

**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI**

Cem İÇYAR

**KÖY SEYİRLİK OYUNLARI ORTAOYUNU VE COMMEDIA
DELL'ARTE OYUNLARININ İLİŞKİLERİNİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**TEZ YÖNETİCİSİ
Yrd. Doç. Dr. Bünyamin AYDEMİR**

ERZURUM-2011



**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**



TEZ KABUL TUTANAĞI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Yrd. Doç. Dr. Bünyamin AYDEMİR danışmanlığında, Cem İÇYAR tarafından hazırlanan bu çalışma 16 / 05 / 2011 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından. Tiyatro Anasanat Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Yrd. Doç. Dr. Bünyamin AYDEMİR

İmza:

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Pınar ARAS

İmza:

Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Erdiñ PARLAK

İmza:

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine aittir. / /

Prof. Dr. Mustafa YILDIRIM

Enstitü Müdürü



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

TEZ BEYAN FORMU



26.05.2011

SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine göre hazırlamış olduğum “ Köy Seyirlik Oyunları Ortaoyunu ve Commedi dell’ Arte Oyunlarının İlişkilerinin İncelenmesi” adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanması için izin verdiğimi onaylarım:

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

- ☐ Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezim/Raporum sadece Atatürk Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- ☐ Tezimin/Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

26.05.2011

[Tarih ve İmza]

[Öğrencinin Adı Soyadı]

Cem İÇYAR

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	V
ABSTRACT.....	VI
ÖNSÖZ.....	VII
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	7
ORTAOYUNU	7
1.1. ORTAOYUNU'NUN TARİHİ VE KAYNAKÇASI.....	7
1. 2. ORTAOYUNU ÖZELLİKLERİ.....	12
1. 3. ORTAOYUNUNUN ESTETİK YAPISI.....	18
1.3.1. Senaryo.....	18
1.3. 2. Dil.....	24
1.3.3. Teknik Özellikler.....	30
İKİNCİ BÖLÜM	33
KÖY SEYİRLİK OYUNLARI	33
2.1. KÖY SEYİRLİK OYUNLARI'NDA OYUN TÜRLERİ VE KONULAR.....	41
2.1. 1. Doğanın Canlanması İçin Oynanan Oyunlar	42
2.1.1.1. Fattik Oyunu.....	43
2.1.1.2. Çiğdem Bayramı	43
2.1. 1. 3. Hıdırellez.....	44
2.2. HASAT ÖNÜ-HASAT SONU OYNANAN OYUNLAR	45
2.2.1. Ekin Kurtarma Dansı	45
2.2.2. Ölüp- Dirilme Oyunu.....	45
2.2.3. Yağmur Duası.....	46
2.3. EĞLENCE AMAÇLI OLAN OYUNLAR.....	46
2.4. TÖRESEL ÖĞELER TAŞIYAN OYUNLAR	47
2.4.1. Madımak Oyunu	47
2.4.2. Arap Ve Kız Kaçırma Oyunu	47
2.5. YENİ DÜZENLENEN OYUNLAR	48
2.5.1. Değirmen Döndürme	48
2.5.2. Tarla Sürme Oyunu	48
2.6. KÖY SEYİRLİK OYUNLARI'NDA BİÇİM.....	49

2.7. KÖY SEYİRLİK OYUNLARI'NDA METİNLERİN YAPISI.....	50
2.8. OYUNLARIN OYNANIŞI	51
2.8.1. Köy Seyirlik Oyunlarında Yönetici	51
2.8.2. Oyunculuk.....	52
2.8.3. Seyirci	53
2.8.4. Oyun Yeri.....	54
2.8.5. Sahne Etmenleri	54
2.8.6. Müzik Ve Dans	55
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	56
COMMEDIA DELL'ARTE.....	56
3.1. COMMEDIA DELL' ARTE-ORTAOYUNU KARŞILAŞTIRMASI	62
3.2. COMMEDIA DELL'ARTE- KÖY SEYİRLİK OYUNLARI KARŞILAŞTIRILMASI	65
SONUÇ.....	71
KAYNAKÇA	74
ÖZGEÇMİŞ.....	76

ÖZET**YÜKSEK LİSANS TEZİ****KÖY SEYİRLİK OYUNLARI ORTAOYUNU VE COMMEDIA DELL'ARTE
OYUNLARININ İLİŞKİLERİNİN İNCELENMESİ****Cem İÇYAR****Mayıs 2011, Sayfa 76+ VI****Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Bünyamin AYDEMİR****Jüri : Yrd. Doç. Dr. Bünyamin AYDEMİR****Doç. Dr. Pınar ARAS****Yrd. Doç. Dr. Erdiç PARLAK**

İnsanlığın varoluşundan beri insan yaşamını destekleyen tiyatro sanatı, günümüze kadar bu desteği sürdürmeye devam etmiştir. Birçok türü olan tiyatro, dünya üzerinde toplumlara yol göstermiştir. Yaşamsal gerçeklere göre biçim alan tiyatro ortak değerlerle benzerlik de göstermektedir. Bu tezde farklı coğrafyalar ve zamanlarda ortaya çıkmış Commedia dell' Arte, Köy Seyirlik Oyunları ve Ortaoyunu tiyatro türlerinin benzer ev farklı yönleriyle ve bu durumların nedenleri ele alınmıştır.

Tezimizin birinci bölümünde Ortaoyunu'nun kaynağı, teknik ve tematik özellikleri derinliğine incelendi ve değerlendirilmiş. İkinci bölümde Köy Seyirlik Oyunları kaynağı, teknik ve tematik özellikleri, Üçüncü bölümde ise Commedia dell' Arte oyunları teknik ve tematik özellikleri incelendi ve değerlendirildi. Ve bu üç oyun türü teknik ve tematik olarak karşılaştırılıp aralarındaki benzerlikler ve farklılıklar ortaya konulmaya çalışıldı.

Anahtar Kelimeler: Köy Seyirlik Oyunları, Ortaoyunu, Commedia dell' Arte Oyunu

ABSTRACT
MASTER THESIS
A STUDY ON RELATIONSHIP AMONG VILLAGE SPECTACLE PLAYS,
ORTAOYUNU AND COMMEDIA DELL'ARTE

Cem İÇYAR

Advisor of Thesis: Assist.Prof Dr. Bünyamin AYDEMİR

May 2011- PAGE: 76+VI

Jury: Assoc. Prof. Dr. Bünyamin AYDEMİR

Assoc. Prof. Dr. Pınar ARAS

Assoc. Prof. Dr. Erdiñ PARLAK

Drama that has supported man's life with its presence since human existence still maintains this support. With its many forms, theatre has been guiding societies around the world. Drama shaped by vital realities shows similarities to common values. This study investigates the differences and similarities of Commedia dell' Arte, Village Plays and Ortaoyunu that formed in different geographies and times, and also the reasons for these differences, and similarities.

In the first chapter, the origin, technical and thematic characteristics of Ortaoyunu were examined and discussed in detail. In the second chapter the origin, technical and thematic characteristics of Village Play were investigated and discussed. In the third chapter, the origin, technical and thematic characteristics of Commedia dell' Arte were examined and discussed and these kinds of drama were compared technically and thematically and the differences and similarities of these kinds were revealed.

Key Words: Village Plays, Ortaoyunu, Commedia dell' Arte

ÖNSÖZ

Dünyanın en eski ve köklü sanat dallarından biri olan tiyatro sanatı, av törenlerinden beri uygarlığa hizmet etmiş ve insanların yaşama tutunmalarına, çözümleyebilmelerine, ilişkiler kurmalarına ve kendilerini geliştirmelerine yardımcı olmuştur. Tüm uygarlıkların temellerine destek olan tiyatro, bu temellendirmeleri yaparken uygarlıklar arası ilişkileri de düzenlemiş ve pekiştirmiştir. Tiyatro insanı, insanla, insanca anlatan bir sanat dalıdır. Kaynağı ve hedefi insan olan bu sanat dalı hiç kuşkusuz insanla ilintili, ortak paydaların birleşimiyle zenginleşir.

Kültürlerarası iletişim, kültürel, ticari vb şekillerle gelişir ve sanat bu iletişimi çizgisine sokar. Kültürlerarası bu iletişim sonucu meydana çıkan iletişim, elbette birçok alanda uygarlıklar, kültürle veya milletlerarası ortak noktalar oluşturur. Bu bağlamda birbirine benzeyen gelenekler, yaşamsal öğeler ve sanat anlayışları gözlemlenir.

Tezimiz Köy seyirlik Oyunu, Ortaoyunu ve Commedia dell' Arte Oyunlarına bakış açısı ve birbirleriyle iletişimleri sonucu karşımıza çıkan benzerlikleri bu bağlamda ele alarak değerlendirecektir. Farklı coğrafyalar, iklimler ve kültürler birbirini model almadan aynı paydada, ortak noktaları olan sanat anlayışlarıyla karşımıza çıkabiliyor. Bu sanatsal oraklık toplum ilişkileri, ticari bağlantılar, siyasi anlaşmalar gibi birlikteliklerle ortaya çıkıp pekişebiliyor. İşte Commedia dell' Arte, Ortaoyunu ve Köy Seyirlik Oyunları da bu bağlamda ortak noktalarıyla dikkat çekmekte ve incelenmeye değerdir.

Tez çalışmamda benden desteğini esirgemeyen Tez Danışmanım Yrd Doç. Dr. Bünyamin Aydemir'e, Öğrt. Gör. Erdoğan Göğebakan'a ve ismini sayamadığım hocalarıma ve arkadaşlarıma minnet duygularımı sunar, teşekkür ederim. Ve tabii sevgili aileme...

GİRİŞ

İnsanoğlu doğar doğmaz, yeme, içme, korunma ve barınma içgüdüğü yüzünden doğa olayları ile karşılaşmıştır. Zaman içinde doğanın kendi içindeki varlıklarını tanımış, bu tanıma, insanoğlunu evrendeki varlıklarla, maddi ve manevi bir bağ kurmasına neden olmuştur. Bu bağın ilk aşaması da “taklit” olmuştur.¹ Yaşayabilmek için avlanan ve avlandığı hayvanın ruhunu kovduğuna inandığı için de etrafında ettiği dansın taklit edilmesi, çeşitli doğa olaylarına karşı gösterdiği tepkinin ya da doğa olaylarının yansıtılmasının oluşturduğu taklitler böylece ilk dram sanatının çekirdeğini oluşturmuştur.

Mistik bir özelliklerle başlayıp sonra törensel boyuta gelen dramların bir kısmı, zaman içinde evrimini sürdürerek “oyun” özelliğini almıştır.² İnsanlığın taklitlerle başlayan, ilkel düşünüşten mitosa ve oradan zihinsel düşünceye varan inançlara ve törenlere bağlı temsiller coğrafya, iklim şartları, dinsel değişiklikler, toplum yapısı gibi etkenlerle farklılaşmıştır.³ Bu bağlamda gözlemlememiz ve önemsememiz gereken en önemli etken insan faktörü ve temel insan etkenleridir. Değişik dinlerde, inanışlarda, geleneksel yapılarda, zaman ve mekân ayrılıklarında da olsa insan, temel bağlamda ortak bir zemin üzerinde dünyada var olan bir varlıktır. Dünya tarihinde tüm olayların merkezine insanı koyduğumuzda ayrışmalar ne kadar çok olursa olsun temeldeki ortak nokta olan insan farklılıklarının yanında benzerlikleri de barındırır. Afşar Timuçin ilk insan toplumlarının aynı konu üzerinde birbirinden habersiz ve bağımsız olarak hareket ettiğini şöyle vurgular.

“... Bu dönemin tüm halkları süsü seviyordu. İnsanlar kolye yapmak için deniz kabuğu ve hayvan dişi topluyordu...”⁴

İlk insandan beri ortak akıl ve ihtiyaç birbirinden habersiz işlemekte ve ortak beğeniyi sunmaktadır. Sanatın evrensellik ilkesi de bu bağlamda çok önemlidir. Evrensellik ilkesi insanlığın ortak paydasından hareketle var olur. Bu var oluş birçok alanda kendini hissettirdiği gibi sanatta, dolayısıyla sanatın en önemli dalı olan tiyatro sanatında da karşımıza çıkar. Birçok sanat dalının benzeşmesi, birbirini hatırlaması işte

¹ Özdemir Nutku, *Dünya Tiyatrosu Tarihi I*, Mitos Boyut, İstanbul 2000, s.17.

² Nutku, 18-19.

³ Selen Korad Birkiye, *Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim*, De Ki Yay., Ankara 2007, 23- 24.

⁴ Afşar Timuçin, *Düşünce Tarihi I*, Bulut Yay., İstanbul 2000, 50-51.

bu sebepten dolayıdır. Benzeşen olaylar, durumlar, yaşamlar, sanatlar ya da sanat tavırları temelde insanın özünün ve ihtiyaçlarının aynı olmasından kaynaklanır. Temel kurallardan kabul edilen arz-talep ilişkisi bize bu benzeşmeleri çözmemizde yardım edecektir. Çünkü insanlar ihtiyaçları yönünde çözüm üretirler.⁵ Bu olaya birçok sosyolojik bağlamda bakıp örneklerini görebileceğimiz gibi tiyatro bağlamında da bakabilir ve anlamlandırabiliriz. Bu bağlamda Metin And Anadolu Köy Seyirlik Oyunları ile Balkanlar ve Avrupa’da karşımıza çıkan Köylü oyunları arasında önemli bağlar bulmuş, bu bağların Anadolu toprakları olduğunu savunmuştur.

“Özellikle çeşitli öğeler yoluyla Avrupa köylüsünün sürdürdüğü tarımsal kut törenlerle Anadolu köylüsünün tarımsal kut törenleri arasında benzerlikler sayılmayacak kadar çoktur, her ikisi de gene bu bölgeden çıkmıştır. Anadolu köylüsü kaynağın başındadır ve eski kalıtın bekçisidir.

Canlı bir biçimde yaşayan bu geleneği Avrupa’dan önce komşu ülkelerde buluyoruz. Yunanistan, Bulgaristan, Romanya gibi ülkelerdeki köylünün dramatik geleneklerinde bizimkilere büyük bir yakınlık buluyoruz. Ayrıca yalnız benzerlik değil, fakat bu oyunlarda kullanılan sözcüklerin birçoğu da Türkçe’dir.

Bir örnek üzerine bunu gösterelim. Balkanlar’da bu tür oyuncuların bir adı da “cemale”dir. Bir ad altında Bulgaristan da görüldüğü gibi ayrıca Makedonya’da da karşımıza “cemala” ya da “cemalcik” olarak çıkmaktadır. Cemal Arapça bir sözcük olup yüz güzelliği ve erkek adı olduğu gibi ayrıca cemal – Allah ise Allah’ın lütfu demektir. Bu sonuncu anlamda bu oyunların bolluğa yönelik olduğu düşünülürse bu sözcük altında gerek Anadolu’da gerek Balkan ülkelerinde görülen, toplanan oyunların gene bizim etkimizle buralardan böyle adlandırıldığı anlaşılır.”⁶

İnsanlığın var oluşundan itibaren karşımıza çıkan ritüel ve sosyolojik durumlardan kaynaklanan ve tiyatral olarak “taklit” diye nitelendirilen ve sonunda dramı yaratan durum ele alalım. İnsanın yaşam içinde ruhunu dinlendirmesi, kendini sağaltması, bir bakıma içini boşaltması bir başka deyişle hayata tutunma, eğlenme gereksimini görürüz.⁷ Bu rahatlama olgusu tüm insanlık için gerekli olduğundan dolayı

⁵ Doğan Cücenoglu, *İnsan ve Davranış*, Remzi Kitapevi, İstanbul 2000 s.38.

⁶ Metin And, *Geleneksel Türk Tiyatrosu*, Bilgi Yayınevi, Ankara 1969, 53- 54.

⁷ Emile Boutroux, *Çağdaş Felsefede İlim ve Din*, (Çeviren: Hasan Katipoğlu) , Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, İstanbul 1997, 327- 329.

da yapılan eylemler toplumlar arasında benzerlikler arz eder. Bu benzerlikler toplumlar arası iletişimin başlamasıyla da etkileşimlerle büyür ve çoğalır. Toplumlar ya da uygarlıklar arasındaki bu denli yakınlıkların elbette taklit ya da kopyalama diye nitelendirilmesi doğru olmaz. Çünkü insanlığın ortak akli toplumlar arası iletişim olmasa bile ortak fikirler üretir ve toplumlar kendi içinde bunu yaşar, toplumlar arası iletişimde ise bu yaşadığı ya da yaşattığı olguyu genişletir, kökleştirir. Afşar Timuçin

*“Akıl ve düşünmek insanın en eski alışkanlıklarındandır. İnsan, insan olmaya başlarken düşünmeye başlamıştır. Düşünmek insan için bir zorunluluktur. Düşünmek insan ruhsallığının en belirgin işlevidir...”*⁸

diyerek, insan aklının ve düşünmenin ne denli önemli olduğunu ve bu eylemin ortak bir eylem olduğunu vurgulamıştır. Unutmayalım ki düşünmek üretmeyi, ihtiyaçlar karşısında çözümler bulmayı gerektirir. Tezimiz bu bağlamda insanlığın ortak aklıyla ortaya çıkan sanat kavramının önemli unsuru olan tiyatro kavramındaki benzeşmelerden olan Ortaoyunu, Köy Seyirlik Oyunları ve Commedia dell’Arte oyunları arasındaki benzerlikleri irdelemeye çalışacaktır. Bu benzerlikler sahne etmenleri ve sahneleme anlayışlarının incelenmesiyle ortaya konulacaktır. Birbirlerinden farklı zamanlarda ortaya çıkan bu tiyatro türleri birbirleriyle benzeşen yönleriyle dikkat çekmektedir. Genel bakış açılarının çoğu elbette Türk Tiyatrosu’nun Ortaoyunu ve Köy Seyirlik Oyunları’nın başka tiyatroları taklit ettiğidir. Özellikle Orta oyunu bu bağlamda Commedi del’Arte oyunlarının taklidi olarak sunulmaya çalışılır. Tezimizde bu düşünceleri doğru olmama ihtimali üzerinde durmaya çalışacağız. Bu söyleme karşılık, geçmiş Orta Asya’ya ve binlerce yıla dayanan Köy Seyirlik Oyunları’nın da bu oyun türleriyle benzerliklerinin olduğunu ortaya koyarak Türk Tiyatrosu’nun bu bağlamda kendi ekolünün olduğunu savunmaya çalışacağız.

Köy Seyirlik Oyunları’nın geçmişi Commedia dell’Arte ve Ortaoyunu’ndan daha eskidir. Köy Seyirlik Oyunları’nın diğer iki oyun türüyle benzerliğinin yukarıda vurgulamaya çalıştığımız “Ortak insan Akli”, “Ortak ihtiyaçlar” ve “Kültürler arası etkileşim” konularından hareketle insanlık tarihinin birbirleriyle benzeşen ancak farklılıkları da olan, bunun yanında farklı tatlar sunan üç orijinal tiyatro oyun türü olduğunu ispatlamaya çalışacağız. İnsanlık tarihi farklı mistik öğelerle çevrilmiş ve

⁸ Timuçin, s. 22.

bunlardan tiyatro yaratılmıştır. Elbette bu durumlar Türk tarihinde ve kültüründe vardır. Eski Türklerin sosyal yaşantısı içinde yer alan Totemizme ve Şamanizm'e bağlı temsil niteliği taşıyan şölen (kurban ziyafeti), sığır (genel av törenleri) gibi kökleşmiş ve sistemleşmiş törenler dram sanatının da kaynağını oluşturmuştur. Orta Asya'dan, Anadolu'ya göç eden Türkler, zaman içinde gelişip sistemleşmiş dram sanatını da kültürleri içinde taşıyarak getirmişlerdir. Dram sanatı Anadolu'da gelişimini Türklerin bu coğrafyada karşılaştıkları ve yaşadıkları kültür etmenleri çerçevesinde oluşturmuştur. Bu etmenleri Metin And Şöyle gruplandırmıştır.

