmek ve uzun zaman aralıklarını kapatmak için de kalıp sözler kullanılır. Bunun sebebi ise, masal anlatırken teferruatlı yolculuğun anlatılmamasıdır. Bu kısım "az gitti, uz gitti, dere tepe düz gitti..." şeklinde söylenir.

Yine anlatıcı, masal başında ve sonunda olduğu gibi ortasında da masalın yalan olduğunu belirtme ihtiyacı duyar. "O da yalan bu da yalan dinlettim sana koca bir yalan" ... gibi sözlerle bunu söyler. Ayrıca, masal ortasında söylenen tekerlemeler, masalların unutulan yerlerinde dolgu malzemesi olarak da kullanılabilir.

Masallar -di'li ve -miş'li geçmiş zamanlarda anlatılırlar. Olaylar, önemlerine göre sıralanarak üç süreli bir düzene geçerler. Kişiler için de bu uygulama aynıdır. Kahraman, her zaman üçüncü çocuktur. Üçüncü olay, bir önceki olaydan daha önemlidir. Buna üçlü bakışım kuralı denir. Olağanüstü masallarda ilkin vurgulanması özelliği de vardır: İlk olay, ilk çocuk... gibi.

Masallarda her şey zıtlarıyla beraber yer alır: Güzel varsa çirkin, iyi varsa kötü de vardır. Tekrarlar önemli rol oynar ve masalın kalıplaşmış bir şekli olduğunu gösterir. 1,3,7,9,12,40,90 gibi sayılar masallarda sık sık geçer. Benzetme ve sıfatlara yer verilmez. Bu da, anlatının dinleyicinin hayal gücüne bırakıldığının göstergesidir. Beyaz ve kırmızı renge çok sık yer verilir. Siyah, kara renge ise pek yer verilmez. Metaller ve minerallere, renklerinin parlak ve değerlerinin yüksek oluşundan dolayı yer verilir (altın, zümrüt, elmas gibi). Armut, elma, nar gibi meyveler; altın, zümrüt ve yakut olarak karşımıza çıkar.

Masalcı, giriş tekerlemesinden masala geçtiğini "günlerden bir gün" "vaktin birinde" ya da "bir varmış bir yokmuş" gibi sözlerle belirtir.

Masalın gövde kısmında masal kahramanı tanıtılır. Doğumu, gençlik yılları vs. yer alır.

Masalda, padişahın birden fazla çocuğu var ise sırayla hepsinin maceraları dile gelir. Üçüncü çocuğun macerası her zaman uzundur. Masal, en sonunda kalıp bir ifade ile bitirilir.

Masal Sonu

Masalın sonunda genellikle kötüler cezasını bulur, iyiler ise kazanan taraf olur. Bu kısımda masalcı yine tekerlemeler ile masalı bitirir.

Sonuç bölümü bir nevi dua, temenni ve gönül alma bölümüdür. Burada masalcı, dinleyenlere genel olarak hitap ettiği gibi şahıs söyleyerek de hitap edebilir. "Gökten üç elma düşsün; biri yiğit oğlu yiğitlerin başına, biri bu masalı anlatana, biri dinleyene..." gibi.

Olağanüstü varlıklarla insanların maceralarına dayanır. Diğer masallara oranla çok daha uzundur. Kişileri daha kalabalık olayları daha çapraşıktır.

Olağanüstü Masallar

Olağanüstü masalların kişileri insanlarla cinler, periler, devler, ejderhalar ve tabiat dışı varlıklardır. Hayvanlar, hayvan masallarında olduğu gibi insan rolünde değil, çoğu kez insan dışı varlıkların (peri, cin) hayvan kılığında görünüşleridir. Kedi, yılan, kuş vs. daha çok bu özellikleriyle karşımıza çıkar. Sözü geçen hayvanların önemli rol oynadıkları, masalların belli bir yerde gerçekten yaşanmış, insanların başından geçen maceralar gibi anlatıldığı, efsaneleştiği de görülür.

Türk halk masalları katalogundaki (Eberhard ve Boratav) 44 ve 80 nolu masalları, Anadolu'da hem efsane hem de masal olarak yaşamaktadır.

Zincirleme Masallar

Bu masalların çoğunun kahramanları hayvanlardır. Asıl hayvan masallarından onları ayırt eden özellik; ders verme çabası içinde olmayıp sadece eğlendirmek, şaşırtmak maksadıyla anlatılmalarıdır. Bu masallar; küçük, önemsiz bir takım olayların arka arkaya zincirleme olarak sıralanmasından meydana gelmişlerdir. Halkalar arasında sıkı bir mantık bağı vardır. Masal, bu halkalar sayısınca uzar, süratli bir tempo ile yürür. Çoğu kez masal bir yerden sonra ters yön izleyerek son olaydan baştakine veya maceraya son karışan kişiden ilk kişiye doğru yürütülür. Bu masalların önemli bir özelliği de üsluplarındadır. Birtakım hazır, belirli anlatı ve konuşma kalıpları ana olayı çevreler. Bu masallara **kalıplı masallar** yani "**Formula tales**" adı da verilir. Bu masallarda kötü kişiler, büyü, üçlü bakışım kuralı, ilkin vurgulanması özellikleri yoktur. Aşktan söz edilmez.