1. *Yer*

2. *Soy*

3. *İmparatorluk*

4. *İslâmiyet*

5. *Batıllaşma*⁹

Yer kavramı, Anadolu'da yaşamış eski uygarlıkların da, Türk kültürünün ve Türk Tiyatrosu'nun oluşmasında büyük etkisi vardır. Köylerin yüzyıllar boyunca, kentlerden kopuk olarak yaşamlarının sürdürmeleri nedeniyle, eski uygarlıklardan gelen birçok törenler günümüze kadar korunabilmiş, Türk köylüsünce sürdürüle gelmiştir. Bu bolluk törenleri ve seyirlik oyunlarının gereçleri, anlamları, amaçları zamanla değişmişse de geleneklerine sıkı sıkıya bağlı Türk köylüsü bunları saklayıp korumakta titizlik göstermiştir.¹⁰

Soy faktörü de Türk soyunun Türkçe konuşması, Orta Asya ve şaman inançlarının Anadolu Türklerinin kültürlerine taşınmasını sağlaması yönüyle etkili olmuştur. Türkler Anadolu'ya gelirken dinlerini değiştirmişler ancak dillerini korumuşlardır.

Bugün yaygın biçimde kullanılan“ oyun” sözcüğü de Orta Asya'dan gelmektedir. Osmanlı'nın üç kıtada kurduğu imparatorluk içinde yaşayan çeşitli

⁹ And, s. 9.

¹⁰ And, 9- 12.

halkların ve etnik grupların kültür alış verişi, Türk dram sanatının gelişmesinde önemli unsur olmuştur.¹¹

Türkler, İslâmiyet’i benimsemesiyle birlikte İslâm kültürünün etkisi altına girmiş ve oldukça etkilenmişlerdir. Böylelikle İslâmiyet’in kabulüyle yalnızca dinsel kültür değil, buna bağlı olarak İran ve Arap kültürü de Türkler üzerinde etkili olmuştur. Ancak dinin etkisi, getirdiği çeşitli konulardaki yasaklar açısından, Türk dram sanatında geliştirici değil, geciktirici bir unsur olmuştur. İslam’ın bir dram yaratamamasının en büyük nedeni ise İslam’ın inanç ve dünya görüşünde tiyatroya aykırılıklar olmasıdır. İslam’da yaratıcı Allah’tır. Tiyatro sanatı Allah’ın yaratıcılığına ikilik düşürüyor iddiası ile gelişmemiştir. Buna rağmen Gölge oyunları yüzyıllar boyunca hoşgörü ile yaşamıştır. Bunun nedeni ise, Gölge Tiyatrosu’nda ki görüntülerin cansız ve cisimsiz olmasıdır. Yani mutlak yaratıcı Allah’ın işine karışılmamıştır. Bir başka boyutu da İslam’la ilgili olanıdır. 13. yy.da yaşamış olan düşünür İbn’ül Araba göre; perde arkasında oynayanlar belirtilerdir, bu onların gerçek cisimleri değildir. Nasıl ki onlar o gölgeleri şekillendiriyor ise Allah da insanoğlunu öyle yönetmektedir. Perde kalktığında yalnız yöneten kalacaktır, beden yok olduğunda da Ruh ile Allah baş başa kalacaktır. Arapların Gölge oyununa bu yaklaşımı Türklerde de olduğu gibi kabul görmüştür. Sadece devleti temsil eden stratejik kurumların üzerine oynanan taşlama niteliğinde oyunlar söz konusu olduğunda, adaleti ve düzenin koruyucusu kadılar tarafından tepki görmüştür.

Arap ülkelerinde olduğu gibi Osmanlı Türkünde de din tiyatro üzerinde kısıtlayıcı ve baskıcı etken olmuştur. Aslında çok zengin dramatik malzemeye sahip olan Türk oyunları yabancı kaynaklara konu olurken yerli kaynaklar bu konuda çekimser davranmışlardır. Din baskısı bu sanatı meslek edinmiş insanları dinsiz, günahkâr ve çekinilmesi gereken insanlar olarak nitelendirmiştir. Bu baskı ortamında sınırsız özgürlüğe sahip tek oyun türü Karagöz oyunlarıdır.¹² Geçmişten günümüze tüm İslam ülkeleri arasında bu tür baskılara rağmen yol kat edip, tiyatro sanatında yaşadığı evreni özgürce yorumlayabilen sanatçıları Türk’ler yetiştirmiştir.¹³

¹¹ And, 12- 16.

¹² And, 26- 30.

¹³ And, s. 41.

Batılılaşma ise Türk dram sanatının günümüzdeki uygulانیşında en önemli unsur olmakla birlikte, Köy Seyirlik Oyunları'ndan ziyade Ortaoyunu üzerinde etkisi var olabilir. Osmanlı İmparatorluğu içinde yaşayan çeşitli budunlarla olan kültür alışverişi bu bağlamda oldukça önemlidir. Kültürel alışveriş Balkan ülkeleri ile de olmuştur. Fakat bu alışverişte Türk kültürü baskın rol oynamıştır. Bunun en güzel örneği Türk Karagöz oyununun bu ülkelerde de kabul görmesidir.

Birçok Avrupalı incelemeci seyirlik oyunlarımızda özellikle Karagöz ve Ortaoyunu'nda Commedia dell'Arte etkisi bulmuştur. Sultanın sarayındaki bu dramatik etkinliklerin oluşmasında İspanya ve Portekiz'den kovularak Türkiye'de din özgürlüklerine kavuşan Yahudilerin büyük etkisi olmuştur. Bu etkileşimden dolayıdır ki eski Osmanlı şenlikleri ile çağdaş Rönesans şenlikleri benzerlik göstermektedir.¹⁴

¹⁴ And, 21- 25.

BİRİNCİ BÖLÜM

ORTAOYUNU

1.1. ORTAOYUNU'NUN TARİHİ VE KAYNAKÇASI

Ortaoyunu üzerine birçok araştırma, inceleme ve deneme yayınlanmasına karşın bu geleneksel tiyatro türü hakkındaki tartışmalar hala sürmektedir. Bu tartışma noktalarının başında hiç kuşkusuz Ortaoyunu'nun ne zaman ve nasıl ortaya çıktığına ilişkin sağlıklı bir bilginin bulunmaması geliyor. Bazı tiyatro adamları Ortaoyunu'nun kökenini çok eskilerde aramanın hata olacağını öne sürmüş ve bu türün “Karagöz’ün sahnede oyuncular tarafından canlandırılması” olarak nitelemişlerdir. İkinci grup tiyatro adamı ise Ortaoyunu'nun kökeninin çok eskilere dayandığını araştırmalarında göstermişlerdir. Üçüncü grup ise Ortaoyunu'nun batı kaynaklı olduğunu ileri sürmüştür. Peki, doğru olan hangisi, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun başlıca türü olan Ortaoyunu'nun temeli nereye dayanıyor?

Ortaoyunu'nun tarih içindeki gelişme sürecinde “*Kol Oyunu*”, “*Meydan Oyunu*”, “*Zuhuri Kolu*” isimleriyle anıldığı XIX. Yüzyılın ikinci yarısında “*Ortaoyunu*” adı verilerek kesin şeklini aldığı bilinmektedir. Nitekim kol adı verilen çeşitli toplulukların sergilediği oyunların gözbağcılığı cambazlık, hayvan oynatıcıları gibi takıntılardan arındırılarak musiki ve köçek oyunları ile çerçevelenmiş, dramatik oyunlara dönüştüğü sanılmaktadır. Cumhuriyetin ilan edilmesinden hemen sonra tiyatro alanında büyük atılımlar yapıldı. Sanata önem verilmesi ve dönemin yöneticileri tarafından özellikle ulusal tiyatronun gelişimi için olanak sağlanması nedeniyle bu alanda değişik çalışmalar yapıldı. Bu bağlamda, tiyatromuzun kaynakları ve karanlıkta kalan noktalarının aydınlatılması için de pek çok tiyatro adamı araştırmaya başladı. İşte bu araştırmalar sırasında Ortaoyunu üzerinde büyük tartışmalar başladı. Bazı tiyatro adamları Ortaoyunu'nun Karagöz oyununa benzetmesi ve onun Ortaoyunu adıyla ancak XIX. yüzyılın ikinci yarısından itibaren gösterilmiş olması nedeniyle Ortaoyunu'nun bu tarihlerde ortaya çıktığını öne sürdü. Araştırmacılar Ortaoyunu'nun Karagöz'ün canlı aktörlerle oynayan bir oyun şekli olduğu kanısına varmışlardı.¹⁵

¹⁵ Nutku, s. 203.

Bu araştırmacıların Ortaoyunu'nun isminin ortaya ilk çıktığı tarihi saptayarak buna göre çalıştıkları gözlemlendi. Bunlardan bir tanesi de Selim Nüzhet Gerçek'ti:

“Ömründe bir defa olsun hayal oyunu görmüş olan bir seyirci Ortaoyunu da görecektir, lakayt ve dikkatsiz bile olsa, derhal, bu iki oyun beynindeki sıkı nüşebahet farkına varır. Karagöz eshasının perdeden yere inerek ortaoyunu vücuda getirdiğine, pek haklı olarak hükmeder. Hele bu iki oyunla istinâs kesbetmiş olanlar vahiridelillerden mada bu hüküme tetkiki edecek birçok hususlar meydana çıkabilirler. Bu böyle olduğu ve Orta oyuncuların bu hakikati daha iyi takdir etmeleri bilmem neden ta Kanuni Süleyman zamanına çıkararak Süleymaniye Vakfiyesi'nde delillere oynanan bir oyun gibi göstermekte inat ve ısrar etmektedirler. Bugüne kadar ortaoyununa dair yazılarda hep bu noktaya temas etmektedir. Hâlbuki Süleymaniye Vakfiyesi'nde bu hususa dair bir kayıt yoktur...”¹⁶

Alıntıdan anlaşılacağı gibi, Ortaoyunu'nun çıkış tarihi yakın çağa getirilmeye çalışılıyor. Ortaoyunu'nun çıkış tarihi için değişik tarihler öne sürülmektedir. Tarihi böyle geciktirme eğiliminin bir takım nedenlerinin olduğu tiyatro adamları tarafından saptanmıştır. Bu nedenlerden bir tanesi; incelemecilerin başvurdukları kaynakların daha erken tarihlerde Ortaoyunu oynandığı göstermedeki yetersizliğidir. Bir başka neden de gene araştırmacıların ellerindeki kaynakların Ortaoyunu adını alması tarihsel olarak geçtiğimiz yüzyılın ilk yarısına rastlamasıdır.¹⁷

XIX. yüzyılın ikinci yarısında kesin bir biçimiyle ortaya çıkan Ortaoyunu'nun birinci grubun aksine daha önce başladığını belirten tiyatro adamları burada çeşitli savlar ortaya atmışlardır. Karagöz ve Ortaoyunu'nun temelini taklitten geldiğini bunun da eski Yunanlıların “mimos” oyunlarına karşılık olduğuna değinen araştırmacılar, mimos oyunlarındaki kişilerin Karagöz ve Ortaoyunu kişileri ile benzerlik gösterdiğini söylerler.

Yüzyılın başında Türk Tiyatrosu hakkında araştırma yapan Macar tiyatro adamı İgnaz Kunos, Ortaoyunu üzerine yaptığı incelemeler sonucunda bu oyun türünün çok eski zamanlara kadar dayandığını belirtir. İgnaz Kunos, Ortaoyunu'nun eskiliğini .

¹⁶ Selim Nüzhet Gerçek, *Türk Temaşası*, Metbai Ebüzziya, İstanbul 1936, s. 100.

¹⁷ And, s. 173.

“... Karagöz ile Ortaoyunlarının esas taklitten ibaret, yani eski yunahıların “Minos” denilen oyununa karşılık. Bu oyunlar Konstantiniye şehrinde bulunan türlü türlü milletleri bu milletlerin cins cins konuşmalarını tuhaf tuhaf telaffuzlarını taklit edip gittikçe bir tiyatro oyunu haline gelmişlerdir. Bu eski taklit oyunlarında iki soytarı bulunup, biri başı kel, karnı şişkin Minos; biri de eli şakşaklı Mukos... Konstantiniye’yi fetheden Osmanlılar, Bizantinlerin Minos’unu, Pişekâr’la Hacivat yapıp Mukosları da kavuklu ile Karagöz olduğu açıktır...”¹⁸

diye açıklar. Kunos, Evliya Çelebi’nin 17. yüzyılda yazmış olduğu Seyahatnamesinde, taklit eden ustaları anlattığını da belirtmektedir. Bu konuda araştırma yapan yakın çağ tiyatro adamları Ortaoyunu için kendilerinden önce yazılmış olan yazıların, yeteri kadar incelenmeden kaleme alındığını belirtmektedirler. Ortaoyunu’nun eskiliği konusunda incelemeciler, çağlar boyunca rastlanan canlı oyuncularla yapılan gösterileri dikkate almadıkları, bunun yerine Ortaoyunu terimine ilk rastladıkları yerden itibaren çalışmalar yaptıkları saptanmıştır. Bu noktada; hiçbir sanat türünün birden bire son biçimini almadığı; yüzyıllar boyunca bir takım değişikliklere uğrayarak yavaş yavaş geliştiği göz önüne alınırsa, Ortaoyunu’nun da benzer evreleri geçirdiğini düşünmek yanlış olmaz. Sanat akımlarında olduğu gibi; Ortaoyunu’nu “Ortaoyunu” adını aldıktan sonra başlatmak kuşkusuz yanlış olacaktır. Ortaoyunu’nun yeniliğini savunan Nihal Türkmen, bu oyun türünün ilk defa 1819 yılında II. Mahmut’un karşısında oynandığını ve daha önce de bu tarzda bir oyunun bulunmadığını öne sürmektedir. Türkmen, Ortaoyunu tiplerinin daha önce “Kol Oyunları”nda rastlandığını da vurgular.

Nihal Türkmen’in bu savlarından hareketle, Osmanlılarda, dramatik türden oyunlar oynandığını çeşitli kaynaklardan biliyoruz. Kaynaklar, bu dönemlerde sarayda çalgıcı, dansçı, şarkıcı takımlarının yanı sıra taklitçi oyuncuların da olduğunu yazmaktadır. Değişik isimlerde karşımıza çıkan bu oyun biçiminin incelemecileri yanılttığı da belirlenmiştir. Ortaoyunu’nun XIX. Ve XX. Yüzyıllarda gördüğümüz son biçimini ne zaman aldığını kesin olarak bilmiyoruz. Ancak Ortaoyunu’nun yapısındaki müzik, dans ve taklit gibi başlıca öğelerinin Osmanlı döneminde eğlencelerde, şenliklerde ayrı ayrı karşımıza çıkmaktadır.

¹⁸ Ignaz Kunos, “Ortaoyunu” (Derleyen: Tuncer Gülensoy) , *Tercüman Yayınları*, İstanbul 1968, s. 43.

Ortaoyunu, Osmanlı döneminden başlayarak çeşitli isimlerle karşımıza çıkmaktadır. Bu uzun dönemde birçok kol oyunu gösterilerini sürdürmüştür. Kol, çalgıcı, şarkıcı, dansçı, kuvvet ve denge göstericileri, gözbağcılar, hayvan oynaticıları, fişeklerle oyun gösterenler, kuklacılar, karagözcüler, taklitçi ve benzeri kimselerin oluşturduğu topluluktur. Kolların içinde Ortaoyunu dediğimiz, konulu dramatik gösteriler de yer alıyordu. Ancak buralarda daha çok, şarkıcı ve köçeklere büyük ilgi gösterildiği de bilinmektedir. Evliya Çelebi çağının 12 topluluğundan söz ederken, bunların sadece dans edip şarkı söylediğini oyunlar oynadığını da kitabında yazar. Yüzyıllar boyunca dramatik özellikte, kişileştirmeye dayanan sözlü oyun geleneğinin varlığını belirttikten sonra bu oyunlar ile Karagöz, kukla, dans curcuna, meddah ve gene sözlü bir oyun olan hokkabazlık gibi çeşitli oyun türlerinin karışımından doğma bir gelişimle Ortaoyunu'nun bilinen en son biçimine varılmış olduğunu çıkarmak mümkündür. Prof. Dr. Özdemir Nutku, bu konuyla ilgili olarak,

“Halk tuluat tiyatrosunun kaynağı kesin olarak saptanılmamışsa bile hangi yüzyılda ortaya çıkabileceği ve ne zaman son biçimini almış olduğu bazı belgelere ve minyatürlere dayanılarak anlaşılabilmektedir. Daha önce belirtildiği gibi, XIV. Yüzyılın onsunda I. Bayezid'in sarayında çalgıcı, dansçı ve çingenelerin bulunduğu, oyunlar gösterildiği, Bizans İmparatoru Manuel Paleologus tarafından anlatılmıştır. 1582, şenliğinde Karagöz ve Hacivat'a benzeyen Ortaoyunu olması mümkündür”¹⁹

Söyler. Bu arada, şenlikleri anlatmak amacıyla yapılan minyatürlerde çalgı takımı ve kişileriyle bir Ortaoyunu'nun varlığı kendini göstermektedir. Sarayda II. Mahmut dönemi ile birlikte Kol oyunlarının oynanmaya başlaması bu oyun türünün hızla gelişmesine neden olmuştur. Kol oyununun, Ortaoyunu ismini alması ise 1830–1836 tarihlerine rastlanır.

Bu oyunun isminin açık olarak ilk kez kullanılması II. Mahmut dönemine rastlamaktadır. Ortaoyunu'nun en parlak devri Tanzimat Dönemi olsa da, bu dönemden başlayarak Türk Tiyatrosu'nun batıya açılması ve üzerine Güllü Agop tarafından kurulan “Osmanlı Tiyatrosu”nun etkinleşmesi bu türün zayıflama ve gerilemesini getirmiştir. Daha çok açık havada izleyenlerine ulaşan Ortaoyunu, tiyatronun batılılaşıma sürecinde kendini kapalı mekânlara sokmak zorunda kalmıştır.

¹⁹ Nutku, s. 203.