aofdestek.net

Gerçekçi Masall

Bu masalların kişileri olağanüstü masallardan farklı değildir. Gerçekçi masalların büyük bir kısmı Keloğlan ve Köse'nin maceralarını dile getirir. Gerçekçi masallar:
1. Deli kişilerin maceraları: Bunlar, masalcının hünerini ve dağarcığındaki malzemenin azlığı ve çokluğuna göre uzayıp kısalabilen, birbirine eklenebilir nitelikteki masallardır. En önemlileri Edi ile Bidi, Deli Oğlanla Akıllı Oğlanlar, TTV'de 324 ve 327 numaralı tiplerdir.
2. Hırsız, yankesici, haydut masalları: Türlü hünerleriyle padişaha kadar dünya âlemi şaşırtanlar ya da birbirine üstün gelmede bin bir türlü yarışma yapanlar bu masalların kahramanlarıdır.
3. Düzenbaz erkek veya kadın masalları.
4. Fakir erkek, kadın veya genç kızları varlıklı, güçlü kişilerle karşılaştıran ve onları zekâlarıyla, sağduyularıyla üstün çıkaran masallar.

Masallarda Köse

Türk masallarında, çevresindekilere muziplikten çirkefliğe varan dereceleriyle kötü oyunlar oynamaktan zevk alan kişi "Köse"dir. Kendisine yapılan haksızlığa karşı insafsızca cezalandırmaya giriştiği zamanlarda bazı yönleriyle Keloğlan'a yaklaşır. Ancak birçok masalda karşısına Keloğlan çıkar. Keloğlan, oyunlarıyla Köse'yi pes ettirir. Masal, Köse aracılığıyla dinleyenleri düzenbaz, fesat, kötü insan tipine karşı uyarmak ister.

Yalanlamalı Masallar

Bu masallar çoğu kez bir yalan yarışması şeklinde ortaya çıkarlar. En olmayacak, en şaşırtıcı yalanı söyleten kişi ya bir mükafat kazanacak ya da bir sınavdan başarıyla geçmiş olacaktır.

Yalanlamaların üçüncü tekil şahısla masal gibi anlatılanları olduğu gibi, birinci tekil şahısla yani kız delikanlıya yüzük verir. Bu yüzükle kendisi tanıtmasını ister. Ancak yüzüğe gerek kalmaz.

Stump Motif

Masalda belli bir fonksiyonu olmasına rağmen tam olarak gelişememiştir. Motifler, kültürden kültüre değişebilir.

Life History of Folklore (Masalın biyolojisi)

Terim anlamı olarak "masalın hayat hikayesi"dir. 1926 yılında Alman folklorist Ranke tarafından ortaya atılmıştır. Bazı araştırmacılar motifleri, tipleri, biçimleri ancak 20. asrın başlarında incelemeye başlamış, bu tür araştırmaların yanı sıra sözlü gelenekteki masalın yaşama şartları üzerinde de araştırmalarda bulunmuşlardır. Araştırmalarda, masalın metni değil de masalı anlatan ve onu dinleyen sosyal çevre ön plana çıkar.

Masal biyolojisi, masalın anlatımı ile ilgilidir. Masalın, masalcının dilinde ne gibi değişikliklere uğradığı, bunların nasıl yeniden biçimlendiği, masalın taşıyıcısı olan çevrenin özellikleri, masalcı,

miş gibi anlatılanları da vardır. O zaman yalanlamalı masal tekerlemeye dönüşmüş demektir. Yalanlamalı masalların başka tiplerini, avcı hikayelerini veya bir memleket, bir bölge halkının kendileriyle ilgili övünme huylarını alaya alarak anlatılan hikayelerde buluruz.

Hayvan Masalları

Asıl masallardan daha kısadırlar. Başta söylenen tekerlemeler bu masallarda görülmez. Ortada ve sonda söylenen kalıp sözler de kullanılmaz. Hayvan masalları, ibret alınması için, bir düşünceyi güçlendirmek veya o düşünceye örnekler vermek için anlatılır. Bir kısmında öğretici özelliği azalmış, maceracı yönü ağır basmıştır. Hayvan masallarında hayvanlar kılık değiştirerek insan değeri almışlardır.

Motif Index of Folk-literature (1932-1934)

İkinci baskısı 1955-1958 yılında Kopenhag'da yapılmıştır. Stith Thompson tarafından altı cilt olarak hazırlanmıştır. Sadece masal motifleri değil halk edebiyatının diğer motifleri de eserde mevcuttur. Bu altı ciltte 40 bin motif vardır. Her motifle ilgili bibliyografya verilmiştir. En sonda da genel bir bibliyografya vardır.

İsviçreli Max Luthi, motifleri beş grupta değerlendirir.
1. Sosyal hayatla ilgili motifler: Kız isteme, evlenme, düğün...
2. Mitolojik motifler: Bunlar zamanla mitolojiden geçmiş olan motiflerdir. Masalda kahramana yardımcı olurlar.
3. Büyü ile ilgili motifler: Masalda çok sık olarak karşılaştığımız motiflerdendir. Büyücüler, şahmeran, cadılar, devler, dev anası...

Blind Motif

Bunlar, hiçbir fonksiyonu olmayan motiflerdir. Olayın sürekliliğinde rol oynamazlar. Örneğin, genç dinleyen çevre ve masal arasındaki ilişki, bir masalın zamanla başka bir masala karışması ve genişlemesi (kontomition) masal biyologlarının araştırma konularını teşkil eder.

Molinovksi, ilkel toplumlarda halk kültürü ürünlerinin yaşadığı tabii çevre içerisinde değerlendirilmesi gerektiğini, metnin tek başına işe yaramayacağını, tek başına ölü olduğunu, kendi tabii şartlarında yaşadığı takdirde değer kazandığını söyler ve fonksiyonalizmin temelini atar.