II. Mahmut zamanında sarayda yapılan çeşitli şenliklerde Ortaoyunu'na benzer bir takım gösteriler yapıldığı saptanmıştır. Kuşkusuz o dönemde bu oyunlar Ortaoyunu ismiyle oynanmıyordu. Ancak saray içinde Ortaoyunu'na benzer kol oyunlarının gösterilmeye başlandığını kaynaklardan var olmaktadır. Yine bu kaynaklarda, kol oyunlarında Türk, Ermeni, Frenk, Zenne, Yahudi gibi taklitlerin yapıldığını, curcuna ile başlandığını, Kolbaşı, Pişekâr ve Kavuklu gibi başoyuncuları olduğunu, bunlar arasında güldürücü söyleşmeler geçtiğini, zurnacının bu oyunlardaki görevi, şakşak kullanılması okula başlayan çocuklarla ilintili bir oyunun önörgüsü üzerine bilgi edinmemiz mümkündür. Sarayda gösteriler yapan oyuncuların dışarıdaki kol oyunlarında etkileneceği bize bu dönemde gelişmiş bir oyun geleneğinin olduğunu göstermektedir.

Ortaoyunu'nda daha çok halkın merak ve ilgisine yer verilmiştir. Burada çevrede hünelerini gösteren ve halka seslenen sanatçılar yine halkın içinde yetişmiş kişilerden oluşmaktadır. Bu sistem içinde usta-çırak ilişkisi de oldukça önemlidir. Sanatçılar küçük yaşlarda girdikleri kollarıda yetişirler. Daha sonra ustalarının izni ile kendi başlarına sahneye çıkmaya başlarlar. Ancak usta-çırak ilişkisi burada da bitmez; ustalar genellikle çıraklarını bir süre takip ederlerdi.

Batlı anlamda tiyatronun hızla yaygınlaşması aydın kesimin daha çok o türe büyük ilgi göstermesi Ortaoyuncuları zor durumda bırakmıştır. Ortaoyuncular arasında Ortaoyunu'nu, perdeli ve sahneli tiyatroya ilk kez **Kavuklu Hamdi** getirmiştir. Aksaray'da kurulan bu tiyatronun adı da **"Hayalhane-i Osmani Kumpanyası"**dır.²⁰Bunun ardından birçok Ortaoyunu topluluğu da kendini kapalı mekâna atmıştır. Ancak, burada karşımıza çıkan olayların başında Ortaoyunu yapısının yavaş yavaş bozulmasıdır. Yaşam savaşı veren Orta Oyuncuları Güllü Agop'un oynadığı oyunlardan esinlenerek oyunlar çıkarmaya başlamışlardır. Bununla birlikte bu tür oyunlar Ortaoyunu'nun yapısına ters gelmiştir. Bir yandan da Güllü Agop, Ortaoyunu'nun seyircisini almak için elinden geleni yapmıştır. Bu karmaşa içinde tiyatro tarihimizde "Tuluat" ismi ile anılan yeni bir akım da başlamıştır. Tuluat Tiyatrosu'nun basit bir olay çevresinde salt güldürmeyi amaçlayan yapısı, Ortaoyunu'nu iyice yıprattı. Böylece kaba sözlerle ve hareketlere dayanan Ortaoyunu ile hiçbir ilgisi kalmayan Tuluat Tiyatrosu halkın daha çok ilgisini çekti. Tuluat oyuncuları ilk dönemlerde Ortaoyunu'yla ilişkisini

²⁰ Nurhan Tekerek, *Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1993, s. 23.

sürdürürken bu daha sonra iyice koptu. Ancak seyrek olarak Ortaoyunu’nu ele aldılar. Kavuklu Hamdi’nin 1911’de ölümünden sora Ortaoyunu iyice sinmeye başladı.

Gerek Cumhuriyet’in ilk yıllarında, gerekse daha sonraki yıllarda çağdaş Türk Tiyatrosu’nu oluşturmak adına Ortaoyunu’nun yeniden canlandırılması ve Ortaoyunu estetiğinin çağdaş tiyatroyla bir sentezinin yapılması yolunda kimi çabalar olduysa da, bu çabaların çoğu sonuçsuz kalmıştır. Ancak, bu yolda, yazarlık alanında Oktay Arayıcı’nın oyunculuk ve sahne uygulaması alanında da Ferhan Şensoy’un, Müjdat Gezen’in çabalarının olumlu sonuçlar verdiğini eklememiz gerekiyor.

1. 2. ORTAOYUNU ÖZELLİKLERİ

Halk Tuluat Tiyatrosu, olarak da bilinen Ortaoyunu, Karagöz oyunun canlandırılması olarak kabul edildi. Geleneksel tiyatomuzun ikinci türü olarak da kabul edilen Ortaoyunu, Karagöz’den araç ve yöntemiyle ayrılır. Ortaoyunu’nda oyuncu hayal değil, canlı insandır. Oyun yeri de perde değil, seyirciler tarafından çevrilen meydandır. Nitelik olarak da Karagöz’den farklı olan Ortaoyunu açık saçık ve maskaralıklara karşın ciddi amaçları olan bir oyundur.²¹

Ortaoyunu, Türk toplumunun özelliklerinden ortaya çıkan, kendi toplumunu, çevresini ve sorunlarını yansıtan bir halk tiyatrosu türüdür. Diğer halk tiyatrosu türlerinde olduğu gibi Ortaoyunu da güldürüyü temel almış ve eleştirilen komediye yönelmiştir. Halk arasında “kıssadan hisse” olarak yorumlanan taşlamalar bu oyun türünün ana çizgisini oluşturur. Eleştirirken güldürme, güldürürken eğitime bu oyun türünün bir özelliğidir.

Ortaoyunu’nun ilk oynanış biçimi üzerine eldeki veriler oldukça azdır. Bu oyun türü kavuklu Hamdi, küçük, İsmail, Abdürrezzak gibi Ortaoyunu ustalarının elinde bugünkü biçimini almıştır.

Ortaoyununun dağarcığını Karagöz oyunları, batıdan çevrilen ya da uyarlanan roman ve piyesler, halk masalları oluşturur. Folklordan gelen dinsel ve törensel yönün kaybolmasına karşın halk türküler ve oyunlara çokça yer verilmiştir. Bu durumda da Ortaoyunu’nun eğlenceye dönük niteliğinin törensel olandan daha ağır bastığını gösterir. Ortaoyunu’nda davranışlar ön plandadır. Oyun kişileri de karakter değildir,

²¹ Sevinç Sokullu, *Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1979, s. 130.

hepsi tiptir. Seyirciyle kişiler arasında duygusal bir ilişki yoktur. Bu tipler izleyicilerine genellemesine yaklaşıp. Seyirci, bu yüzden oyuna yabancılaşır ve tarafsız bir gözle izler. Burada dikkat edilmesi gereken en önemli nokta duygusal bir iletişim yerine, akıl yoluyla tepki söz konusudur. Türk halkının kendi özelliklerinden ortaya çıkan ortaoyunu, kendi toplumunun ve çevresinin sorunlarını yansıtır. Özdemir Nutku, Ortaoyunu'nun güldürüye dayanması üzerine şunu söyler.

“Ortaoyunu geleneği içinde asık yüzlü, iç ezici, duyguları gıcıklayan tek bir tragedya, dram ya da bu atmosferde bir oyun yoktur. Nedir bunun gerçeği? Neden hep güldürü? Burada güldürü, boş bir biçimde güldüren olarak anlaşılmamalıdır. Ortaoyunu'nda güldürünün önemli bir toplumsal görevi vardır. Güldürü yoluyla doğruyu yanlıştan ayırmak, yapılacak ve yapılmayacak işleri göstermek, kötülüğe zorbalığa karşı halkı uyarmak”²²

Ortaoyunu'nda güldürme ögesi izleyiciye yabancılaştırma yoluyla verilir. Oyunda Pişekâr ve Kavuklu'nun hareketleri belli bir toplum yaşayışına oturtulmuş, törensel ve siyasal gelişimlerin birer soyutlaması olarak düşünülür. Güldürü türünün halk tarafından sevilmesinin nedeni de budur.

Ortaoyunu'nda yabancılaşma olayı bizim her yerde karşımıza çıkan bir etmendir. Metinde; doğaçlama yoluyla oluşturulmuş yabancılaşma net olarak karşımıza çıkar. Oyun tasarımı; genel olarak, tüm sahne tasarımı içinde bir yabancılaşma söz konusudur. Oyunculukta; oyuncu ile konu, oyuncu ile rolü, oyuncu ile hareketleri, oyuncu ile aksesuarı arasında vardır. Dekorda; biri büyük, öteki küçük iki paravanın her durumda kullanılmasıyla karşımıza çıkar. Sahne ile seyirci arasında da bu bağlamda bir yabancılaşma söz konusudur.

Ortaoyunu Türk tiyatrosuna yeni bir anlayış da getirmiştir. Toplumsal sınıf açısından toplumsal değerler ilk kez Ortaoyunu'nda değinilmiştir. Ancak toplumsal değerler, oyunu geliştiren bir tema olarak işlenmemiştir. Oyun içinde uzun bir yer kaplamaz. Kısa da olsa, kurulu düzen değerlerinin eleştirilmesi açısından bu olay çok önemlidir.

²² Özdemir Nutku, “Orta Oyunu'nda Yabancılaştırma Kavramı”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları, Ankara 1968, s. 34.

“Pişekâr: Tabi. Patronların olduğu ve eğlendiği yerde müstahdeminin ne hakkine bulunmak! Bahusus taşralarda ve esnaf arasında bu gibi adaba pek ehemmiyet verirler ve pek dikkat ederler. Bir evlat, ne kadar büyük olursa olsun, hatta kravatlı, zengin, evli barklı, çoluk-çocuk sahibi olmuş olsun, yine babalarının ve büyüklerinin yanında “otur” demedikçe oturamazlar. Zira saygısızlık olur”²³

Dr. Sevinç Sokullu, Türk Tiyatrosu’nda Komedyanın Evrimi isimli kitabında Ortaoyunu’nun güncel gerçeğe eğildiğini savunur. Sokullu, Ortaoyunu’ndaki gülünçlemeyi yergisel, grostesk, ironik ve fars olarak dörde ayırmıştır. Sokullu, yergisel gülünçleme de alayın doğrudan doğruya insan yönelik olduğunu belirtir.

“Pişekar: Her ne ise! Takmış takıştırmış, giyinmiş kuşanmış, iki dirhem bir çekirdek, kırta kırta ne tarafı teşrif buyruluyor acaba. Sorabilir miyim?

Kavuklu: Ulan İsmail, adam avlamasını o kadar iyi bilirsin ki, deme gitsin!

Pişekâr: Efendim ne avlanması bu

Kavuklu: Adam avlaması, adam.

Pişekâr: Canım bir şey söyle ki, hale uygun olsun. Birader, adam avlanır mı yahu?

Kavuklu: Sen öyle köpoğlusun ki, İsmail, hani Şeytan yok mu, Şeytan’ı bile avlarsın.”²⁴

“Yergisiz gülünçlemenin acımasız ve düşmanca niteliğini Karagözde de olduğu gibi Ortaoyunu’nda da rastlanmaz. Alay söz konusu olmakla birlikte bu alayda horgörüden çok eleştiri, şamata egemendir.”²⁵ Grostesk gülünçlemede, bu ögenin açık saçıklıkta ilgili yanı azalmış cinaslı, mecazlı konuşmalarla sürmüştür. Grostesk öge hareket ve görüntüde şöyle ortaya çıkmaktadır: kavuklu arkası denilen cüce ya da kambur daha oyunun başında grotesk bir görüntüyü getirir. Bunun yanı sıra zennelerin dadısı olan Arap Bacı, Kavuklu ile her çatışmasında, ağzından köpükler çıkararak yerde yuvarlanır ve garip sesler çıkararak dövünür. Kavuklu kızdığı insanlara tükürür.

²³ Metin And, *Ortaoyunu*, İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara 1973, s. 238.

²⁴ And, s. 399.

²⁵ Sokullu, 143-144.

İronik gülünçleme gerçek ile gerçek olmayan arasındaki karşıtlığı ortaya çıkaran bir türdür. İronik gülünçleme Ortaoyunu'nda, Karagöz'e oranla daha az kullanılmıştır. Ortaoyunu'nda Karagöz'de olduğu gibi fars gülünçlemesine de çokça rastlanır. Harekete dayanan bu gülünçleme Ortaoyunu'nun tipik özelliğidir.

Ortaoyunu'nun en önemli özelliğinden biri oyunculardan birinin var olmayan nesneleri varsaymasından doğan göstermeci niteliğidir. Pişekâr var olmayan namusu, dirliği, iyi niyeti varsaydığı gibi var olmayan evi mekân, gidilmeyen yolu yürünmüş, geçmemiş zamanı geçmiş sayar. Bütün kişiliğiyle yutturmacılara karşı olan Kavuklu bu oyunu da bozar. Yutturmacıları başarısızlığa mahkûm eden bu oyunbozanlık seyircinin çok hoşuna gider. Kavuklu'nun her oyunbozanlığında atılan kahkahada haz vardır ve yutmayanların uyanıklığının onaylanmasından doğar. Ortaoyunu'nun şimdiye kadar diğer komedyenlerde rastlamadığımız bu özelliği bize özgü olan en tipik niteliğidir.”²⁶

“Yeni Dünya” Ortaoyunu'yla birlikte ortaya çıkan bir kavram olmuştur.

*“Yeni Dünya denilen açılır, kapanır, Kabil-i nakil eski çamaşır kafeslerinden farklıca, her tarafı açık, uzun çarşı yapısı kafes ile dükkân veya bir mekân ittihaz edilen birkaç iskemleden, bir masadan ibaret zemin katlı bir tiyatrodan başka bir şey değildir.”*²⁷

Ortaoyunu'ndaki “Yeni Dünya” kavramının nereden çıktığı tam olarak bilinmemektedir. Bu kavram daha çok oyunun bütün bölümlerinde rastlanan ikili olaylar dizisinin bir aracıdır. Yeni Dünya çeşitli oyunlarda karşımıza değişik biçimlerde gelmektedir. Bazen açık bir kafes, bazen kapalı bir mekân, bazen de büyük ve dört duvar olarak karşımıza çıkar. Oyun yeri yuvarlak ve çepeçevre seyirci ile kuşatılmış bir alan olduğu için, Yeni Dünya açıl bir kafestir. Böylece seyirciler hangi yönden bakarlarsa baksınlar, görüşleri kapatılmamıştır. Bununla birlikte, kimi oyunlarda Yeni Dünya bez veya kâğıtla kaplanır.²⁸Yeni Dünya daha çok ev olarak kullanılırdı. Örneğin Hamam oyununda hamamı, Ferhad ile Şirin'de Şirin'in köşkü. Bunun yanında bazı oyunlarda iki Yeni Dünya mekânı da karşımıza çıkıyor. Tahir ile Zümre'de yeni Dünya Kara Vezir'in konağının harem dairesi ile Zühre'nin kapatıldığı taş oda olarak karşımıza çıkar.

²⁶ Sokullu, s. 144.

²⁷ Ahmet Rasim, *Muharrir Bu ya*, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, İstanbul 1990, s. 42.

²⁸ Metin And, *Geleneksel Türk Tiyatrosu*, s. 227.

Bu açık mekânların yanı sıra, etrafı bezle ya da kâğıtla kapatılmış Yeni Dünya'ları da görmek mümkündür. **Çivi Baskını, Fotoğrafçı, Tahir ile Zühre** gibi oyunlarda Yeni Dünya kapalıdır²⁹ Yeni Dünya nedir? Nasıl Ortaoyunu'na girmiştir? Bu konuda tam olarak bir açıklama bulamıyoruz. Ancak tiyatro adamları bu olgunun çeşitli olaylardan kaynaklanabileceğini öne sürüyorlar.

*“Yeni Dünya’ya bu adın neye verildiği henüz çözülmüş değildir. Bir incelmeci Yeni Dünya sözcüğünün dilimizde çeşitli anlamlarını açıkladıktan sonra, eski Bekçi destanlarına dayanarak Yeni Dünya’ya bir anlam buluyor. Bu destanların birinde Yeni Dünya, İstanbul’da yeni evlerin yapıldığı mahallenin adı olarak geçmektedir. İncelemeci, bunun, sonradan kinaye olarak Ortaoyunu’nda evi gösteren dekora verilmiş bir ad olduğunu belirtiyor.”*³⁰

Ortaoyunu’nda dekor ve giyim kuşam en aza indirilmiştir. Dekor çok yalındı ve sahne her ortam için kullanılıyordu. Dekor, ayrı büyüklükleri olan bir panoydu. Bunlardan biri, yüksekliği aşağı yukarı 1.50 ya da 1.75 metre olan iki, üç ya da dört kanatlı, görüş sağlamak için ortası açık, üst ve alt kısmı kafesli Yeni Dünya’dır. Diğeri de, aşağı yukarı yerden 60.75 cm. yüksekliğinde temel olarak iki bazen de üç kanatlı alçak bir masaya benzeyen ve dükkân adı verilen panoydu. Yeni Dünya daha çok ev, bahçe, duvarı, hamam, köşk, olarak kullanılırdı. Dükkan ise daha çok iş yeri idi; fotoğrafhane, telgrafhane, gözlemeci dükkanı, atölye, muhtarlık, eskici dükkanı olarak iş görülürdü.

Oyunlar, seyircilerin çepeçevre sardığı bir alanda oynanırdı. Seyircilerin oyunu rahatça izleyebilmesi için çoğunlukla önce oturanlar yere, onların arkasındakiler iskemlelere oturlardı. En arkadakiler ise ayakta oyunu izlerlerdi. Ortaoyunu için sahne her yer olabilirdi. Gazinolar, büyük kır kahveler, hanlar, açık yerler ve bazen de kapalı mekânlarda oynandığı olurdu.

“Ortaoyunu, dört bir yanı çepeçevre seyirciyle kuşatılmış bir meydanında oynanır. Dekor hemen hiç yok gibidir. Yalnız biri küçük, öteki büyük iki açık çerçeve

²⁹ And, 227- 228.

³⁰ And, s. 229.

(Dükkan ile Yeni Dünya) işyeri ve ev olarak kullanılır. Kişiler Karagöz’de olduğu gibi, giyinişleri, ezgileri dansları, türküleri, tavır ve davranışlarıyla belirlenir.”³¹

Ortaoyunu’nu bilimsel olarak ilk araştırmaları yapan Ignaz Kunos’a göre, tabanı çayır, çimen, toprak olan oyun yeri oval, yuvarlak ya da dört köşe olurdu. Kunos’a göre, bu meydanların uzunluğu 30 arşın, genişliği 20 arşındı. Ortaoyunu’nun oynandığı alanda bir sandık odası bulunurdu. Burada oyuncuların kostümleri saklanırdı. Oyun alanına açılan tek kapıdan oyuncular girip çıkarlardı. Alanda çalgıcılar için bir yer ayrılırdı. Oyun alanında belli başlı iki dükkân bulunurdu. Bunlardan bir tanesi dükkândır. Diğer ise Yeni Dünya’yı simgeleyen bir başka dükkândır.

Oyundaki önemli araçlardan bir tanesi Pişekâr’ın elinde bulunan şakşaktır. Pişekâr, oyunun her şeyidir. Sahneye koyan, yazan, başrol oynayan... Pişekâr’ın elindeki şakşak sadece onun bu özellikleri ortaya koymaz. Metin And, Geleneksel Türk Tiyatrosu kitabında şakşağın, bir şeyin kırılması, düşmesi, dükkânın kepenginin, evin kapsının açılması ile ilgili seslerin çıkarılmasında kullanıldığını vurgular. Tiplerin giyimi de tiplerin özelliklerine göre çeşitli yörelerin, çeşitli inatça ve ırkta kişilerin giyimlerine göre biraz da abartılarak hazırlanıyordu. Esasta bu giysiler değişmiyordu. Yalnız ayrıntıda ve bazen renkte değişiklik gösteriyordu. Oyunun yöneticisi ve oyuna yön veren kişisi olan Pişekâr’ın dört renkli ve dört dilimli külâhı, üstünde, önü ve yakası kenarından kaplınmış dört parmak eninde bir kürklü cüppe, altında aynı renkte bir kaşır, bir entari ya da bir mintan, ayağında da çedik pabuç bulunuyordu.

Ortaoyunu’nun büyük bir gelişme gösterdiği XIX. yüzyıl’da Batı Tiyatrosu da yavaş yavaş kendini kabul ettirmeye başlamıştı. Orta Oyuncuları sahneli tiyatronun yaşantılarına girmesi üzerine, bir yandan kendi geleneksel tiyatrolarını sürdürürken öte yandan Batı tiyatrosuna da yönelmişlerdir. Batı tiyatrosundan etkilenen oyuncular, geleneksel tiyatroyla bir bileşim yapmaya başlamışlar ve Tuluat’ın doğmasına etken olmuşlardır.

“Gerek geleneksel konulardan, gerek Batı biçimindeki tiyatronun oyun dağarından yararlanan, bunları sahnede doğmaca geliştiren sanatçılar bu yenilikte büyük başarı göstermiş olmakla birlikte, bu tür kısa zamanda yozlaşmış, Ortaoyunu’nun sözün

³¹ Metin And, *Tiyatro Kılavuzu*, Milliyet Yayınları, İstanbul 1973, s. 419.

ustalığına dayana gücünden uzaklaşıp daha çok hareketlerin ve soytarılığın olanaklarına sığınmaları yüzünden kendi kendini tüketmiştir.”³²

1. 3. ORTAOYUNUNUN ESTETİK YAPISI

1.3.1. Senaryo

Ortaoyunu’nun estetik yapısı üç başlık altında ele almak, yapının öğelerini daha ayrıntılı olarak çözümlemek için doğru olacaktır. Bu yapı öğelerinin en başında senaryo gelmektedir.

Ortaoyunu’nda da, Karagöz’de olduğu gibi senaryo dört ana bölümden oluşmaktadır. Yazılı olmayan, ezbere bilinen bu metinler doğaçlamaya, seyircinin anlık tepkilerine yanıt vermeye elverişli, tipik halk tiyatrosu metinleridir. Ortaoyunu’nda göstermecî tiyatronun açık biçim yapısı egemendir. Bu yapı, başı-sonu belli olan metnin değişik zamanlarda isteğe göre yorumlamasına olanak tanır. Metnin dört ana bölümü birbirinden bağımsız olarak ele alınır ve çeşitlendirilerek, uzatılabilir ya da kısaltılabilir. Metnin bu değişime elverişli oluşu Ortaoyunu’nu oynandığı günün özelliğine, izleyici topluluğunun yapısına, oynandığı yörenin halkına göre biçim değişimine götürebilmektedir.

Bu esneme yeteneği Ortaoyunu’nu günlük yaşamla organik bir bağ içine sokmaktadır. Bu da Doğu Tiyatrosu’nda ve komedya geleneğine bağlı tüm tiyatrolarda olduğu gibi Ortaoyununda da yabancılaştırma olgusunu devreye sokmaktadır. Günlük yaşamın canlandırılması, açık biçim, göstermecî tavır ve komedya geleneği sentezi kaçınılmaz olarak Ortaoyunu’nda da yabancılaştırma etmeninin ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

Böylece Ortaoyunu metninin en tipik özelliklerinden yabancılaştırma etmeni, izleyiciyi karakterin derinliğine değil, günlük yaşamın seyrine yöneltmektedir. Bu tür oyunda, oyunun yapısı baştan sona doğru gelişen ruhsal devinimi değil, episod bölünmesi ile gösterilen sonuçları kapsar. Bunun için de, oyunun yapısını kuran bu episodları birbirine bağlayan açıklamalara ve anlatıma yer verilir. Bu açıklama ve anlatım tekniği ise “yabancılaştırma”nın önemli bir öğesidir; her an bir tiyatro

³² And, s. 420.

seyredildiğini hissettiren bu açıklamalar sahne “illizyonu”nu ortadan kaldırarak seyircinin sahne üzerindeki olaya salt duygusal yoldan katılmasını önler.³³

Bu saptamalar ışığında bir Ortaoyunu metnine baktığımızda bölümler arasında organik bir bütünlük göremeyiz. Her bölüm kendi içinde bütünlük gösterir ama diğer bölümlere karşın bağımsızdır.

Genelde Ortaoyunu’nda konu, tema, ana aksiyon gibi dramatik kavramlar fasıl bölümü için geçerlidir. Bu nedenle bu türün ele aldığı konular fasıl bölümünde işlenir. Ortaoyunu’nun bir halk tiyatrosu geleneği olması onu konu seçiminde doğal olarak halk yaşamına, geleneklere, günlük yaşama yöneltmiştir. Fakat günlük yaşamın bu muzip ve gülünç seyrinde bir siyasallık yoktur. Toplumsal taşlama ve siyasal bakış olabildiğinde törpülenmiş, yumuşatılmış, hissedilmesi zor bir doza indirilmiştir.

Ortaoyunu’nun metni dört ana bölümden oluşmuştur. Başlangıç, Tekerleme, Fasil ve Bitiş.

Başlangıç, eski orta Oyunları’nda curcuna bölümüyle olurdu. Curcunabazların karışık ve oldukça hareketli gösterilerine, Tiryaki de katılırdı. Zamanla başlangıç yalınlaşarak, doğrudan oyuna geçilen bir durum oldu. Başlangıcın en tipik belirtisi zurnanın Pişekar havası çalması ve Pişekar’ın elinde pastavla meydana gelmesidir. İki eliyle, dört bir yanı selamlayan Pişekar daha sonra zurnacıya dönüp, onunla diyaloga girer.

“Pişekâr – Efendim cümleten sefalar geldiniz. (Zurnacıya) Amma benim pehlivanım!

Zurnacı – Buyur benim pehlivanım!

Pişekâr – Bu da hesap değil.

Zurnacı – Nedir hesabın?

*Pişekâr – Borcu sıkıyor kasabın. Filanca oyunun (oyunun adını söyler) taklidini aldı. Çal da oyunumuz başlasın, tenezzülen teşrif buyuran zavat-ı kiram zevkiyab olsunlar”*³⁴

³³ Özdemir Nutku, *Orta Oyunu’nda Yabancılaştırma Kavramı*, s.34

³⁴ Metin And, *Geleneksel Türk Tiyatrosu*, s. 387

Daha sonra zurnanın kavuklu havası çalmasıyla Kavuklu ve Kavuklu arkası gelir. Bu iki oyun kişisi arasındaki çok kısa süren konuşmadan sonra araya Pişekâr girer ve diğer ikisi kuşkuyla tepki gösterirler. Çoğunlukla bu tepki Kavuklu ve Kavuklu arkasının birbirleri üstüne düşmesidir. Buraya kadarki kısa bölümcük oyunda adeta bir anahtar görevini üstlenen kısımdır. Zurnanın ezgisi, yere düşme ve pastav izleyiciyi kendine özgü bir tiyatro atmosferini hazırlayan öğelerdir.

Düşme kalkmadan sonra Pişekâr ve Kavuklu arasındaki söyleşme ya da tekerleme bölümü başlar. Bu ikinci bölümün en bilinen özelliği tekerlemedir. Bu bölümde Pişekar ve Kavuklu oyunculuk sanatının doğaçlama yanını yergiler. Genelde bu bölümün işlenen belirgin temaları olmakla birlikte ikinci bölümün uzunluğunu kısalığını, oyun anının coşkusu belirlemektedir. Biraz sonra girilecek olan asıl oyun bölümünün, yani Fasil'ın konusuyla pek de ilgili olmayan laf yarıştırmaya bölümünün ön kısmına Arzbar denir. Arzbar'dan sonra da tekerlemeye geçilir. Arzbar'da çoğunlukla laf atışanların birbirleriyle tanıdık çıkmaları, sözlerini ters anlamaları sergilenir. Kavuklu ve Kavuklu arkasının düşme kalkmasından sonra, Pişekar ve Kavuklu arasında şöyle bir konuşma geçer.

“Pişekâr: Efendim, zenne zenabilin derununda ne metalar var?”

Kavuklu: Sözleriniz Türkçe mi?

Pişekâr: Sırf Türkçedir, Beyim.

Kavuklu: Niye ben anlamıyorum?

Pişekâr – Efendim, bugün pazarı kaldırdınız demek?

Kavuklu – İkizim zorladık, ağır geldi oraya bıraktık.

Pişekâr – Sebzelerden ne mubayaa ettiniz?

Kavuklu - Affedersiniz ama niye bizi yolumuzdan alıkoyuyorsunuz?

Pişekâr – Yoo efendim, bendeniz tuz eklem yedimi adamı unutmam.

Kavuklu – Siz her gün tuz ekmek mi yersiniz?

Pişekâr – Söz misali. Sizinle ne papazlar uçurduk.

Kavuklu – Siz uçurtmacı mısınız?

Pişekâr – Sabıkan, çok koklaştık.

Kavuklu – Yaylada mı? Yoksa sebikanda mı?

Pişekâr – Rica ederim, biraz meks edin de görüşelim.

Kavuklu – Zorlan mı? Adam, bırak gidelim.”³⁵

Ya da laf döner dolaşır Kavuklu arkasına gelir. Burada biraz olay biraz aşâğılama vardır. Kavuklu arkasının fiziki kusuruyla kurulan alaycı bir gülmeceye geçilir.

“Pişekâr – Böyle, arkadaşınızla ne tarafa gidiş?

Kavuklu – Arkadaş değil, yakınım.

Pişekâr – Karabetiniz mi var?

Kavuklu – Karabatımız de var, kirkorumuz da.

Pişekâr – Yani akrabanız mı?

Kavuklu – Kayınbirader.

Pişekâr – Maşallah, çok güzel.

Kavuklu – Evet çok güzeldir. Bunu gördüm de ablasını aldı. O da bön göz. Yalnız bir ayağı topal, biraz da kamburu var.

Pişekâr – O hata sayılmaz! Affedersiniz bu niye böyle çarpık kaldı? Bir kazaya mı uğradı?

Kavuklu - Bildiğin gibi, büyük tehlike geçirdi.

Pişekâr – Ne gibi tehlike? Anlayabilir miyim?

Kavuklu – Bu pek yaramazdır. Ablası koyla kaynatmış, iş görüşürken, bu da koşar, ayağı kilime takılır, kola çanağına düşer, dar yetiştin, çanaktan çıkardım. Her tarafı gevşemiş kopacak. Ablası ütüsü, kola dondu, bu da böyle büzük kaldı.”³⁶

Kişilerin yanlış laf anlamaları, tanıdık çıkmaya uğraşmaları ile kurulan Arzbar’dan sonra tekerlemeye geçilir. Tekerleme bölümü gerçek üstü öykücülüğün örnekleriyle doludur. Fiziksel zaman bağıntılarının alt üst olduğu bu absürd nitelikli;

³⁵ And, s. 540.

³⁶ And, 541-542.

günlük yaşamda üst üste gelme olasılığı neredeyse olanaksız olayların ard arda geldiği öykülerdir bunlar. Bu garip öyküler her zaman Kavuklu'nun başından geçer ve Pişekâr izleyicilerle birlikte merak içinde Kavuklu'yu dinler. Ancak öykünün Kavuklu'nun gördüğü bir rüya olduğu anlaşılmasıyla tekerleme bölümü biter.

Anlatım ustalığı isteyen tekerlemelerin oldukça sık kullanılan ve ünlü olanları vardı. Örneği; Kahve Kutusu, Kavun, Dilenci Vapuru, Beygir Kuyruğu, Pazaryeri, Tımarhane, Yangın, Kuyu, Gelincik...

“Kayık Tekerlemesi: Kavuklu bir Hintliden bir kabak tohumu alır, diker. Kabak öyle büyük, öyle kol sarar ki, bahçenin yarısını kaplar, saplarına çocuklar salıncak kurarlar, tahterevalli oynarlar. Testereyle dört kişi ancak üç günde kesebilmektedir. İçini konu komşu yer, kabuğundan kayık yaparlar, on altı kişi kayığa kürekçi olur, kayık hızla giderken birden gevşer, yumuşar, kayıktakilerin hepsi su üzerine yayılır. Tek mbaşına bir Kavuklu su üstünde kalır, boyuna yüzer, birisiyle yarışır o da Kavuklu'ya bir şamar atar. Oysa uyurken yanında yatan teyzesinin oğlunun düşmüş, o da şamarı basmıştır.”³⁷

Pişekâr'ın pastavını, Kavuklu'nun kavuğuna vurmasıyla tekerleme sona erer; dramatik bütünlüğü olan fasıl bölümüne geçilir. Fasil bölümünün çoğunlukla Kavuklu'ya dayanan bir konusu vardır. Bu konuyu özünün Kavuklu'nun iş araması oluşturur. Ancak fasıl bölümünün konu kaynakları arasında Kavuklu'nun yasak yerlere girmesi ya da olmadık şeylere karışması; Kavuklu'nun kendini karışık ve güldürücü bir durumda bulması ya da halk öykülerinden yapılan uyarlamalar sayılabilir.

Yoksul sınıfların temsilcisi olan Kavuklu'nun işsizlik sorunu çoğunlukla ele alınan konudur. Her zaman Pişekar ona iş bulur. Bu yüzden Kavuklu **“Hamam”** oyununda aktar, **“Fotoğrafçı”** oyununda fotoğrafçı; **“Ferhad ile Şirin'de** demirci; **“Yazıcı”** da katip olur. Ya da karışık aksiyonlu fasıllarda Kavuklu gülünç ve zor durumlarda kalır. **“Büyük Sünnet Düğünü'nde”** Kavuklu'nun sünnet olması örneği gibi...

Ortaoyunu'nun teknik özelliklerinin devreye girdiği bölüm de Fasıldır. Burada Dükkân ve Yeni Dünya dekorları kullanılır. Aksiyon, konu, sorun ve dekor düzeni bütünlüğü fasılda kurulur. Yeni Dünya ev, bahçe duvarı, köşk işlevini görürken;

³⁷ And, s. 395.

Dükkân ise, fotoğrafçı, atölye, muhtarlık bürosu gibi işlevlere sahiptir. Yabancılaştırmanın da dekor ile kurduğu bağlantı yine fasıl bölümünde olur.

Kavuklu'nun eksen kişi olarak işlendiği fasılda aksiyonun gelişimiyle birlikte diğer halk tiyatrosu tipleri de oyuna girerler. Kayserili, Acem, Türk, Laz, Zenneler, Aptal, Arnavut, Matiz, Rum...

Ortaoyunu fasılları içinde belli başlı şu adlar görülmektedir:

*“Bahçe Sefası, Büyücü, Gözlemeci, Hamam, İzmir Baskını, Mahalle Baskını, Şalgam Hoüca, Kanlı Nigar, Tahir ile Zühre, Fotoğrafçı, Kütahya, Kunduracı Oyunu, Kırmızı Kedinin Meyhanesi, Çiftil Sofası, Kadın Adana Ne Yapar, Sakalı Gelin, Çifte Hamamlar, Tersine Evlenme, Yalancının Mumu, Berber...”*³⁸

Fasılların özgün ve tipik öyküler olduğunu söylemek kimi zaman güçleşmektedir. Çünkü bu öyküler birkaç konunun karışımından da ortaya çıkabilmektedir. Ortaoyunu'nda daha çok iki olay dizisinin birbiri içine geçmesiyle konu işlenir. Pişekâr'ın Kavuklu'ya iş bulması ile Pişekâr'ın sahne dışı aksiyonda Kavuklu'dan habersiz bir şeyler yapması. Örneği; Pişekâr'ın zennelere ev kiralaması ya da Şalgam Hoca'ya oyun oynamak için tüm mahalleyi meydana göndermesi gibi...

Fasıllar çağın gerçek olaylarını yansıtan ya da kurmaca öyküler olarak da ikiye ayrılabilir. Sınıfsal ayrımlar, gelenekler, görenekler, İstanbul'da değişen yaşam, sınıfların giyim kuşam özellikleri, milletler mozaiği, eğlence yerleri vb...

Gerçek dünyaya dayanan konular da vardır. Bunlardan bazıları şunlardır: Yalova Sefası, Kâğıthane Sefası, Kızlar Ağası, Ortaklar, Yazıcı, Tımarhane, Balıkçılar.

Kurmacaya dayanan konular ise çoğunlukla halk masallarından ve efsanelerden alınır. Ferhat ile Şirin, Arzu ile Kanber, Leyla ile Mecnun, Tahir ile Zühre...

Fasılların aksiyonu oluşturan temel durumları, belli başlı özellikleri vardır. Örneğin, tekrar en çok kullanılan tekniktir. Bir durum değişik kişilerin gelmesiyle tekrarlanır. Şalgam Hoca oyununda gençleri evden çıkarmak için birçok kişi gelir ve gençleri korkutmaya çalışır.

³⁸ And, 400- 401.

Kişilerin değişimi de önemli bir özelliktir. Örneğin, Kavuklu'nun zenneler tarafından mezar taşına benzetilmesi ya da Kavuklu'nun başka kılıklara girmesi gibi...

Diğer durum özellikleri içinde soruşturma, ortaklık, yarışma, işten kovulma, gözetleme, delirme önemli bir yer tutar.

Dramatik bütünlüğü olan bir başlangıcı bir de bitişi olan fasıl bölümünün, olay dizisini özetleyen çok ünlü konulu “**Fotoğrafçı**” oyununu örneklersek:

*“Fotoğrafçı Oyunu’nda Kavuklu iş aramaktadır, Pişekâr’ın elinde bir fotoğrafçı dükkânı vardır; Kavuklu’ya kiralar ve ona fotoğrafçılık öğretir. Gelen müşterilerin kimi fotoğraf çekirtmek isterken kimi de karşı evdeki zennelerle ilgilenir. Bunlar arasında Kayarto, Çelebi, Kayserili, Arnavut, Acem, Hirbo, Rumelili, Yahudi vardı. Sonunda iki Kürt gelir, bunlardan Kürt beyi zennelerden birini, Kavuklu da ikinciye ister. Kayarto da ikinci Kürt’e verilir, üç düğün bir arada yapılacaktır.”*³⁹

Fasılda aksiyonun çözüme ulaşmasıyla bitişe geçilir. Bitiş de başlangıç gibi çok kısa bir bölümdür. Ortaoyunu’nu açan Pişekâr, bitiş de sunar.