Anlatmanın Sosyolojisi

Bu eser 1940'ta Macaristan'da doğmuştur. G. Ortutay ve bu ekole mensup kişiler, masalcının repertuarındaki bütün masalların tespit edilmesi gerektiğini ve yazıya geçirilmesinin zorunluluğu üzerinde dururlar. Masalcı ile onun yaşadığı sosyal çevre arasında çok sıkı bir bağ vardır. Masalcılar kendi istekleriyle masal anlatmazlar. Dinleyici istekleri ve çevrelerine göre repertuarlarını oluştururlar. Yine bu ekole göre masalcının şahsiyeti anlatımda önemli rol oynar.

Araştırmalara göre masal dinleyicisi azaldığından dolayı masal anlatıcıları da bu oranda azalmıştır. Ön planda dinleyici yok olmakta, buna bağlı olarak masalcı da yok olmaktadır.

Bir başka temsilci, Linda Degli'dir. Degli, uzun yıllarını belirli bir çevrede geçirmek suretiyle o çevrede yaşayanların masallarını, tekniklerini ve masalı yaşatan topluluğu araştırmıştır. Masal anlatıcıları:

1. Pasif anlatıcı: Masalı bilen fakat anlatmayan kişilerdir. Ancak anlatmak zorunda olduklarında masal anlatırlar.
2. Fırsat buldukça masal anlatan kişiler: Çok masal bilirler ve kendilerinden istenmese bile masal anlatırlar.
3. Bilinçli masalcılar: Bilinçli olarak masal anlatırlar, dinleyicinin ruh durumuna göre masalı değiştirirler. Bunu yaparken masalları asla bozmazlar.

HALK HİKÂYESİ

Halk hikâyesi, nazım ve nesir karışık bir yapıya sahiptir. Bu özellik; masal, hikâye, menkıbe ve fıkralarda pek görülmez. Hikâyenin anlatım ve tasvir kısmı mensur, duygu ve heyecanı ifade eden kısımları ise manzumdur.

Hikâyeci, hikâyenin mensur kısmında istediği değişikliği yapabilir. Konuya ekleme veya çıkarma yapmakta serbesttir. Hikâyenin ana hattından sapmamak şartıyla, beğenmediği kısımları çıkarır, hoşuna giden bir başka kısmı uygun bir yere ilave edebilir. Bu şekilde sonradan ilave edilen hikâyelere **karavelli** adı verilir.

Hikâyeci, mensur kısımlarda sahip olduğu anlatma serbestliğini manzum kısımları söylerken kaybeder. Çünkü burada şiiri olduğu gibi vermek zorundadır. Herhangi bir değişiklik yapamaz, ancak burada da marifetini bir başka şekilde gösterebilir. Hikâyenin aslında yer alan türkülerin ve şiirlerin haneleri arasına bir mani, sekiz heceli başka bir türkü veya şiir parçaları ilave edebilir. Buna **türkülerin peşrevsi** denir. Hikâyenin bu bölümünde halk şiirinin hemen hemen her şeklinde ve türünde yer alan şiirleri birinci derecede kahramanlar yani hikâyeye adını verenler söylerler. Kahramanlar tüm duygularını, sevinçlerini, ıstıraplarını şiirle ifade ederler. Hikâyelerde nesirden nazma geçerken genellikle "aldı sazı eline" şeklinde kalıplaşmış ifadeler kullanılır.

Hikâyelerin girişinde masallarda olduğu gibi kalıplaşmış ifadelere rastlanır. Hikâyenin sonu bir dua ile tamamlanır. Sözlü varyantlarında dil, sade ve anlaşılır olmasına rağmen yazılı olanlarında dil biraz ağırdır.

Hikâyenin özellikle giriş kısmında, aslında hikâyenin aslında olmayan, fakat sonradan eklenmiş manzum parçalara rastlanabilir. Bu durum daha çok şiir söyleme kabiliyeti olan, şiire özel bir merakı olan anlatıcıların hikâyelerinde görülür.

Güzellerin ve çirkinlerin tasvirleri kalıp ifadelerle anlatılır. Az da olsa sıfatlar kullanılır.

Halk hikâyelerinde, aynı masallarda olduğu gibi kahramanların hareketleri, bir yere gidip gelişleri, bir olaydan başak bir olaya geçişleri, uzun zamanı kısa bir şekilde ve bazı olayları anlatmak için kalıp ifadelere yer verilir.

Bir halk hikayesi metninin içinde diğer türlerde görülmeyen bir özellik olarak masal, efsane, dua, beddua, atasözü, bilmece, deyim örneklerine de rastlanır. Her anlatıcı veya her kaynak şahıs, anlattığı hikâyeyi kendi bölgesinin kültürü ve inanışlarıyla süsleyerek; hatta kendi hayatı ile birleştirerek anlatır. Böylece hikâyenin her anlatılışında yeni bir metin ortaya çıkar. Meddah Behçet Mahir'in anlattığı bütün hikâyelerde dua, bedduayla dinleyicilere nasihat vermesi onun en önemli özelliklerindendir.

Masallarda kullanılan diğer formel ifadeler de halk hikayelerinde kullanılır. Halk hikâyeleri, efsanelerle de yakından ilgilidir. Hemen hemen her hikâyede efsane özelliği gösteren parçalar vardır. Bunun en güzel örneklerine "Arzu ile Kamber" ve "Tahir ile Zühre"de rastlamaktayız. Bazı bölgelerimizde ise halk hikâyesinin kahramanlarına bağlı olarak sonradan efsaneler türetilmiştir. Anlatıcı, halk hikâyesinin anlatıldığı bölgede yaşayan birtakım örf, adet ve kutsal özellikleri; özellikle doğum, evlenme, ölüm gibi olaylarda metnin aslına bağlı kalmayarak, kendi bildiği gibi anlatır.

Halk hikayelerinin konuları genellikle aşk (Ercişli Emrah, Derdi yok ile Zülf ü Siyah, Arzu ile Kamber..) ve kahramanlıktır. Bazen iki konu birlikte işlenir (Bey Böyrek, Şah İsmail, Yaralı Mahmud...).

Halk hikâyesini meydana getiren hadiseler gerçek veya gerçeğe yakındır. Bu sebeple, teşekkül ettikleri devrin hadiseleri bazen aynı şekilde bazen de kısmen hikâyenin içinde yer alır. Köroğlu'ndaki Celali İsyanları, Ercişli Emrah'taki Şah Abbas'ın Van Kalesi'ni kuşatması gibi.

Kahramanların başından geçmiş gibi görünen pek çok hadisede olağanüstülükler vardır. Mesela, Köroğlu'nun su üzerindeki üç köpüğü içmesi üzerine şairlik, kahramanlık ve ölümsüzlük özellikleri kazanması, Aşık Garib'in Hz. Hızır'ın ayağının altından almış olduğu toprağı annesinin görmeyen gözlerine sürmesi üzerine görmeye başlaması, Kerem ile Aslı'nın yanarak kül olması gibi.

Halk hikâyelerinde kahramanlar genellikle olağanüstü bir şekilde dünyaya gelirler. Örneğin elma motifi: Çocuğu olmayan kişinin elma yedikten sonra çocuğunun olması. Kahramanın dünyaya gelişindeki bu olağanüstülük, hikâyenin sonuna kadar değişik şekillerde devam eder.

Kahramanın dünyaya gelişinde ona yardımcı olan ak saçlı ihtiyar, sonrasında kahramana ad verilmesi, eğitimi, aşık olması ve gurbete gitmesi gibi durumlarda karşısına çıkar.

Destan ve masallarda olduğu gibi halk hikâyelerinde de özel anlatıcılar vardır. Çoğunlukla erkekler tarafından anlatılır. Anlatıcılar; âşık, meddah gibi isimler alırlar. Kadınlar ise daha çok masal karakteri gösteren halk hikâyelerini anlatırlar. Örneğin: Tahir ile Zühre, Arzu ile Kamber...

Halk hikâyeleri beylik kurallara bağlı olarak anlatılır. Önce fasıl ve döşeme kısımları vardır. Daha sonra da hikâyenin asıl kısmı ile sonuç gelir. Günümüzde bu geleneği devam ettirenler Murat Çobanoğlu ve Şeref Taşlıova'dır. Bu kaidelere bağlı olarak hikâye anlatanlardan biri de 1988 yılında kaybettiğimiz Behçet Mahir'dir. Hikâyelerinde Selçuk adını verdiği döşeme kısmını yapmadan asla başlamazdı. Hikâyelerin bazı bölümlerinde dinleyicilere yapılan dualar vardır. Bu dualar, hikâye anlatıcısı tarafından hikayenin yarım kaldığı ve ertesi gün başladığı zaman, hikayenin kahramanları birbirine kavuştuktan sonra, belirli bazı yerlerinde yer alır.

Hikâyelerde kahramanların en büyük yardımcısı Hz. Hızır'dan sonra attır. Kahramanın her zaman yanında bulunan atı, onun sevincine de kederine de ortaktır. Kahramanlar bazen insan dışı varlıklarla da konuşurlar. Bunun en güzel örnekleri Kerem ile Aslı hikâyelerinde mevcuttur. Kerem, avcıların kovaladığı ceylana, turnalara, Kızılırmak'a, Karadağ'a, Erciyes'e, kurukafaya hitaben şiirler söylerken; Mecnun çöldeki hayvanlarla Leyla'ya; Arzu bulut ve kuşlarla annesine haber gönderir.

Halk hikâyeleri her zaman mutlu sonla bitmez. Ancak bazı halk hikâyelerinin ayrılıkla biten sonu anlatıcılar tarafından kavuşmayla bitirilir. Özellikle hikaye anlatıcıları bir araya gelerek, âşıkların birbirine kavuşturulmadıkları zaman başlarına kötü hadiseler gelmesi sebebiyle aşıkları kavuşturma kararı almışlardır. Sadece Kerem ile Aslı hikayesinin sonu değiştirilmemiştir.

Halk hikâyelerinde mekan dünyadır. Bu mekan bazen çok dardır (köy gibi), bazen de daha geniş bir coğrafyadır. Hikâye, Türkiye dışında Mısır, Halep, Tiflis, Tebriz gibi ülkelerde geçer. Zaman ise, bildiğimiz, yaşanan zamandır.

Meddah

Tek oyuncunun oynadığı, seyirlik oyun çeşididir. Meddahlar, kendilerinin birer komedyen olmadıklarını, ibret verici sözler söyleyip olaylar anlattıklarını, söze başlarken söyledikleri beyitlerde zikrederler.

İstanbul'un en tanınmış meddahlarından İsmet Efendi, hikâyeye başlamadan önce halka ibret verecek menkıbeler anlattığını ifade eder. Meddah, gösterisinde anlattığı bir vak'a ve hikâyeyi seyirciler önünde hareket ve taklitlerle canlandırır. Bu taklitler ses, şive, hareketler (el, yüz, gövde) sayesinde anlatılır.