*“Pişekar – Beraber artık gelecek pazara vereceğimiz ne güzel bir oyunda bu işi hallederiz... Efendim her he kadar sürç-i lisan ettikse affola. Tefrişlerinize ihya buyurdunuz bizler büyük şükranlarımızı sunarak önümüzdeki pazara Kadıköy Kuşdile Palangasında verilecek “Gülme Komşuna Gelir Başına” isimli oyunumuzun fevkaladeliğini arz ederek teşriflerinizi rica ederim. (İki eliyle iki yanı selamlayarak çekilir. Zurna Ey Gaziler ve İzmir Marşını çalarak oyuna son verilir)”*⁴⁰

1.3. 2. Dil

Ortaoyunu aynı zamanda bir söz sanatıdır. Bu özelliği diğer tiyatral etmenleri içinde toplamıştır. Ortaoyunu estetiğinin ve tekniğinin başlıca özellikleri “dil”i içinde sentezlenmiştir. Dil, Ortaoyunu dekorunu, oyunculuğunu, aksiyon ve sahne trafiğini anlamlı kılan; yabancılaşmayı sağlayan ve göstermeciyi oyunu izleyici için seyredilebilir duruma getiren yoğunlaştırıcı bir öğedir. Hareket komiği ile sanki “sahiciymişçesine” yapılan mizansenlerle “dil”in doğrudan bağlantısı vardır. Göstermeciyi dekoru, olmayan

³⁹ And, s. 440.

⁴⁰ And, s. 401.

mekânı, gidiliyormuş gibi yapılan yolu izleyicinin zihninde kuran yine Orta Oyun “dil”idir.

Bu türde dil tam anlamıyla bir temeldir. Diğer etmenlerin üstünde kurulduğu bir temeldir. Oyunun imgesini kuran, onları açımlayıcı hatta kendi kendiyile dalga geçer bir tiyatral araçtır. Ortaoyunu yabancılaştırmasının ana etmenidir.

“Pişekâr: Bak birader, tramvay da geldi. Azıcık hızlı yürüyelim de yetişelim. (Sürükler) Hah yetiştik, atla birader atla. (Sıçrayarak) Hop haydi Birader, ne duruyorsun atlasana, ama kondüktör Efendi sakın düdükleme, Hop. (oldukları yerde tramvaya atlama taklidi yaparlar). Haydi. Bindik, düdükle de gidelim. (Düdük çalar gibi yapar...)

Kavuklu – İsmail, tramvay beni çok sarsıyor, ben ineyeğim. (İsmail’in elini bırakır) Hop! (Diyerek tramvaydan atlar gibi yapar ve oturur) Of... Of. (...) Tımarhaneye oğlum, tımarhaneye. Ulan bir saatte şurasını dört döndür, olduğumuz yerden bir karış bile ayrılmadık. Çıldırın mı yoksa eğleniyor musun?”⁴¹

Bir araştırmaya girdiğimizde Pişekar’ın replikleri bize gerçekten olup biteni yansıtır. Onun sözlerini dinlediğimizde somut olarak bir tramvay var, ona biniliyor izlenimi ediniriz. Ancak, hem izleyici bütün bunların bir soyutlama olduğunun farkındadır. Dil de zaten bu ikili oyunu oynamaktadır. Yani hem aksiyonun sürmesi için tramvaya binilmesini gerçek gibi hissettirmekte hem de tramvayın somut olarak olmaması nedeniyle bu durumu pişkinliğe vurmaktadır.

İşte bu örnek oyunculuğun, dekorun ve efektin yani tüm tiyatral etmenlerin dile endekslendiğini göstermektedir. Bu durum bir parodidir. Benzetmeci tiyatronun bir paradisi. Ortaoyunu’nda da bu bilinçli olarak yapılmaktadır. Bunu herkesin önünde Kavuklu’nun olup biteni bir yalan olarak eleştirmesinden anlıyoruz. Kavuklu gerçekçi bir gözle bakıp ortada tramvay olmadığını ve bir saattir oyun alanında dönüp durduklarını söylemektedir.

Burada hem oyuncu kendi rolüne, hem de oyun izleyiciye dil sayesinde yabancılaşır. Psikolojik ve felsefi öze doğru derinlemesine bir yöneliş olmadığı için dil sadece imgeyi, toplumsal jestleri izleyiciye aktarmakta bir araç olarak kullanılır.

⁴¹ Nutku, 41- 42.

Ama aynı zamanda dil, Ortaoyunu'nda söze dayalı komik ögenin ortaya çıkmasında ve gösterilmesinde başlıca olanaktır. Başlangıçta, Arzbar'da, Tekerleme'de ve Fasil'da oyunun hızını, atmosferini ayakta tutan dildir. Ancak Ortaoyunu dili mütevazıdır. Yoksul bir tiyatral ortamda, olmayan nesnelerde oyunların olduğu bu "temaşa meydanında" dil sık sık kendini de eleştirmekte, kendiyle alay etmektedir. Belki de tüm tiyatro tarihi içinde kendisiyle alay etme "erdemine" sahip tek tiyatro dili Ortaoyunu'nun dilidir.

"Pişekâr: (Arabacıyı çağırır gibi yaparak) Arabacı, arabacı... Bizi Şehzadebaşı'na kaçra götürürsün? (Sesini değiştirerek) On beş kuruşa. (Tabii sesiyle) On kuruşa idare etmez mi?

Kavuklu: (Bu esnada Pişekar'a bakmaktadır) Çıldırđın mı yahu, kiminle konuşuyorsun?

Pişekâr: Görmüyor musun arabacıyı?

Kavuklu: Alimallah seni bağlar tımarhaneye yolların. Araba nerede?

Pişekâr: Önünde duruyor. Çok söylenme. Bak ben biniyorum. (Arabaya biner gibi yapar. Kavuklu da onu taklit eder) Şöyle öne geç bakayım.

Kavuklu: Bunun önü arkası nerede?

Pişekâr: Ömründe araba görmemiş gibi yapıyorsun. (Pastavı Kavuklu'nun kafasına vurarak. "Deh! Deh! Diye arabayı sürer ve meydanı iki defa devreder) Eh geldik.

*Kavuklu: Ne insafsız arabacı bu! Durmadan hayvanı kamçıladı. Sanki bana vuruyormuş gibi de acısı yüreğime çöktü."*⁴²

Çağdaş tiyatro için yorumlanması kaçınılmaz olan bu biçem, aynı zamanda halk tiyatrosunun kalıplaşmış etkilerini de içinde barındırır. Bütün oyun kişileri kendi tip özelliklerini konuşmalarıyla ele verirler. Özellikle Ortaoyunu'nun ağırlıklı süresinde hareket ve dolantı yerini söze dayalı oyuna bıraktığı için dil daha da öne çıkar ve kişilerin konuşmaları hemen her şeyi açığa vurur.

⁴² And, s. 34.

Ortaoyunu dili birçok ulusal dilin; lehçe, şive, ağız özelliklerini içerir. Ancak İstanbul Türkçesi oyun dilinin temelidir. Kürt'ün, Rum'un, Acem'in, Arnavut'un konuşmasında etnik bir etki olduğu gibi, kendi ulusal dillerine ait sözcükler de vardır. Arnavut “mori”, Acem “beli”, Arap “ayva”, Rum “vre” sözcüklerini sık sık kullanır.

İstanbul Türkçesi'nin sınıfsal yönelişlerini de Pişekâr ve Kavuklu ortaya koyarlar. Kavuklu günlük ve pratik Türkçe'yi kullanırken; Pişekâr saray ağzını ve Farsça sözcüklerle bezenmiş bir elit dilini sık sık kullanır. Oyun kişilerinin meslek ve tavır özelliklerini yansıtma açısından Ortaoyunu ve Karagöz büyük benzerlik gösterirler. Matiz, Kayarto, Aptal, Çelebi gibi oyun kişileri hemen hemen aynı dili kullanırlar ve daha ilk sözlerinde kim ve nasıl birisi olduklarını belli ederler.

Ortaoyunu dili İstanbul Türkçesi olmakla birlikte, Anadolu'nun değişik yerlerinden gelenlerin ağız özelliklerini de yansıtır. Örneği, Laz “yiyeyeğim” yerine “yiyecum”; Kayserili “azıcık” yerine “izicik”; Muhacir “rüzgar” yerine “ürüzgar”; Kürt “artık” yerine “artuh” der. Ağız özelliklerinin başlıcaları şunlardır:

*“Türkçe'deki ünlü uyumu ağız farklılaşmalarının farklı biçimlerde bozular. Muhacir ve Rumelili, “ı,u,ü” ünlüleri “i” olarak okur. Kürt ve Laz'ın konuşmalarında olduğu gibi ünlü değişimleri ortaya çıkar. Kalın ünlüler inceler, inceler kalınlaşır, geniş ünlüler daralır. Yuvarlak ünlülerin düzleşmesi, ünlülerin türemesi, ünsüz düşmesi, ünsüz türemesi de dilin diğer özellikleridir.”*⁴³

Ortaoyunu dilinin diğer bir özelliği de çağdaş tiyatrodan daha felsefi düzeyde kullanılan tersinlemedir. Bu tersinleme Ortaoyunu'nda komik öğeyi yakalamak, zekâyâ dayalı bir espri kurmak için kullanılır. Ama dilin o yabancılaştırma özelliğine ters düşmemek koşuluyla.

“Pişekâr: Gel, sen de gör. (Evi gezmeye girerler. Ağzıyla) Çatır, çatır.

Kavuklu: Ev nerede? İsmail ne bu çatır çatır?

Pişekâr: Kapıyı açmak için her zaman seni mi arayacağız?

Pişekâr: Neye beni arayacaksın? Anahtar işte?

Kavuklu: Çatırtısı ağzında da... Hani bunun merdiveni?

⁴³ And, 462- 468.

Pişekâr: Yahu, iki katlı ev.

Kavuklu: Kadayıf cinsi olacak.

Pişekâr: Dur ben çıkayım da gör. (Ağzıyla) Pat, pat, pat. (Sandalyenin üstüne çıkar, aşağıya bağırır) Hamdi Efendi!.. Yukarıya Gel!...

Kavuklu: Ağzından merdiveni çıkar da basayım.”⁴⁴

Bu tersinleme bazen gizliden bir eleştiri ya da taşlama taşır. Ancak yine dilin o yabancılaştırma mantığı çerçevesinde imge esprili biçimde gizlenmiştir.

“**Eskici Abdi**” oyununda Pişekar, oyunun başında Kavuklu’ya “Galiba hava lodos ki şumendiferler boğazdan dışarı düşüyorlar” der. Pişekar’ın ilk bakışta sözü bir anlama gelmez. Bu “saçma” gibi görünen tümcenin mantık dışı görünüşü ardında o zamanların aktüel bir konusu yer alır; o dönemde dalgakıran olmadığı için kıyıya yakın demiryolları üzerinde işleyen trenlerin büyük tehlikeyle karşı karşıya oldukları “ima edilmektedir.”⁴⁵

Bu tehlike gerçekleşmiş ve lodos defalarca kayıkları, yelkenleri, şamandıraları kıyıya vurmuştur. Ortaoyunu’nu günlük yaşamla iç içe geçtiği için güncelliği anında işlemekteydi. Bu güncel etkilerden kimileri yukarıdaki örnek gibi kalıplaşmış olarak dile yerleşmiştir.

Ortaoyunu dili kişilere sataşma ya da onlarla alay etmek için oldukça plastik bir yapıdadır. Bu olayı çoğunlukla Kavuklu izleyici yani halk adına, kolektif bir istek uğruna yapar. Kavuklu isimleri, söyleşileri, ağızları alaya alır ve bu alay canlı, yaratıcı bir söz komiğini ortaya çıkarır.

“Kavuklu: Vay arkadaş nereye?

Türk: Tuu, Allah musakkınız visün. Niredesun, ülen?

Kavuklu: Ben de seni arıyorum.

Türk: Dün akşam neye yangın bağurmadın?

Kavuklu: Yangına burğu mu vuracağız?

Türk: Yangun olıcak ünleyeceksin.

⁴⁴ And, s. 412.

⁴⁵ Nutku, s. 45.

Kavuklu: Onu beceremem işte.

Türk: Ben incuk senin gafaya Sokarım.

Kavuklu: Sok bakayım.

Türk: Ben hırladumun sen de zırlayacaksun.

Kavuklu: Çok nazik adamsın ve yahu. Hadi hırla bakalım.

Türk: Hanaş oldu mu, göncü gelir sana tarafını ünlersen de zonpayı yere çallarsun, Ayu gibi zıplamaya başlarsın.

Kavuklu: Ne diye ünleyeceğiz?

Türk: Ben ne mırlarsam sen de mırıla. Hemen benim gibü olacak.

Kavuklu: Mırıla bakalım tekir dayı.

Türk: Gulağını benim ağzıma tıka.

Kavuklu: Benim kulağım fıçı tıpası mı?

Türk: Yaaan...guuun...vaaa!...

Kavuklu: Yağın tortusu vaaar!

Türk : Ulan yangun var olacak.

Kavuklu: Yangın vaaar!

Türk: Beyoğlundaaa mangal altındaaaa.

Türk: Höyle olacak”⁴⁶

Ortaoyunu’nun dili görevi, işlevsel, esnek, yeni eklemelerle değişkenliğe yatkınlık gösteren, absürdü ve imgeyi kuran, göstermecî ve açık biçim oyun düzeninin sahte gerçekliğini benimseten bir dildir. Bütün bu özellikleriyle günümüz tiyatrosuna örnek oluşturmaktadır. Çağdaş tiyatro bu dili çözümlemek ve yorumlamak açısından geç kalmıştır. Ortaoyunu dili bugünün olduğu gibi yarının da tiyatrosuna imge, söz komiği, tersinleme ve yabancılaştırma etmenlerinin kullanılışına örnek oluşturmaktadır.

⁴⁶ And, 554- 555.

1.3.3. Teknik Özellikler

Ortaoyunu'nun kendine özgü teknik özellikleri, göstermeci bir tavrı ve doğaçlamayı ortaya çıkaran bir yapı yaratır. Ortaoyunu tekniğinin başlıca özelliği oyun alanıdır. Bu oyun alanı göstermeci tiyatro için son derece elverişli ve yaratıcı bir yerdir. Özellikle yabancılaşmanın kurulması için tiyatral açıdan benzersiz bir niteliğe sahiptir.

*“Açık havada gün ışığında, boş bir alan üzerine iki dekor parçası ile günün her saati, yılın her dönemi ve dünyanın her yeri gösterilir. (...) O alan bazen bir faytonun içi, bazen sallantılı bir tramvayın yolucu yeri, bazen de dalgaların bir aşağı bir yukarı kaldırdığı bir kayık oluverir; bir bakarsınız aynı yer salıncakların sallandığı, atlıkarıncaların döndüğü bir bayram yeri ya da külhanbeylerin nara attığı ıssız bir sokak durumuna giriverir.”*⁴⁷

Açıklıkta olduğu için temaşa çayırı gibi bir ismi de olan bu oyun alanının asıl adı, Latince kökenli bir sözcükten gelen Palanga'dır. Palanga, İspanyolcada oyun yeri anlamına gelmektedir. Palanga'nın dört bir yanı izleyiciyle çevrilidir. Bu yüzden oyuncular buna uygun bir teknik geliştirmişlerdir. Oyun sırasında sıkça yer değiştirerek tüm izleyicinin kendilerini görmelerini sağlamaktaydılar.

Palanga elips biçiminde yuvarlak bir alandır. Bu alan izleyiciyi kuşatır. İzleyicinin de gerisinde, sandık odası denilen bir yer vardır. Burada oyuncuların kostümleri bulunur.

Sandık odasından oyun alanına geçiş, izleyicinin arasından olur. Çepeçevre izleyiciyle dolu olan seyir yerinin bir küçük aralığı vardır. Bu koridor kapı olarak adlandırılan ve kulis giriş-çıkışı görevini gören yerdir.

Kapıdan oyun yeri yani Palanga'ya geçilir geçilmez çalgıcılar vardır. Seyir yerine sırtını dayamış, Palanga'nın kenarındaki bu yer çalgıcılara ayrılmıştır.

Mevki, erkek izleyicilere ayrılmış seyir yeridir. Kafes ise kadın izleyicilere ayrılmış seyir yerinin diğer bölümüdür. Mevki ve Kafes bir dairenin iki yarısı gibi Palanga'yı çevirmiştir.

Parmaklık oyun yeri ile seyir yerini birbirinden ayıran, yarım metre yüksekliğinde kazıklar arasına ip dolanarak elde edilen bir sınır çizgisidir.

⁴⁷ Nutku, s. 41.

Oyun düzeninin ve Ortaoyunu'nun en önemli iki parçası ise Dükkan ve Yeni Dünya adını alan dekor elemanlarıdır.

Dükkân daha Kavuklu'yla ilişkili olan yerdir. Kavuklu'nun işsizlik sorununa çözüm bulunan; kimi zaman atölye, eskici kimi zaman da kunduracı, fotoğrafçı, kahve ocağı olan mekândır. Dükkân, yüksekliği hemen hemen 60-75 santimetre olan, iki ya da üç kanatlı bir panodur.

Yeni Dünya ise çoğu kez yaşanan mekan, ev olarak kullanılırdı. Fakat başka mekânları da işaret ederdi. Yeni Dünya, Ferhad ile Şirin'in köşkü olurdu. Ya da Tahir ile Zühre oyununda, Kara Vezir'in konağı, Zühre'nin kapatıldığı taş ola olurdu. Bazen de bahçe duvarı, balkon gibi işlevler yüklenirdi.

Dükkân ve Yeni Dünya diğer ufak tefek dekor parçaları ya da gereçlerle bezenerek mekânda güçlendirmeler yapılıyordu. Bu da göstermecî tavır doğrultusunda oluyordu. *“Dekor, bir odaya tıpatıp benzetilmez, o odayı en ekonomik yolda gösterir ve “ima” eder.* ⁴⁸ Bu aksesuarlar Dükkân ya da Yeni Dünya imgesiyle bütünlenir ve önemli işlevler yüklenirlerdi. Örneğin Yeni Dünya'nın ikinci katına çıkılacaksa bir sandalyenin üstüne çıkılır. Yine aynı anlayışla bir fotoğraf makinesi taklidi, Dükkân'ı bir fotoğrafçı dükkânı yapmaya yetiyordu. Berber leğeni, cezve, yazı takımı gibi gerekler Dükkânı muhtarlık, berber, kahve ocağı durumuna getiriyordu.

Ortaoyunu'nda dekor açısından daha çeşitlenmeli örnekler de görülebilmektedir. Örneğin Yeni Dünya'nın normal boyundan daha da yükseltildiği, renkli kâğıtlarla kaplandığı; sünnet töreni için ortaya yatak getirildiği; havuzlu bir kahvede ortaya uyan oyunların (Kâğıthane Sefası, Bahçe oynandığı görülmüştür. ⁴⁹

Dekor düzeninin böylesine pratik oluşunun hızla işlenmesini ve istenilen mekân etkisinin en yalın biçimde vurgulanmasını sağlıyordu.

Ortaoyunu'nun bilinen en ünlü gereç Pişekâr'ın kullandığı pastavdır. Şakşak diye de anılan bu gereç de çok çeşitli bir işlevselliğe sahipti. Kırbaç, yelpaze, kapı açılma efekti, merdiven çıkılması efekti, dayak atılan sopa oluyordu.

⁴⁸ Nutku, s. 35.

⁴⁹ And, 403- 404.

Pastav aynı zamanda oyunun bölümlerini ayıran bir işarettir. Yeni bölümü haber verir, yeni bir aksiyonu işaret eder.

Pişekâr: Ey azizim, işte eve geldik. (Pastavla yeni dünyanın kenarına vurarak) Kapıyı açtım, haydi gir bakalım.

Kavuklu: Bunun neresine gireyim?

Pişekâr: Canım merdivenden bir çık. (Pastava vurur) Pat... Pat... Pat...

(Kavuklu aynı hareketi tekrarlar Yeni Dünya'daki iskemleye çıkar)''⁵⁰

Pişekâr bir anlamda oyuncu başı, yönetmen işlevi yüklendiği için pastavıyla oyunu yönetir, atmosferi yoğunlaştırır, oyuncularını uyarır, gerekirse pastavla onları sıra dayacağına geçirir.

Kostümler Ortaoyunu'nun diğer kalıplaşmış özelliklerindendir. Oyunun yöneticisi Pişekâr'ın dört renkli ve dört dilimli bir külahlı vardır. Sırtında yaka ve önünde dört parmak genişliğinde kürklü bir cüppe, cüppenin altında ise aynı renkten bir çakşır, entari ya da mintan, ayaklarında çedik pabuçlar vardır. Kavuklu ise güldürücü kişi olmasından gerektirdiği biçimde giyinmiştir. Büyük dilimli bir kavuk, uçları beline sokulmuş kırmızı bir binişi, Şam kumaşından bir entari, belinde kuşak, cüppenin renginden bir çakşır ve ayağında çedik pabuçlar.⁵¹

Bu eksen iki kişi dışındakiler geleneksel halk tiyatrosunun diğer alanlarında olduğu gibi sınıflarına, milletlerine, cinsiyetlerine uygun olarak ve belli kalıplarla giyinirlerdi. Bu kalıplar hemen her yerde aynıydı. Ortaoyunu'nda ışıklandırma sorunu yoktu. Çoğunlukla açık havada oynanan oyunlarda gün ışığından yararlanırdı. Oyun yeri, seyir yeri aynı ışık derecesinde olurdu. Böylece oyun ve seyir yeri arasında yanılısma olanağı kalmazdı.

Gece oyunlarında ise basit lambalar aracılığıyla ışık elde edilir ve herhangi bir alan ışıklandırması ya da ramp ışıklandırma kaygısı güdülmezdi.

⁵⁰ Nutku, s. 44.

⁵¹ Özdemir Nutku, *Dünya Tiyatrosu Tarihi I*, s. 205.

İKİNCİ BÖLÜM

KÖY SEYİRLİK OYUNLARI

Köy Seyirlik Oyunları'na geçmeden önce, "Seyirlik Oyun" Kavramına değinmek yararlı olacaktır. Seyirlik Oyun, sözlük anlamıyla, seyredilmek için oynanan oyun demektir. Türk Seyirlik Oyunları, Selçukludan ve Osmanlıdan günümüze kadar gelebilmiş oyunlardır. Seyirlik Oyun kapsamında yer alan dramatik gösterimler; Kukla, Karagöz ve Ortaoyunu, zamanla Halk Tiyatrosu geleneği içinde yer almıştır. Halkın kahvelerde, açık alanlarda izlediği bu gösterimler Geleneksel Tiyatromuzun da temel öğelerini oluştururlar.

Tanzimat'ın ilanıyla başlayan dönemde tiyatromuz yeni bir yapılanma gösterir. Batı anlayışında metinli tiyatro artık toplumun ilgisini çekmeye başlar. Bu ilgi de kuşkusuz Sultan Abdülhamit'in baskıcı yönetimi baş etkindir. Ayrıca Osmanlı Tiyatrosunda baş aktörlüğe soyunan Güllü Agob'un Türkçe oyun oynama tekeline elinde bulundurması da başka önemli bir etkindir. İşte bu olumsuzluklar sonucunda Tuluat Tiyatrosu gelişmiş; Fakat Ortaoyunu ve Tuluat Tiyatrosu, Tanzimat aydınlarınca ilkel, kaba ve bayağı bulunarak tümüyle Batılı anlamda tiyatroya yönelinmiştir⁵².

Bir yanda Batılı tiyatro geleneği yerleşirken, Halk tiyatrosu geleneği yavaş yavaş etkinliğini yitirmiş, aydınlarımızca önemi yeterince anlaşılamamıştır. Bütün bu olup bitenlerin yanında bir de köylünün kendisine malettiği, insanlık tarihine yaşıt düşen Köylü Tiyatrosu geleneği vardır. Konularını dinsel ve din dışı gereksinimlerden sağlayan bu tiyatronun önemi de ne yazık ki Cumhuriyet'in ilanından sonra anlaşılmıştır. Bütün ilkeğine karşın köylünün kendisinin çıkardığı bu oyunların, tartışmalar sonunda tiyatro olduğu yargısına varılmıştır.

Seyirlik ve Köy Seyirlik Oyunları, içinde ritüel barındıran, ritüellerin kaynaklık ettiği ve zamanla eğlence amaçlı ve taklide dayalı hal almış oyunlardır. Tabii ki konumuz dramatik niteliği olanları kapsamaktadır. Bu yüzden de en az kendinden başka birini canlandırma ereği aranması koşulu olacaktır.

Köylü Tiyatrosu geleneği, işlevleri bakımından kut törenlerden kaynaklandığından, Halk Tiyatrosu geleneğinden ayrılır. Halk Tiyatrosu profesyonel

⁵² Metin And, *Tanzimat ve İstibdat Döneminde Türk Tiyatrosu*, Türkiye İş Bankası Yayınları, Ankara 1972, 172- 199.

oyuncularca oynanırken, Köylü Tiyatrosunun böyle bir sorunu yoktur, ritüele dayanır ve oyuncular amatördür.

Cumhuriyet döneminden sonra Halkevleri ve Halkbilimcileri tarafından araştırılan Köy Seyirlik Oyunları'nın özgün metinleri, bugün de araştırma ve inceleme konusu olmaktadır⁵³.

Köy Seyirlik Oyunları düğünlerde, bayramlarda, ya da yılın belirli günlerinde köylülerimizin genellikle "*Oyun yapma- Oyun çıkarma*" adı altında yarattıkları bir tiyatro olayıdır.⁵⁴ Bu oyunlara aydınlarımızın kimisi "Köylü Tiyatrosu"⁵⁵, "Köy Temsilleri"⁵⁶ "Köy Ortaoyunu"* "Köy Tiyatrosu"⁵⁷ "Seyirlik Köylü Oyunları"⁵⁸ "Köy Seyirlik Oyunları"⁵⁹ "Dramatik Köy Seyirlik Oyunları"⁶⁰ adını vermişlerdir. Köylülerimiz atalarından miras kalan bu oyunları yazın meydanlarda, kışın odalarda sürdürmektedirler. Önceleri köylüler, bu oyunlara kendi yaşantılarının daha verimli olması için zorunlu ve bilinçli olarak katılırlardı. Yüzyılların geçmesiyle doğanın pratik deneylerle çözümlenmesi sonucunda, zorunluluk kendiliğinden yavaş yavaş yitmiş; yaşamdaki değişim, yeni ilişkileri gerektirdiğinden Seyirlik oyunlar bir eğlence aracı olarak tanımlanmaya başlamıştır.

Köy Seyirlik Oyunları, köylünün kendi olanaklarıyla biçimlenmiştir. Oyun alanı seyirciyi de, oyuncuyu da içine alabilecek, yeterli büyüklüktedir. Köylü oyunun nerede, ne zaman oynanacağını bilir ve hazırlıklı gelir. Metin, ezber, prova derdi olmadığı gibi; gişe, bilet derdi de yoktur. Seyirci oynamakta olan oyunun konusunu bilmektedir ve o

⁵³ Metin And, "Dramatik Köylü Oyunları Açısından Muharrem, Aşure ve Taziye", *Ankara Üniversitesi. Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. Dramatik Köylü Oyunları Özel Sayısı, Ankara 1977, s. 49.

⁵⁴ Metin And, *Türk Tiyatrosunun Evreleri*, Turhan Kitabevi, Ankara, 1983, s. 365; Süleyman Kazmaz, "Köy Tiyatrosu I", *II. Milletlerarası Türk Folklor Bildirileri III. Cilt, Halk Müziği- Oyun, Eğlence*, Ankara 1983, s. 170.

⁵⁵ And, 33- 36.

⁵⁶ Ahmet Kutsi Tecer, *Köylü Temsilleri*, Ses Yayınları, Ankara 1940, s. 32.

* Köy Ortaoyunu: Ortaoyunu, İstanbul'da gelişmiş ve İstanbul dışındaki kentlerde pek görülmemiş bir Halk Tiyatrosu türüdür.(...) Köylerde "orta yerde" oynandığı için, benzetmeden hareketle böyle bir adın verilmesi yanlıştır. Prof.Dr. Şükrü Elçin, Köy Ortaoyunu sözünü kullanmaktadır. Ortaoyunu oyuncuları profesyonellerden oluşur. Köy temsillerinde buna rastlanılmaz. Bu konu için bkz. Metin And, "Türk Tiyatrosu'nun Evreleri", Turhan Kitabevi, Ankara 1983, 17- 18.

⁵⁷ Kazmaz, s. 120.

⁵⁸ Metin And, *Anadolu'da Seyirlik Köylü Oyunları V*, İnkılâp Kitabevi, Ankara 1983, 598- 599.

⁵⁹ Dilaver Düzgün, *Erzurum Köy Seyirlik Oyunları*, Kültür Bakanlığı Yay, Ankara 1999, s. 6; Nurhan Karadağ, *Köy Seyirlik Oyunları*, Türkiye İş Bankası Yayınları, Ankara 1978, s. 180.

⁶⁰ Mevlüt Özhan "Türkiye'deki Dramatik Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir Atlas Denemesi" *V Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence, Seksiyon Bildirileri*, Ankara 1997, 292- 313.

anda tepki vererek, üretici duruma girmektedir. Oyunlarda salon, sahne, dekor, ışık ve efekt gibi öğeler çok az kullanılır. Fakat bu oyunlarda müzik, dans, oyun eşyası, giyim, makyaj önem kazanmıştır. Olay, taklit öğesi, oyuncu ve seyirci, Seyirlik Oyunların vazgeçilmez öğeleridir. Bu özellikler onun dramatik oyun karakterini yansıtır. Nurhan Karadağ “**Yağmur Duası**” gibi oyunların, hastalık tedavisi için yapılan büyüler ve özel törenlerin, tartışmalı olduğunu öne sürerek, dramatik oyun kapsamı dışında tutar⁶¹. Kısacası Köy Seyirlik Oyunları “*belirli metinleri olmayan ve belirli günlerde köy çevrelerinde köylüler tarafından geleneksel bir takım tiyatro kurallarına uyularak yürütülen gösteriler eğlencelerdir.*”⁶²

Bugün Türkiye’de, köylünün köylerde çıkardığı oyunlara “*oyun yapma oyun çıkarma*” olarak isimlendirildiğini belirtmiştik. Zaman içinde dinsel bir işlevi yerine getiren bu oyunlar, bugün eğlence aracı olarak tanımlanmaktadır. Gelineen noktada toplumdaki ve ekonomik yapıdaki değişim, törelerde ve geleneklerde, inançlarda da değişimi zorunlu kıldı. Nurhan Karadağ, Hamit Zübeyr Koşay’ın “*Türk Düğünleri*” kitabındaki nikâh kıyan imamın, mendilini düğümlemesini, belki de Şaman’ın rolünü yerine getirdiğinden hareketle, özellikle Orta Asya unsurlarına, yerli kültür derken Anadolu kültürüne ve sonuç olarak İslami etkiye bakılması gerektiğini belirtmektedir.⁶³

Hamit Zübeyr Koşay ile aynı görüşü paylaşan Metin And, hiçbir kültürün kendi başına çıkıp gelişmediğine dikkat çekerek, Seyirlik Oyunları oluşturan etkenler arasında soy deyince Orta Asya, yer deyince Anadolu kültürünü, din deyince İslam kültürünü anlamanın yanlış olduğunu vurgular; zira etkileniş sadece tek dinden, tek coğrafyadan ve tek kültürden olmamış birçok din, kültür ve coğrafyanın birleşeninden ortaya çıkmıştır.⁶⁴

Sedat Veyis Örnek, ilkelerin büyüsel törenlerinin, dramatik bir temsil olduğunu ileri sürerek; ilkelerin belli zamanlarda, özellikle erginleme törenlerinde, kabile atasını ve efsane kahramanlarını; bunların başından geçenlerin ve akıl almaz olayların canlandırılmasının, dramatik temsillerin esası olduğunu söylemektedir. Bu temsillerde dansın ve maskenin bulunduğunu, şarkının söylendiğini öne süren Sedat Veyis Örnek, yapılan

⁶¹ Karadağ, s. 83.

⁶² Şerif Baykurt, *Türkiye’de Folklor*, Kalite Matbaası, Ankara 1976, s. 147.

⁶³ Karadağ, s. 10.

⁶⁴ Karadağ, s. 10.

eylemi kutsal sayar. Mitlerin anlatılması ve canlandırılması ona göre kültik özlüdür ve dinsel alana girer.⁶⁵

Sanatın başlangıçta büyü olduğunu, gerçek ama bilinmeyen bir dünyaya egemen olmaya yarayan, tılsımlı bir araç olduğunu öne süren E. Fischer, bunun ilkel yaşam için görevsel nitelik taşıdığını öne sürer⁶⁶. Bugün bize miras kalan Anadolu, İ.Ö. 5000-2000 yılları arası neolitik ve kalkolitik devirleri yaşamış, 2000 yılından günümüze kadar ise yaklaşık 4000 yıllık süreç içinde, Hitit, Urartu, Frigya, Lidya, Kellen, Roma., Bizans, Selçuklu ve Osmanlı uygarlıklarını yaşamıştır. Prof. Dr. Nurhan Karadağ, "**Köy Seyirlik Oyunları**" adlı kitabın da uygarlıkların etkileşimi üzerine şöyle demektedir:

*"Bugün Anadolu toprakları üzerinde yaşayan halkımızın yaşama biçimlerini, hem kendinden önce Anadolu'da yaşayan uygarlıkların, hem de kendisinin Orta Asya'dan getirdiği kültür temelleri üzerine kurduğunu: Kalkolitik çağdan beri gelmekte olan mezarlara yiyecek, içecek, eşya bırakmak âdetinin bugün de bazı yörelerimizde yaşamakta oluşu örneklemeye yetebiliyor."*⁶⁷

Anadolu'nun Türklerden önceki uygarlıklarının ilkellerden beri süregelen tören, bayram, mitlerde seyirlik oyunlarda gördüğümüz ana çatıyı, kurguyu görürüz. Yeni-eski, iyi-kötü, bolluk-kıtlık, ak-kara, yaz-kış çatışması doğanın düzenli değişimlerine uygun olarak belirli günlerde tören ve bayramlarla kutlanmış, mitler yaratılmıştır. Bu bağlamda çatışmayı kuran ve konuları yönlendiren iki önemli unsur karşımıza çıkmaktadır. Bu iki unsuru kısaca vurgulamak Köy Seyirlik Oyunları'nı daha iyi açıklamak adına yerinde olacaktır. Çünkü Bir kültür olgusunu tanımlarken ve onun toplumsal işlevini belirlerken en sağlam yol, bu olgunun en ilkel, en eski kökenini incelemektir.

"Kurttörenin toplum işlevleri konusunda ilk durak Ziya Gökalp'ın da etkilendiği Fransız toplum bilincisi Emile Durkheim olmuştur. Durkheim'in saptadığı işlevleri özetlersek dört asal işlev buluruz. Günümüz budun bilim çalışmaları çok ilerlemiş ve bunları büyük yenilikler getirmiş olmakla birlikte, Durkheim'in saptadığı işlevlerde büyük bir değişiklik olmamıştır. Bunları şöyle özetleyebiliriz:

⁶⁵Karadağ, s. 11.

⁶⁶Karadağ, s. 12.

⁶⁷Karadağ, s. 12.

-Kurttören, bireyi, toplumda yaşamak için, toplumun gerektirdiği düzen bağının sıklığına, acı çekmeye hazırlar, bu yolda onu eğitim.

- Kurttören, bireyleri bir araya getirir, bireyler arasında toplumsal bağları güçlendirir, ortalığı pekiştirir.

- Kurttörenin toplumda, canlandırıcı bir işlevi vardır. Toplumun ilişkilerinin kalıtlarının bilincine vardır; geleneklerinin sürmesine, inançların tazelenmesine değer yargılarının, törelerin kökleşmesine yardım ederek toplumu canlı bir biçimde ayakta tutar.

-Mutluluk verici işlev: Tiyatro toplumun bir üyesi olmanın mutluluk duygusunu verir. Özellikle toplumun bunalımlı dönemlerinde, kişilerin coşku ve duygularını bir arada dile getirmelerine olanak tanıyarak bozulan dengeyi düzeltir. Durkheim'a göre bütün işlevsel yönden bir takım gereksinimleri karşılar, bu gereksinimler de çeşitli toplumlarda temelden birdir, ortaklıklar gösterir. Toplu gösteri ve törenler toplu gerçekleri canlandırır. Kurt törenler de toplu gösterilerdir; bir arada yapılı; katılanları canlandırır, kıskırtır, korur, yeniden yaratır. Kişiye kutsal olgular, olaylar karşısında nasıl davranacağını gösterir. Törenlerin nitelikleri, amaçları ne olursa olsun hepsinde bireyleri bir araya getirmek, aralarında bağları çoğaltmak, yakınlaştırmak, birbirleriyle daha içli dışlı olmak, topluluk bilinçleştirmesini sağlamak yararlılığı vardır. Bireyler, birlik içinde, yerlerini ve topluluk bakımından duygularını yenilemiş olurlar. Kurt tören kısada bir örnek üzerine kalıplaşmış davranışlar ve törenler bütünüdür. Mythos ise, kurt törenin duygu ve eyleminin söze dönüşümüdür. Benzerlik kurmak gerekirse dua – ibadet ; zikir ve sema ikilisi buna bir örnektir”.⁶⁸

Kut tören, genellikle toplumun kaygı verici bir durumda, kendiliğinden ortaya çıkan bir karşılık, bir tepkidir. Yine Metin And bu bağlamda şöyle söylemiştir.

“Kut törenin belirli bir türünü, inceleyen Arnold Van Gennep'e göre geçiş kurt törenlerini adını verdiği bu tür, bir toplum bireğinin yaşamında bir çağdan ötekine, bir uğraştan bir başkasına geçişler dizisidir.”⁶⁹

Bolluk sağlamak ve başka amaçlara yönelik kut törenlerin tümü dramatik nitelikte değildir. Toprağa bolluk için kül atma da ona bolluk getirmek içindir, kimi

⁶⁸ Metin And, Geleneksel Türk Tiyatrosu, 51- 52.

⁶⁹ And, s. 52.

seyirlik oyunlarda bunu bulmamız oyunların tarımla, bollukla ilintisinin açıkçası ortaya koyuyor. Anadolu'nun dramatik oyunları da bu türlü kut törensel ve simgesel öğeler pek çoktur.