Elimizdeki mevcut resim ve tahlillere bakarak, bu tek aktörlü oyunun sahnesinin olmadığını görüyoruz. Meddah, genellikle erkek dinleyicilerin bulunduğu yerlerde (kahvehane) yüksek bir yere çıkar, makyajlı ve kıyafetli değildir. Sahne ve dekor yoktur. Aksesuar olarak omzunda bir mendil, elinde bir baston veya sopa, önünde de bir bardak su bulunur. Bütün hüner, meddahın hareket ve taklit kabiliyetinde, kendini dinletme gücünde toplanmıştır. Elindeki mendil, başını bağlayıp cinsiyet değiştirmede, ağzını örterek ses değiştirmede vs. kullanılır.

Taklidin, dramatize ya da canlandırmanın önemli rol oynadığı meddahlık sanatı, uzun dönem boyunca İstanbul'da halk tiyatrosunun önemli bir kolunu teşkil etmiştir. Zamanla güldürü, alay ve taklit yönleriyle ortaya çıkan meddahlık hikâyelerinde en belirgin özellik gerçekçi olmalarıdır.

Meddah hikâyelerinde entrikalar kuvvetlidir. Olay, beklenmedik sonuçlar doğurur. Çevre, şehrin semtleridir. Hikâyelerin kökeni çok eskidir. Genellikle kahve dolup seyirciler hazır olunca, meddah bir yere çıkar ve "hâk dostum hâk" diyerek söze başlar. Bir divân ya da bir tekerleme okur. Oyunu, üç kısımdan oluşur:

Açıklama bölümleri, halk hikâyelerindeki döşemelere benzer. Burada kafiyeli ya da kafiyesiz, hikâyenin geçtiği dönem, kişiler, bu kişilerin sosyal ve ekonomik konumları sergilenir. Bazen padişaha da övgü vardır.

Senaryo bölümünde maniler, atasözleri, deyimler ve olaylar dizisi mevcuttur. Bu bölümde etnik gruplara mensup olan kişiler kendi şiveleriyle konuşurlar. Meddahın kabiliyeti ve gösteri gücü burada kendini gösterir. Eski bir konuya yepyeni bir üslup giydirir. Taze bir ruh aşılar. Zaman ve zemine uygun yenilikler katar.

Bitiş kısmında çoğunlukla bir kıssadan hisse vardır.

Manisalı Derviş Kâmilî, İstanbullu Hamdi, Kız Ahmet, Aşkî Sururî, Küçük Ali, Meddah Tahsin, Gazanfer Özcan, Erol Günaydın ve Ahmet Gülhan önemli meddahlardandır.

aofdestek.net

FIKRA

Fıkra, umumiyetle gerçek hayat hadiselerinden hareketle, ”hisse” kapmayı hedef tutan, karakterinde az-çok nükte, mizah, tenkit ve hiciv bulunan güldürücü ve düşündürücü, daha çok zekâ ve incelik taşıyan, sözlü kısa mensur hikâyelerdir. Fıkralar, özelliklerinden doğan görevlerini yerine getirirken dalgınlık, abartma, tekrar vs. gibi unsurlardan bol bol faydalanır. Çoğu mahalli, tarihi, bölge, zümre ve anonim gibi tiplere bağlı olarak anlatılır. Fıkraların içlerinde ciddi olan olduğu gibi, mizahi ve müstehcen olanları da vardır.

Fıkra Türk Edebiyatında mevcut edebi türler içinde ürünlerinin çokluğu konularının çeşitliliği bakımından en zengini ve renklisidir. Sözlü mizahının en yaygın örneğidir. “Fıkralar küçük anlatmalar olmalarına rağmen, üzerlerinde uzun uzun durulması ve çeşitli açılardan incelenmesi gereken mahsullerdir.

Fıkralar genelde tek motife yer veren kısa, bir fikir etrafında kurulu ve bir hükümle sona eren güldürücü, düşündürücü küçük hikâyelerdir.

Türk Milletinin, milli karakterlerinden biri de latife anlayışıdır. Fıkra ve mizah edebiyatımız dünyayı güldürecek kadar eşsiz ve zengindir. Asırlarca çeşitli meşakkatlere maruz kalmış milletimiz, acılarını bir nebze olsun unutmak için en kötü günlerinde dahi tevazu ile gülmeye çalışmıştır.

Fıkra türünün edebi hayatımızdaki ilk örneklerine, Türk Kültür tarihinin en eski ve en değerli yazılı kaynaklarından biri olarak kabul edilen Kaşgarlı Mahmut’un DLT.’ de rastlanmaktadır.

Fıkraların merkezinde daima insan ve insana bağlı olaylar yer alır. Konuları hayatidir, yaşanmış hayat sahneleridir. Olayların merkezinde bulunan kişilere ise “fıkra kahramanı” veya “fıkra tipi” adı verilir.

Özellikleri:
1. Ayrıntıya yer verilmez, uzun anlatımlar ve sanatlar görülmez. Gerçeklik, az söz, somutluk anlamlı düşünce ve hareket esastır.
2. Kuruluş bakımından bir tez ve antitezden oluşur.
3. Mutlak şekilde ders vermeyi amaçlar.