Kut Törenleri'nin kaynaklık ettiği, çatışmayı ve oyunların genel çatısını oluşturan iki önemli öge vardır. Yukarıda bahsettiğimiz Ak- Kara Ögesi ve Erotik Öge. Şimdi bunları açıklamaya çalışalım

Ak-Kara Ögesi: Anadolu seyirlik köylü oyunlarının çoğunda arap en önemli kişilerden biridir. Arap olacak yüzünü karaya boyar, gözlerinin çevresine un sürer, başına kara yemenini örter, üzerine ak sarık dolar, dilini, dudağını ala boyar, gözlerini büyüterek ağzını ege ege dilini çıkarır, parmaklarını bir yandan bir yana sallayarak oynar. Arkasına kambur diye bohça sarılır. Üstüne aba giyer, eline def alır, hem defi çalar, hem oynar, hem de özel türküsünü söyler.

Arap Köy Seyirlik Oyunları'ndan başka Karagöz, Orta oyunu gibi eski seyirlik oyunlarımızdan da önemli kişilerimizdendi. Avrupa'da birçok Köy Seyirlik Oyunları'nda da yüzünü karaya boyamış bir Arap bulduğumuz gibi, Osmanlı şenliklerinde de oynamış olan Morisco danslarında da bu görülür. Morisco ile Avrupa'da zenci, Mağribi, Müslüman, hatta Türk eş anlamlıydı. Genel bir yoruma göre yüzünü karaya boyayan ister demirci, ister baca temizleyicisi, ister soytarı, ister şeytan, Mağribi veya Mağribi Kralı olsun bunun kişiliğinde bolluk görüntüsü veya cini bulunmuştur.⁷⁰

Kara ayrıca, benzetme yoluyla kara yağmur bulutlarını çekerek yağmur yağdırmak için de başvurulmuş bir yoldur. Genel itibariyle Ak- Kara ögesi çatışmayı sağlar. Kara, ya da Arap oyunlarda bazen kötülüğü bazen de yabancıyı temsil eder. Türk Köylüsü teninin kendi ten renginden farklı olmasından dolayı onu yabancı sayar Arap'ın ten rengi aslında yabancıyı vurgulayan tiyatral bir motiftir. Yabancı her kültürde ötekidir. Bu ötekinin tanınmaması ve içselleştirilmemesi onu diğer tarafta tutar. Ve karşıda duran elbette ki çatışmayı kurmuş olur. Tiyatronun olmazsa olması çatışmayı bu bağlamda kullanan Türk Köylüsü çatışmayı sağlamlaştıran bu motifi bulmuş ve yüzyıllar boyunca oyunlarında kullanmıştır.

⁷⁰ And, 66- 67.

Cinsel Öge: Cinsellik ve üreme hayatın en önemli unsurlarıdır. İnsanın var olması ve soyunun devam etmesi, dünya üzerinde devamlılığını sürdürmesi için olmazsa olmazdır. İnsan çoğalmayı salt kendi çoğalması olarak da ele almamıştır; çünkü sadece kendi çoğalması yeterli değildir. Hayatta kalması için ve soyunun devam etmesi için toprağın bereketine, hayvanların üremesine ihtiyaç duymaktadır. Ürettiği şeyler ne kadar çok olursa insan da o kadar çok ürer ve dünya üzerinde kalır. Bu düşünceyi sayısız kültür, ritüel, düşünce ve iklimden sentezleyen Türk Köylüsü oyunlarının en önemli ögesi olarak benimsemiştir.

Birçok yerde de bitkilerin, ağaçların çabuk büyümesi için cinsel birleşmeye gidilir. Çoğu kez ilk tohum dikildiği zaman çiftleşilir. Gerek Anadolu'da, gerek dışarıdaki örneklerde bu tür çiftleşmeye benzer utanmasız sözcüklü ve hareketli bölümler bulunur. Bu oyunların maksadı tarım ve hayvancılığın artması ve bereketin gelmesidir⁷¹

Anadolu ve çevresinde, Mısır'da, Mezopotamya'da, Trakya'da değişik isimler aynı gereksinimden doğan, doğa güçlerini tanrılaştırma, bu tanrılara törenler düzenleme, bu törenlerin toplum yaşantısını kolaylaştırma içerikliği, seyirlik oyunların temel taşlarını oluşturmuştur. Belirli günlerde oynanan töresel ve büyüsel seyirlik oyunlara ışık tutması açısından tanrıların ve tanrılar adına düzenlenen törenlerin ve bu törenlerin ortak yanlarının belirlenmesi gerekir.⁷²

Batı Asya, Prigya tanrısı Attis, Tammuz gibi bir bitki tanrısıdır. Sonbaharda ölümü yasla, ilkbaharda dirilmesi sevinçle kutlanır. Bir bolluk tanrısıdır. Demeter, Persephone ve Dionisios da aynı kurgudadır; bunlar da Anadolu ve Trakya'nın hasat, tarım ve bolluk tanrılarıdır. İnanişâ göre toprak altında kaldıkları zaman üreme durur, yeryüzüne çıktıkları zaman ise üreme yeşermeye başlar. Diğer tanrılara gere Dionisos'un ayrıcalığı Antik Yunan Tiyatrosu'na beşiklik etmesidir.

Belirli günlerde oynanan Seyirlik Oyunların, özellikle toprakla ilgili olanlarının mevsim değişme zamanlarında, yaz- kış geçişlerinde oynandığı; bu belirli zamanların

⁷¹ And, 70, 71.

⁷² And, s. 31.

Şamanist Türklerden, Anadolu uygarlıklarından hatta ilkel uygarlıklardan beri geldiği bilim adamları tarafından öne sürülmektedir.⁷³

Türkiye üzerinde, İslam ülkelerinin kültürlerinin de etkisi vardır. Muharrem'deki ritüel ve Kerbela olayları ekseninde, söylencelerin kaynaşmasından ortaya "**Taziye**" denilen bir dram türü çıkarılmıştır. Bunun gerçek bir tiyatro gibi gösterilen özgün bir dram türüne dönüşmesi, geç tarihlidir.

Muharrem ritüellerinin dramlaşması, İslam öncesinden çok öncelere uzanmaktadır. Yazılı metin olarak Taziye'lerin sayısı pek çoktur. İstanbul'da, yakın zamana dek, Şii azınlığın Muharrem'i özellikle Valide Han'da kanlı gösterilerde kutladıklarını biliyoruz. Yine son yıllarda Doğu Anadolu'da Şii ve Caferi inançlı yurttaşlarımızın düzenli törenler yaptıklarını görüyoruz. Taziye törenleri günümüzde daha çok İran'da görülmektedir. Osmanlıların Taziye geleneği içinde "**Maktel**" denilen yarı dramatik bir tür geliştirdiklerini burada vurgulamalıyız. Bizde makteller genellikle Bektaşî ve Aleviler arasında Muharrem'in ilk on gününde dramatik bir biçimde okunması yaygın bir gelenek olmuştur. Ayrıca tıpkı İran'daki nakkali ve perdedari'ler gibi Türk meddahları da maktelleri dramatik biçimde okumuşlardır. Makteller on meclis'ten oluşur. Her meclis, Muharrem'in bir gününde okunur. Nitekim Meddah (kimi kez de Meddahi) takma adlı Sadi'nin "**Kitab-i Destan-ı Maktel-i Hüseyin İbn Ali**" "XIV. Y.Y'da yazılmış olup, on meclisten oluşan dramatik bir metindir"⁷⁴

İki bin yıllık dram sanatını kendine inceleme konusu olarak kabul eden Alman düşünürü, oyuncusu, tiyatro kuramcısı, oyun yazarı, yönetmeni ve ozanı Bertolt Brecht, kendi tiyatrosunun temellerini kurarken, Uzak Doğu'nun Japon "**No**" ve "**Kabuki**" tiyatrolarından, Çin Halk Tiyatrosu'nun geleneksel yapısı ve yabancılaştırma tekniklerinden, halk söylence, masallarından ve Ortaçağın dinsel tiyatrosundaki episodik anlatım tekniklerinden yararlanarak kendi Epik Tiyatrosu'nu kurmuştur.

Köy Seyirlik Oyunları köylülerimizin düşünlerde, bayramlarda, özel günlerde kendi aralarında "*oyun yapma*", "*oyun çıkarma*" gibi adlarla ortaya koyduğu ilkel bir tiyatro eylemidir. Bu tiyatronun ilkel oluşu oyuncularının profesyonel bir amaç gütmeyişinden, oyunların olay örgüsünün tekdüzeliğinden, doğmaca oyunların kuttören,

⁷³ And, s. 14.

⁷⁴ And, 28-29.

mitos, söylence ve destan kaynaklı olu şundandır. Köy Seyirlik Oyunları belli amaçlarla ve inançlar için doğayla, tanrılarla aranın düzenlenmesi, mutluluk, refah ve düzenin sağlanması için oynanır. Bolluk, bereket, üreme, çiftleşme oyunlarda sembollerdir⁷⁵.

Ölüp-Dirilme, Kız Kaçırma, Topluca toplanan yiyeceklerin yenmesi⁷⁶ hep oyunlarda rastlanan önemli motiflerdir. Oyunlar, yaşamın dirlik ve düzenine hizmet etmek ereğiyle vardır ve bu amaçlarla oynanırlar. Yukarıda belirttiğimiz gibi eskinin kovulması iynin üstün gelmesi, ak-kara karşıtlığıyla verilir. Oyunların konuları ritüel kaynaklıdır. Köylülerimiz inanç, gelenek, töre üzerine kurulu dramatik oyunlarımızı koruyarak, dedelerimizden-kalan mirası günümüze ulaştırabilmişlerdir.

Köy Seyirlik Oyunu geleneği artık günümüz Türk Tiyatrosunun beslenebileceği önemli bir kaynaktır. Bugün bunun bilincinde olan kişiler bu kaynaktan yararlanacaktır. Köy Seyirlik Oyunları'nı konu ve biçim açısından ele alırsak bu özellikleri şöyle belirleyebiliriz:

2.1. KÖY SEYİRLİK OYUNLARI'NDA OYUN TÜRLERİ VE KONULAR

Köy Seyirlik Oyunları genellikle yılın belirli günlerinde oynanan törensel ve büyüsel içerikli oyunlardır. Ülkemizde doğanın canlanmaya başlaması, ürünlerin toplanması, hayvanların üremesi ile ilgili zamanlarda, özel eğlencelerde ya da kuraklık, hastalık tedavileri, belirli dini ve özel günlerde oyunlar oynanır.

Anadolu iklim yönünden belgelere göre farklılıklar gösterir. Doğanın canlanması ve ürünlerin toplama tarihleri değişik zamanlarda olur. Karasal iklimin olduğu yerlerde doğanın canlanmasının şubatta olur. Bitkiler yeşerir, çiçekler açar. Ağustos sonunda köylüler ürünlerini toplarlar. Şubat ve Ağustos ayları tören aylarıdır. Bu törenler büyüsel ve dinsel nitelik gösterirler. İşte bunlardan birisi de "**Saya Gezmesi**" ya da "**Saya Gezme**" adı verilen üreme, bereket sembolü niteliği taşıyan Saya Kutluğu bayramıdır. Bir çoban oyunu olduğu kadar, insanla ilgili olan önemli bir yanı da vardır. Tanrıdan dilekte bulunma, doğacak hayvanların ya da insanların dişi ve erkek olması istenmektedir. Bu yanıla dikkat edilirse doğum, yani üreme, yaşamın yeniden üretilmesidir⁷⁷.

⁷⁵ Karadağ, s. 19.

⁷⁶ Karadağ, s. 38.

⁷⁷ And, 142- 145.

"Saya Gezmesi" Sayakutluđu denilen bu bayramda köylü koçkatımı ve koçkatımından yüz gün sonrasını, yani kuzunun ana karnında tüylendiđi zamanı ve bundan elli gün sonra kuzulama zamanını törenlerle kutlar. Bu kutlamalarda köylü koçunu süsler, ceviz ve leblebi koyunun boynuna takılır. Koyunun üstüne kız binerse diři, ođlan binerse erkek yavru olacaktır. Koç, koyunlardan siyah olanlara katılırsa kış kara geçecek, ala renktekilere katılırsa kış iyi geçecektir.⁷⁸

Bu kutluđun ardından akşam şenlik düzenlenir, köylüler kendi aralarında oyun çıkarırlar. "Dede oyunu" ve "Şişman oyunu" gibi oyunlarla köylünün hoşça vakit geçirmesi sağlanırken bir çeşit ibadetin yerine getirildiđi inancı köylülerce paylaşılır. Her iki oyunda da ölüp-dirilme, kız kaçırma, topluca yenmeli yeme ve eğlenme bir arada görülür. "Saya Gezmesi", "Sayakutluđu" denilen bu bayramda yapılan şenlikteki oyunlarda dirilme motifi için ölünün yüzüne su serpme⁷⁹ ve ağzına yemiş ya da hamur konulması⁸⁰ dirilmeyi getirir, önemli sembollerdir. Üremenin sembolü, dirimselliđin sembolleridir. Kıskançlık ve cinsel birleşmenin sembolü öldürme olayım görürüz Şişman oyunda⁸¹.

"Sayakutluđu" bayramı köylüyü nasıl sevince boğuyorsa, doğanın canlılık belirtisi göstermesi de onları aynı sevince boğar.

2.1. 1. Dođanın Canlanması İçin Oynanan Oyunlar

Dođanın canlanması Şubat ortalarında Mayıs ayı içindeki süreyi kapsar. Bitkilerin yeşermesi, çiçeklerin açması ilkbahar habercisidir. Yeni yılın, yeni yaşamın simgeleridir. İnsanlar güzel günlere hazırdırlar.

Eski Yunanlılar, Mısırlılar gibi doğanın sırrını çözümleyememiş Anadolu insanı da, bu mevsim deđişimini tanrılara bağlamış ve bu böylece süregelmıştır.

Dođanın canlanması için yapılan törenlerde oyuncu yaptığı işin bilincindedir. Çünkü gerekçesi "Hayırlı, uğurlu bir yaşam"dır. Ekinlerin, otların bol olması için oyun çıkarır. Oyunların kökeni büyü özelliğinden dolayı Orta Asya'ya, Eski Anadolu'ya kadar dayanmak tadır. Yaz-kış, iyi-kötü, bolluk-kıtlık, ölüm-yaşam, ak-kara çatışması üzerine

⁷⁸ And, s. 144.

⁷⁹ Karadağ, s. 29.

⁸⁰ Karadağ, s. 29.

⁸¹ Karadağ, s. 42.

kurulu mitolojilerdir. Örneğin: Türkmen oyunlarında oynanan Barak oyunu, Arap oyunu buna örnektir.

2.1.1.1. Fattik Oyunu

Bu oyun üç bölümden oluşur. Ali Fattik diye de isimlendirilmiştir.⁸² Birinci bölümde halay çekilirken Deve, Deveci ve deve üzerinde gelin, ardında bir başka gelin, Ayı, Ayıcı, Kâtip, Ambarlar ritmik hareketlerle yörenin halk oyunları yürüyüş motiflerini kullanarak dolaşırlar. Devenin seyirciye sataşması, şakalaşması, gelinin deveye laf atması bu bölümde olur.⁸³

İkinci bölümde deve kapı önündedir. Eşkıya yolu keser, deveciyi öldürür, gelini almak ister. Gelin, deveciye ağıt yakar ve ev sahibi devecinin dirilmesi için para alırlar, deveci dirilir.

Üçüncü bölümde ayı oynarken açlıktan ölür. Ayıcı tarafından ağzına hamur konularak dirilitir.

İkinci bölümde Deveci-Eşkıya çatılması, ak-kara çatışmasının simgesidir. Devecinin ölümü karanın zaferidir. Mevsim kıştır. İlkbaharın gelmesi için oyun sürer, evlerden yiyecek toplanır.

Üçüncü bölümdeki Ayı kültü Şamanistlerin en çok saydıkları putlardan biridir. İskandinavya köylerinde bile tespit edilmiştir.⁸⁴

2.1.1.2. Çiğdem Bayramı

Oyun açık havada oynanmaktadır. Süslü çiğdemler ağaç dalına bağlanır, Çiğdem Başı elinde tutarlar. Diğer oyuncular çevresinde dönerler.

Çiğdem Başı, I.ve II. Ev sahipleri, Dede, Çiğdemciler, Bayramcılar ve Baba vardır. Çiğdem Başı her evden sırayla bir şeyler ister. İstediklerini alırlar. Bu oyunda doğa kendisi doğrudan rol almıştır. Yaşamın ta kendisi vardır. Ak-kara çatışması görülmemekle birlikte toplu yemek yeme vardır. Türküler, "Saya gezme" manilerine

⁸² And, s. 170.

⁸³ Nurhan Tekerek, *Köy Seyirlik Oyunları*, 54- 55.

⁸⁴ Tekerek, s. 46.

benzemektedir Savaş Gezme ile aynı aylarda oynanmaktadır. Doğüstü güçler ve tanrılar için oynanan oyunlardır.⁸⁵

2.1. 1. 3. Hıdırellez

Hızır ve İlyas'ın adlarından oluşan, Hızır ve İlyas Peygamberlerin buluştukları kutsal gün 6 Mayıs bayramı olarak kutlanılır. Bu günde halk şenlikler düzenler, mesire yerlerine koşar, Hızır, halk inançlarına göre ölmezlik sırrına ermiş bir kişidir. Hızır ile ilgili kaynaklar: 1- Gılgamış Destanı, 2- İskender Efsanesi, 3- İlyas ile Haham Yeşua Ben Levi hakkındaki Yahudi Efsanesi'nde gözlemlenmektedir.

Tokat'ın Turhal- Ulut epe Köyü'nde bir haftalık özel oruç sonunda oynanan "Deveci Oyunu" bugün Hıdırellez Bayramı⁸⁶ diye de belirtilmektedir. Deveci oyun başlayacağını seyirciye duyurduktan sonra Seyirci ve Deveci arasında devecinin Aydın'dan Erzurum'a gittiğini ve tuz sattığını ve konaklamak için köyü seçtiğini belirtir. Karnı acıkan deveci rakı, tavuk ister; devesine de bir omuz ot. Devesini almak isteyen seyirciye deveyi satmaz. Gelinler, devecinin yanındadır. Deveyi çöktürürken de seyirciler kızı kaçırlar. Bekçi gelir, seyirciler kızın kaçtığını söylerler. Suçlular yakalanıp Kadıya götürülmüştür. Kadı ise nedensiz olarak ölmüştür. Gelinler dedem ölmüş diye ağıt yakarlar. Daha sonra oyun tekrarlanır. Söyleşide cinsel espiriler vardır. Aç olan devecinin kalkması için karnının doyurulmasının onaylanması üzerine topluca halay çekilir. Bir kız kaçırlır, başka bir alanda oyun tekrarlanır.⁸⁷

Hıdırellez, tümüyle ülkemiz insanı tarafından benimsemen kutlanan bir gündür. Hızır ve İlyas efsaneleri İslam öncesi inanışlarda olduğu halde, İslâm dini efsaneyi kendine uydurmuştur. Alevilere has olan bir haftalık oruç sonrası oynanması, İslam inancına göre Hızır'ın baharın müjdecisi oluşu, gezdiği yerlerde güllerin açması, bülbüllerin ötmesi, bereket gelmesi bu biçimlerin açıkça sergileniştir. "Deve oyunu"nda baharın gelişini kutlamayı, ak-kara çatışmasını, ölüp dirilmeyi, toplu yeme ve çoğalma sembolü olan kadın ile gelin motifi oyunda vardır.⁸⁸

⁸⁵ Tekerek, s. 55.