KARAGÖZ OYUNU

Çerçeveye gerdirilmiş olan beyaz bir perdenin altında oynatılır. Figürler, perdeye gölgenin vurmasını sağlayan bir ışık kaynağının önünde tutularak oynatılır. Eskiden meşale, mum olan bu ışık kaynağın yerini bugün elektrik ampulleri almıştır.

Bütün tasvirlerin taklidini “hayâli” denilen usta yapar. Şarkılarda ise çırak yardım eder. Beyaz perdeye ayna adı verilir. Orijinali 2 x 2,5 metredir. Bu boyut sonradan 110 x 80 cm’ye inmiştir.

Tasvir denilen figürler 32 ila 40 cm boyundadır. Manda, deve, dana, sığır derisinden yapılır. Deve derisinden imal edilenler diğerlerine göre daha şeffaftır ve ışık ile renkleri daha iyi geçirebilme özelliğine sahiptir.

Karagöz’ün Bölümleri

1. Mukaddime: Giriş anlamındadır. Oyun başlamadan önce “göstermelik” adı verilen limon ağacı, çiçek demedi vs. boş perdeden yansıtılır. Giriş başladığında bu göstermelik, düdük sesiyle yavaş bir biçimde perdeden kaldırılır. Sahnenin solundan Hacivat görünür. Hacivat, geleneksel semaî, ardından da evreni temsil eden aynanın felsefesini anlatan şarkısını söyler. Sonra Karagöz sahneye gelir.

2. Muhavere: Bu bölümde Karagöz ve Hacivat arasında tekmeler ve atışmalar, konuşmalar yer alır. Bu karşılıklı konuşma bir kıssadan hisse ile son bulur.

3. Fasıl: Esas oyunun yer aldığı bölümdür. Ana tema bu bölümde oynanır. Bütün figürler bu bölümde ortaya çıkar, rollerini oynar. Her oyunun konusu farklıdır.

4. Bitiş: Bu bölüm, genellikle eğlencelerin ve kutlamaların yapıldığı, oyunun bitiş bölümüdür. Değişik satıcılar geçer, farklı dans figürleri yapılır ve oyun biterken Karagöz oyunun bittiğini seyircilere haber verir. Hacivat, Karagöz’e seslenir ve “yıktın perdeyi eyledin viran / varayım sahibine haber vereyim himan” der. Buradaki sahip, perde evreni temsil ettiğinden dolayı tabiî ki tanrıdır.

Karagöz’ün Özellikleri

Karagöz, yuvarlak gözlü, gözleri büyük, gözbebeği iri ve karadır. Adı zaten bu özelliklerinden dolayı ileri gelmektedir. Başında büyük bir kavuk taşımaktadır. Saçları yoktur.

Karagöz ve Hacivat arasındaki konuşmalarda Hacivat, bilgisini gösterimlerle dolu tekerlemelerle söylerken; Karagöz ise halkın diliyle, hazır cevaplılıkla ve yanlış anlamalarla dolu bir şekilde söyleyeceklerini sıralar. Bu tarz, onun halk arasında çok sevilmesini ve sayılmasını sağlamıştır.

Karagöz, yalnızca kendisinin ve ailesinin çıkarlarını düşünmektedir. Ancak, tüccar olmadığında ve işsiz gezdiği zamanlarda ailesine gerektiği gibi bakamamaktadır. Dolayısıyla Hacivat'ın bilgisine her zaman ihtiyaç duymaktadır. Aslında Karagöz saf birisi olmasına rağmen her zaman Hacivat'ı kandırmayı ve onun üstesinden gelmeyi başarmaktadır.

Hacivat'ın Özellikleri

Hacivat, dışa doğru kıvrık sakala sahip, düşünceli biridir. Her hareketini önceden planlar. Karagöz ise onun aksine fevridir. Hacivat'ın mantığı, hareketlerini sınırlar. Bu bakımdan Hacivat'ın hareketleri Karagöz'ün hareketlerine göre daha azdır. Hacivat, durumu ve şartları kabullenirken Karagöz ondan daha kaba ve hırçın bir tutum sergiler. Hacivat konuşkan, kolay inanan ve iyi tabiatlıdır. Konuşması ve bilgisi sebebiyle mahallede en sevilen kişidir. Genellikle başkalarına tavsiyede bulunur ve onlara yardımcı olur. Karagöz'ün onun gibi bir saygınlığı yoktur. Genellikle züppelerin hakaretlerine maruz kalır. Mahallenin sokaklarında kabadayılar tarafından dövülür.

Karagöz oyunlarındaki kadınlar her yaştan olabilir. Ancak bu kadınlar kavgacı ve her zaman dedikoduya hazırdırlar.

Çelebi

Sempatik biri olarak tasvir edilir. Figürler gibi, olaya alınmaz. Genellikle iyi bir aile kızına duyduğu aşk ile anlatılan züppe bir delikanlı olarak oyunda görülür. Genç, saygın, iyi giyimli, müsrif ve zarif biridir. Kadınların arkasından koşar ancak saftır. Eğitimlidir, İstanbul Türkçesi ile konuşur. Sevdiklerine diğer dillerden okuduğu şiirler ile seslenir. Avrupaî bir giyim tarzı vardır. Ayakkabıları cilalıdır. Baston kullanır. Hakim yakalı, uzun etekli bir ceket giyer.

Tiryaki

Afyon bağımlısıdır. Tüm zamanını afyon içerek geçirir. Mahallenin kahvehanesinde yatıp kalkar. Piposu, yelpazesi ve iri kamburuyla hemen göze çarpar. Ciddi görünmeye çalışsa da ciddiyetten uzaktır. Hacivat gibi konuşsa da onun gibi olmayı başaramaz. Pireyi deve yapar. Taklitçiler arasında bu figür oldukça yaygındır.

Bebe Ruhi

"r" sesini söyleyemeyen bir cücedir. İnsanlara aynı soruları tekrar tekrar sorarak onları usandırır. Altıkulaç ismiyle anılır. Yerinde duramayan, çenesi düşük, caka satan birisi olarak tanınır. Komşularının gösterdiği muhabbet yüzünden biraz şımarıktır. Karagöz, onu başında savmak için sık sık döver.

Bazı meşhur Karagöz oyunlarının konuları

- *Ağlık*
- *Kanlı Kovak*
- *Karagöz'ün Şairliği*
- *Kanlı Nigar*
- *Salıncak*
- *Yalova Sofası*

ORTA OYUNU *(Daha fazla bilgi için: S. 157-158)*

Bazı tiyatro bilim adamlarına göre Ortaoyunu, Karagözün sahneye çıkmış halidir. Gerçekten de gerek konuların, gerek tiplerin, gerekse oyunun işlenişindeki benzerlikler bu görüşü destekler gözükmektedir. Ortaoyunun kökeni ve isminin nereden geldiği konusunda çeşitli görüşler vardır. Bunlardan birincisi Ortaoyunun ortada oynanan bir oyun olması nedeni ile bu ismi aldığı iddiasıdır. Bir başka görüşe göre Ortaoyunu, 2. Beyazıd zamanında Osmanlıya göç eden Seferad Yahudilerinin İspanyadan getirdikleri 'Auto Oyunları' nın Osmanlıya uyarlaması sonucu ortaya çıkmıştır.

Ortaoyununun temel tipleri Kavuklu ve Pişekârdır. Kavuklu, Karagöz oyunlarındaki Hacivat'ın; Pişekâr ise Karagözün karşılığıdır. Kavuklu da Karagözdeki Hacivat gibi kentli insanı simgeler. Pişekâr ise; Pişe-pişmek ve kar sözcüklerinden de anlaşılacağı üzere, pişirerek kar-kazanç sağlayan, fırıncı cinsinden, kenar mahalle esnafı türünden, kentli orta sınıfın temsilcisidir. Kavuklu ise soylu sınıfın üyesidir.

Ortaoyununun diğer tipleri de Karagöze çok benzer. Tuzsuz Deli Bekir in yerini burada Efe almıştır. Matizin (esrarkeş) yerini Kambur ya da Cüce almıştır. Bölgesel tipler: Karadenizli, Rumelili, Çerkez, Kürt, Arap yerlerini

korumuştur. Azınlık tipleri olan Rum, Ermeni, Yahudi de Karagözden aynen alınmıştır. Ortaoyununun ilginç yönü, Osmanlı zamanında bu oyunlarda kadın rollerini zenne adı verilen erkek oyuncuların oynamasıdır. Tıpkı Shakespeare zamanında Shakespeare in oyunlardaki kadın rollerini sesi ince oyuncuların oynaması gibi...

Ortaoyunu, otantik alanda, ortada, genellikle kahvelerin bahçelerinde, yenidünya adı verilen bir paravan dekor, incesaz çalan bir müzik ekibi ve çeşitli tipleri canlandıran oyuncularla oynanırdı.

Ortaoyunu oyunlarının birbirine çok benzer, yalın bir çatısı vardır. Genellikle kavuklunun kiraya verdiği bir konak, bir ev, bir işyeri vb. vardır ve burayı kiralama işini Pişekar üstlenir. Kiralanan mekanın yeni sahibi ve Pişekar çoğu sahnede yer alırken azınlık ve bölgesel tipler teker teker sahneye girerek adeta bir resmi geçit şeklinde ve genellikle kiracı adayı ya da kiracının aşığı ya da akrabası olarak oyundaki yerlerini alırlar.

Orta Oyununun Bölümleri

Giriş

Zurna Pişekar havası çalar, Pişekar meydana gelir, iki eliyle dört bir yanı selamladıktan sonra zurnacıyla konuşur:
Pişekar - Efendim cümleten safalar geldiniz. (Zurnacıya) Amman benim pehlivanım!
Zurnacı- Buyur benim pehlivanım!
Pişekar- Bu da hesap değil
Zurnacı- Nedir hesabın?
Pişekar- Borcu sıkıyor kasabın. Filanca oyunun (oyunun adını söyler) taklidini aldım. Çal oyunumuz başlasın, tenezzülen teşrif buyuran zevat-ı kiram zevkiyab olsunlar Buradan sonra zurna genel olarak Kavuklu havası çalar ve Kavuklu ile kavuklu arası gelir. Kimi kez daha önce Zenne takımı veya Çelebi gibi başka kişilerin gelip Pişekar ile iş konuştukları da olur.

Bu bölüm Karagöz'deki Muhavere gibi oyunun en ustalık isteyen bölümüdür. Kavuklu ile Pişekâr arasında bir çene yarışıdır. Söyleşme bölümü iki kesimde olur. Önce Karagöz muhaveresine benzeyen, söyleşenlerin birbiri ile tanıdık çıkması, birbirlerinin sözlerini ters anlaması gibi güldürücü bir söyleşme ki, buna "Arzbar" denir; sonra da "Tekerleme" denilen, Karagöz muhaverelerinde de kimi kez rastlanılan, fakat Ortaoyunu'na özgü bir söyleşme gelir. Tekerlemelerde kavuklu, Pişekâr'a başından geçmiş gibi, olmayacak bir olayı anlatır. Pişekar da bunu gerçekmiş gibi dinler, sonunda bunun bir düş olduğu anlaşılır.

Fasıl

Tekerleme sona erip, bunun düş olduğu anlaşıldıktan sonra Fasıl denilen asıl oyuna geçilir. Çoğu kez, Kavuklu iş aramaktadır, tekerleme sonunda Pişekâr bu işi ona bulur. Kavuklu, Pişekâr'ın ona bulduğu işi yapmak üzere dükkana gider. Dükkan dekorunda gelişen olaylar dizisine paralel olarak ikinci bir olaylar dizisi de zennelerin Pişekar aracılığı ile kiraladıkları evde gelişir. Böylece çeşitli taklitler kimi kez dükkana müşteri olarak gelirler, kimi kez de zennelerle işleri oldukları için görüşürler. Fasıllar böyle gelişir.

Bitiş

Fasıldan sonra çok kısa bir bitiş bölümü gelir. Pişekâr nasıl oyunu seyircilere sunup tanıtmışsa, oyunu bitirmek de gene Pişekâr'a düşer. Seyircilerden özür diler, gelecek oyunun adını ve yerini duyurur.
Pişekâr - Aman birader, hamam olmayınca senin dükkan katiyen işlemez, sen de başının çaresine bak.
Kavuklu- İsmail başımın çaresini gene sen bulacaksın. Haydi yürü de başka bir iş tedarik edelim.
Pişekâr - Birader artık gelecek pazara vereceğimiz ne güzel bir oyunda bu işi hallederiz... Efendim her ne kadar sürç-i lisan ettikse affola. Teşriflerinizle ihya buyurduğunuz bizler büyük şükranlarımızı sunarak önümüzdeki pazara Kadıköy Kuşdili Palangasında verilecek "Gülme Komşuna Gelir Başına" isimli oyunumuzun fevkaladeliğini arz ederek teşriflerinizi rica ederim.
(İki eliyle iki yanı selamlayarak çekilir. Zurna Ey Gazeller veya İzmir Marşını çalar, oyuna son verilir)

Bkn. EK-2: Karagöz ve Orta Oyunu Karşılaştırması

KÖY SEYİRLİK OYUNLARI

Geleneksel Türk tiyatrosunun kaynakları içerisinde köy seyirlik oyunların özel bir önemi vardır. Halen özellikle Anadolu da ki pek çok köyde devam ettirilen köy seyirlik oyun geleneğinin tarihi binlerce yıl öncesine dayanmaktadır. Geçmişin tiyatrosundan geleceğin tiyatrosuna önemli bir kaynaktır bu oyunlar. Binlerce yıl önce Anadolu insanları, toplayıcılık kültüründen tarım kültürüne geçtiği dönemlerden itibaren günümüze kadar mevsim dönüşümlerine, ekim-dikim ve hasat zamanlarına özel bir önem vermiş, bu zamanları oruç, ritüel ve şenliklerle kutsamıştır. Binlerce yıl önce Anadolu insanları, geçimlerini günümüzde de olduğu gibi tarımdan sağlıyorlardı. Ekim yapılmadığı kış ayları onlar için kıtlık zamanlarıydı. Yaz ayları ise tam bolluk ve bereket dönemleri idi. Kıtlık, karanlıkla özdeşti, kara ile simgeleniyordu. Bolluk ise beyazla özdeşti, beyaz ile simgeleniyordu. Mevsimler arasındaki bu ak-kara çatışması köy seyirlik oyunların temel yapısını belirliyordu.

Günümüze kadar gelen köy seyirlik oyunların büyük bölümü işte bu ak-kara çatışması üzerine kuruludur. Özellikle Sivas köylerinde karşılaştığımız "saya gezme" adı verilen ritüelde, yazı ve kışı simgeleyen aklar giyinmiş genç kız ile yüzü karaya boyanmışa "Arap" ve onların peşine takılan çoluk çocukla dolu bir alay, köyde kapı kapı dolaşır, her evden geçen hasattan kalma hububatı toplar, köy meydanında bu hububat pişirilerek tüm köylülerce yenir. Hemen arkasından oynanan köy seyirlik oyunun da Arap, genç kızı kaçırır. Sonra da kızın yakınlarının genç kızı yeniden bulmasıyla şenlik yapılır. Arap kovalanır, böylece kış ayı kovulur, yazın gelmesi coşkuyla kutlanır, genç kız evlendirilerek düğünü yapılır. Az önce genç kızın kaçırılmasına üzülen, yas tutan seyirciler, az sonra, genç kızın Arapın elinden kurtulmasıyla sevinir, hep birlikte halay çekerek, dans ederek bu olayı kutlar.

Köy seyirlik oyunlar, adı üzerinde seyirlik oyunlardır. Tıpkı ortaoyunumuzda olduğu gibi bu oyunlar da genellikle köyün ortasında, köy meydanında oynanır. Seyirciler çepeçevre oyuncuları çevreler.

Oyuncu - seyirci ayrılığı hem vardır hem yoktur. Oyuncuları oyuna seyirciler hep beraber hazırlar. Bir tas, bir şapka, bir baston, bir deve, bir sopa, bir tüfek olabilir. Sırası gelen oyuncu seyirci içinden çıkarak oyuna katılır, oyundaki görevi bittikten sonra yeniden seyircilerin arasına karışır.

DİĞER TÜRLER: ATASÖZÜ – DEYİM – ALKIŞ-KARGIŞ

AOFDersleri.com