⁸⁶ Tekerek, s. 69.

⁸⁷ And, 173- 174.

⁸⁸ Tekerek, 55- 57.

2.2. HASAT ÖNÜ-HASAT SONU OYNANAN OYUNLAR

Doğaüstü güçlere, tanrılara ya da tanrıya şükran sunmak amacıyla yapılan törenlerdir. Alınan ürünün sonu hoşnut olunduğu belirtilecektir. Yoksa kuraklık, sel, felaket, olabilir diye düşünülür⁸⁹. Hasat sonu oyunları şunlardır:

2.2.1. Ekin Kurtarma Dansı

Nevşehir ve yöresi Seyirlik oyunlarından olan bu oyun hasat sonu oynanan, bütünüyle büyüsel ve töresel özellik gösteren bir oyundur ve topluca katılma vardır. İslami etkinin açıkça görüldüğü, duanın Türkçe söyleşmeli ve diyalog düzeni içermesi özelliği önemlidir.

Oyunda komik öğeye rastlanmaz. Çünkü köylülerin kazancını sağladığı, yaşamlarını bağladıkları konularda alaya yer vermezler. Oyunda güncel olaylar yer almaya başlamıştır.

Çoban, Hasan Ağa'ya ırgat durmaya gelmiştir. 15 lira günlük ile anlaşır. İkinci gün diğer ırgat olan I. ve II. Elçinin yanına gelip, ekin biçmeye başlamıştır. Onlara yardım için de sığırları yaymağa bırakmıştır. Ağa gelir, ekinlerin iyi biçildiğini, seneye - Allah kısmet ederse- onları yine tutacaktır. Ağa, ırgatlara istedikleri kurbanı kesecek ve tütün parası verecektir. Irgatlar salavat getirerek Türkçe dua okurlar.⁹⁰

2.2.2. Ölüp- Dirilme Oyunu

Hasat sonunda oynanır. Ölü şeklinde hazırlanmış biri, halkın bulunduğu meydana-'-getirilip bırakılır. Gencin annesi ve kız kardeşleri getirilir. Kirmanlarıyla yün eğirmektedirler. Babanın sırtı kamburlaştırılmış, karnına yastık bağlanmıştır. Ölünün göz ve ağzı açık, başı hamurla kaplıdır. Baba yatani sorar, oğlu olduğunu öğrenince anne ve kızları ağıt yakarlar. Köylü doktor getirtir. Doktor iğne yapar, ölü dirilir halk hortlak diyerek kaçar. Anne, baba, kızlar sevinirler; davulcu çalar oynarlar. Bu arada kızları seyircilerce kaçırılır. Kızlar aranır. İki çocuk köpek olarak bulur kızları. Toplu olarak oynanır ve oyun son bulur.⁹¹

⁸⁹Mevlüt Özhan “ Türkiye’deki Dramatik Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir Atlas Denemesi” V *Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence, Seksiyon Bildirileri*, Ankara 1997, 300- 313.

⁹⁰ Tekerek, s. 51.

⁹¹ And, s. 90.

Hasat sonu eğlence olarak düğünlerde bu oyun oynanmaktadır. Ayrıca hasat için, ürünlerin bol olması için yağmur yağdırmak gerekir ve bunun içinde Yağmur Duası'na çıkılır.

2.2.3. Yağmur Duası

Toplunun kendisinin üstesinden gelemediği durumlarda topluca yapılan bir büyü ve tören eylemidir. Toplumumuzda bugün de kuraklık yaşandığında başvurulacak bir yoldur. Çocukların "Çömçe gelin" dedikleri kaşıktan yapılmış, üzerine elbise giydirilmiş, kuklamsı şeyle sokaklarda ev ev dolaşarak yiyecek toplanır. Topluca yenir. "Çömçe gelin" "Kepçe kadın", "Gelin Gök" denilen oyunlarda türkü söylenerek yağmur yağması için yakarıшта bulunurlar.⁹²

Yağmur Duası'nda taklit, kılık değiştirme, mizansenler vardır. Tiyatral özellik gösterirler. Fakat tartışmalı bir konudur. Tiyatro sayılmamaktadır. Çünkü Bir oyunun dramatik sayılabilmesi için en azından kendisinin bir başka bir kişiyi taklit etmesi, gerekmektedir. Yağmur Duası'nda herkes oyuncudur. Bir tür trans haliyle topluca büyüsel eyleme girerler Ancak seyircisi yoktur. İmamın öncülüğünde ırmak konarına gidilir okunan taşlar suya bırakılır, çocukların ağlaması, sesler çıkarma sı istenir, yemek yenilerek topluca köye dönülür.⁹³

Herkes oyuncu olduğu için, topluca katılım vardır. Seyirci ve oyunu düzenleyenler arasında muazzam bir bağ vardır.

Bu tip büyüler, olaylar, Antik Yunan Tiyatrosu'nun, Hint, Çin, Japon tiyatrolarının en önemli kaynakları olmuştur.

Büyüsel ve törensel özellik gösteren oyunların yanı sıra şimdi de eğlence amacıyla oynanan oyunları ele alalım.

2.3. EĞLENCE AMAÇLI OLAN OYUNLAR

Eğlence amaçlı olan oyunlar köylünün büyüsel ve törensel anlamlarını yitirmeye başlamış olmasından dolayı üretilen oyunlardır. Bu oyunlarla yeni biçimlemeler gündeme gelir. Doğayı denetim altına alan köylü artık büyü yapmıyor. Fakat yine de, düğünlerde, bayramlarda özel günlerde "şenlik olsun" diye oynuyor. Köylünün

⁹² And, 161- 162.

⁹³ Tekerek, s. 57.

eğlenmek için ortamı olmadığından ancak bu günlerde eğlenir. Eğlence amaçlı da olsa, büyüsel kökenli olan bu oyunlara bakalım. Bunlar:

1- Töresel öğeler taşıyan oyunlar

2- Yeni düzenlenen oyunlardır.

2.4. TÖRESEL ÖĞELER TAŞIYAN OYUNLAR

Büyüsel kökenli oyunların oynanış amacı: davarın dölünün bol olması, ürünün bereketli olması, doğanın canlanması için oynanıyordu. Tanrılar adına yapılan büyülerin ve törenlerin uzantısı görünümündeydi. Mitolojileri temel kaynak alan bu oyunlarda beliren ortak yan: Kız kaçırma; çiftleşme, üreme, çoğalma sembolü gelin ya da kız; ölüp dirilme; dirilme için su veya yörenin bir ürününü verme; ölümün üzüntüyle, dirilmenin toplu sevinçle kutlanması ve dans edilmesi. Bu özelliklerin bazıları bu oyunlarda var. Örneğin:

2.4.1. Madımak Oyunu

İki kardeş ekine giderler, orada ekin biçerken yatan adamın ayakları arasında erkeklik organına benzeyen aracı madımak diye iki kardeş koparmaya çalışırlar. Adam uyanır, ikisiyle evlenmek ister. Kadınlar adamı su ile diriltirler. Tarlada çiftleşme ve sevişme yansılır. Bolluk ve bereket simgesi bu oyunda açıkça görülür. Köylünün durumu, cinsel sorunlar sorgulanır bu oyunlarda. Kadın olan erkeklerin hareketleri güldürü konusu olarak işlenmiştir. Ayrıca oyun kadınlar ara sıra da kadınlarla, erkekler arasında erkeklerle oynanır.⁹⁴

Oyundaki Bolluk- bereketi simgeleyen, cinsel birleşmeyi andıran sahneler, *phallus*'a benzeyen aksesuarların kullanılması, baygın oyuncunun suyla ayıltılması ya da dirilmesi oyunu büyüsel- törensel izleridir.

Şimdi de aynı özde olan, evlenme ve başlık sorununu ele alan baba Pars motifli Arap ve Kız Kaçırma oyununa bakalım.

2.4.2. Arap Ve Kız Kaçırma Oyunu

Tarlasından yeteri kadar burçak alamayan adam beddua eder, caminin minaresinden. İmam gelip adamı minareden indirir, köye düğüne gidelim der ve

⁹⁴ Tekerek, s. 59

giderler. İcip sarhoş olurlar. Odada oyun çıkarırlar, imam, bekçi ve jandarma rolünü alır. Arap sağında olanlara vurarak kız ister. Muhtar kızların olmadığını söyler. Köpekler arayıp bulurlar kızları. Türkü söylerken Köse gelir, nara atmaktadır Arap kaçır. Köse, Muhtar'dan kız ister, Muhtar kız yok, git jandarmaya buldur der. Köpekler bulur eğlenirler. Köse gider, kızları iki delikanlı kaçıtır. Kız babası gelerek muhtardan kızlarının kayıp olduğunu ileri sürerek bulunmasını ister. Muhtar işi yavaştan alır, kızın babasını Jandarma komutanına gönderir. Jandarma komutanı kız babasını muhatap almaz, O'nu Başefendiye gönderir. Başefendi kendisi ve jandarma komutanı için rüşvet alır, adamın kızlarını aramak için askerleri gönderir. Kızları kaçıran delikanlının babası ile kız babası arasında aracılık eder, onlar arasında zorla anlaşma sağlar.⁹⁵

Törenselle nitelik gösteren oyunların yanında ele aldığımız yeni düzenlenen oyunları ele alalım:

2.5. YENİ DÜZENLENEN OYUNLAR

Doğanın üstesinden gelen köylü büyüye gerek duymayarak tiyatro seyretme isteğiyle oyunlar oluşturmuştur. Güncel sorunlarını ele alır, toplum yaşantısını eleştirmek, değiştirmek ve kolaylaştırmak güzelleştirmek için tiyatroya başvurur.

Köylünün kendisinin ürettiği bu iki oyun "Değirmen Döndürme" ve "Tarla Sürme" oyunlarına bir göz atmak yararlı olacaktır.

2.5.1. Değirmen Döndürme

Köylü değirmen sorumlusu Müşteri'ye bir çuval buğday getirir, öğütmesi için. Seyirciden dört kişi değirmenin dişlisi olur. Belli hareketlerle değirmen çalışır. Köylü, namaz kılmaya barajın oraya gider. Dişlilerin arkasına geçerek onlara sürtünür müşteri. Daha sonra hayvanla çiftleşir. Köylü gelir, buğdayın taşlı öğütüldüğünü söyler, eşeğine bir şeyler yaptığına inanır. İstenirse oyun sürer gider.⁹⁶

2.5.2. Tarla Sürme Oyunu

Tarla sürme oyununda iki kardeşten Kurnaz olanın dolandırıcılık yaparak ürününü kaptıranın, kurnazlık yaparak sömürmesi gerektiğinden değirmenciye kandırmıştır. Sefil kardeş aynı yolu izlemiştir Fakat Değirmenciden dayak yemiştir. 0

⁹⁵ Tekerek, s. 108

⁹⁶ Tekerek, s. 88.

anda çay içmekte olan kardeşlerden Kurnaz kardeş, içilen çayın sinir yaptığını ve bu nedenle değirmencinin dövdüğünü söyler. Duruma oldukça kızan Sefil kardeş Kurnaz kardeşi oracıkta öldürür. Mahkemeye çıkarılan Sefil kardeş cezaevine giderken, geride kalan malları köy halkına kalır.

Köy Seyirlik Oyunları diyaloga dayanmadan da vardır. Sözsüz oyunlar, Samıt ya da Lal oyunları adını da alır. Bu oyunlar müzikli ve danslı sözsüz olabildiği gibi, müzikli, danslı ve türkölü oyunlar da vardır.

Müzikli, danslı sözsüz oyunlardan "Kartal Oyunu" ve "Kız Kaçırma" oyunlarını ele alalım. Kartal Oyunu, ölünün etrafında kartalların leşi parçalamaları ritmik hareketlerle verilir. Kız Kaçırma oyununda da kız yüzünden ölmek hareketlerle hasımlar arası kavga vardır ve kızın, birini tercihi sonunda topluca eğlenme gerçekleşir.

Müzikli, danslı ve türkölü oyunlar da "Kız Sana Dünür Geldiler" ve "Desti Oyunu."dur. Kız Sana Dünür Geldiler oyununda bir gözü kör, bir eli çolak, bir ayağı topal, sırtı kambur, elinde sopa olan kız günlük giysilidir. Karşılıklı söyleşmelerin sonunda elindeki sopayla sağa sola saldırır, önüne gelene vurur. Desti Oyunu: Görünürde, asal planda görücü usulü ile evlenme taşlanmıştır. Kızım gönlünün oyundaki Şoför Mahmut'ta olduğu anlaşılır

2.6. KÖY SEYİRLİK OYUNLARI'NDA BİÇİM

Köy seyirlik Oyunları köylünün büyü yapmak amacıyla yani tanrılara olan şükranını sunmak, bolluk ve bereket olması dileğiyle bir tür tapınma eylemidir. Bu tapınma eylemi ilkel insanın avlanmasının taklidinden, doğadaki yırtıcı ve parçalayıcı hayvanların postuna bürünmesinden ve bunu belli bir ritm ve tartım eylemliğiyle maskeli olarak anlatmasından doğar. Ritüel kaynaklıdır. Prof. Dr. Özdemir Nutku "Dünya Tiyatro Tarihi" adlı eserinde şöyle diyor:

*" Tiyatronun kaynağında büyü gösteriyi ortaya çıkaran bir araçtır, ilkel av törenlerinde gördüğümüz büyü, maske ve dansla gelişen oyun insanoğlunun doğaya karşı durmasına yaradığı kadar insanlar arasındaki duygusal bağların gelişmesine de yol açıyordu. "*⁹⁷

⁹⁷ Özdemir Nutku, *Dünya Tiyatrosu Tarihi I*, s. 203.

Maske ve dans, bir gerçeği, bir olayı seyircisini illüzyona sokmadan stilize bir şekilde; dansın figüründe, maskenin renginde ve biçiminde yoğunlaştırarak verir. Nurhan Karadağ, büyüde maske ve dansın araç olduğunu, amacın aynı ve insan yaşamına kolaylaştırmak üzere başvurulduğunu belirtir.

Seyirlik oyunlar özü, köylünün düşünce yapısı ve olanaklarıyla biçimlenmiştir. Gerek metin yapısı gerekse oynanış tarzı.

2.7. KÖY SEYİRLİK OYUNLARI'NDA METİNLERİN YAPISI

Köy Seyirlik oyunlarında yazılmış bir oyun metni yoktur. Sadece belirli bir çatısı vardır. Bu çatıya bağlı olarak oyuncuların yeteneği ve seyircinin özelliği ve o anki tepkisi ve katılımıyla doğmaca- tuluat olarak oynanır.

Belirli günlerde oynanan töresel ya da büyüselsel oyunların metin yapılarında büyük benzerlikler vardır. Değişmez kalıp özellikleridir, buna zorlayan. Dramatik çatıda bir değişime rastlanmaz. Yüzyıllar' dan gelen mirası köylü korumaktadır. Toplum koşulları değiştikçe oyunlarda değişim gözlenecektir. Fakat yine de yaşamı kolaylaştırmak ve doğa ile barışık olmak için oynanmaya devam edecektir.

Sadece eğlence için oynanan oyunların metin yapıları değişecektir. Amaç eğlenmektir. Bu tür oyunlarda değişen toplum koşullarına koşut düşen özellikler, sorunlar ele alınacaktır. Değişim biçim sorununa da yansiyacak, köylünün düşünce yapısı ve becerisiyle uyum gösterecektir. Yeni yeni oyunlarla karşılaşmak olanaklı olacaktır.

Müzikli, danslı, sözsüz ve türkülü oyunların çatıları diğer oyunlara göre ayrıcalık gösterir. Oyunlarda metin iyice belirlenmiştir. Oyun figürleri, türkü sözleri, ezgiler o toplumun ürünü olarak iyice yerleşmiş ve benimsenmiştir. Bu yüzden de müzikli, danslı, sözsüz ve türkülü oyunlar doğmaca oyunlar kapsamına girmez.

Türkülü oyunlar sözleri açısından toplum yaşantısına ışık tutarken, sözsüz oyunlarda müzik ve figürle toplumun olaylarından çok doğa olayları yansılır. Yansılama niteliğindeki halk danslarımızın çoğunda görülür bu özellikler.⁹⁸

⁹⁸ Nurhan Karadağ, *Köy Seyirlik Oyunları*, 122- 132.

2.8. OYUNLARIN OYNANIŞI

2.8.1. Köy Seyirlik Oyunlarında Yönetici

Köy Seyirlik Oyunlarında yönetici ya da bir başka deyişle yönetmen, gerçekte gelenek ve görenektir. Köylünün atalarından miras kalan oyunların özüne uygun bir yorumla Tanrı biliciliğe soyunur- o-yunun ruhuna uygun oynanmasını sağlar. Ancak bazı yörelerde toplumsal değişim hızlı olduğundan görenekler de bu değişimi, kendine yaklaştırmakta, kendi koşullarına göre biçimlemeye başladığından, yöneticinin yavaş yavaş oyunlarda yer edinmeye başladığı görülür.⁹⁹

Gelenek ve göreneğin geçerli olduğu yerlerde, oyun yöneticisi sadece eskiye bağlı kalmayı gözetir, yönetim işinde. Eskinin en iyi uygulanmasını ister. İlk büyücünün ya da ilk din adamının görevini sürdürür. Bu yorum altında oyuncusunu seçer, onlara yapacakları şeyleri gösterir. Makyaj ve kostümlerine dikkat eder. Hatta oyunun eski biçimde yürümesini denetler. Hatta kendisi bunu istemese bile seyirci onu buna zorlar. Seyirci oyundan tatmin olmazsa eleştirir. Hatta bu tip yörelerde yöneticiye bile gerek duyulmaz. Çünkü herkes ne yapacağını iyi bilir¹⁰⁰

Gelenek ve göreneğin toplum koşullarına ayak uydurmaya başladığı yörelerde ise yönetici kişiliği belirlenmeğe başlamıştır. Geleneğin getirdiği eski sağlam kalıplar yerini değişime bırakmış ve bu yüzden boşlukta kalan bazı ara noktalar ortaya çıkmıştır. "Yönetici" denilebilecek oyuncu yeni işlevler üstlenmek zorundadır. Seyircinin kabul edeceği durumları ve sözleri önceden saptayacak ve rol dağıtımını yapacaktır.¹⁰¹ Bu saptamayı yapan Murat Tuncay, yönetici için "Delikanlı başı", "Köse", "Meydancı", "Oyuncubaşı", "Oyun babası" gibi adlar aldığını belirterek oyunda en ağır rolü üstlendiğine işaret eder. Hatta çalgıcıların nerede gireceğini ve çıkacağını ayarlamamanın bizzat onun işidir, demektedir. Murat Tuncay yönetmenin bu yönelişini Tuluat tiyatrolarının oyun yönetimiyle ilişkilendirmekte ve çağdaş Batı tiyatrosunda görülen Happening vb. modern sahne uygulamalarına yönetsel açıdan benzer işaretler bulunduğunu ileri sürmektedir.

⁹⁹ Murat Tuncay, Köy Seyirlik Oyunlarına Tiyatro Bilimsel Bir Yaklaşım, *Halk Kültürü, Edebiyat Cephesi Gazetesi*, İstanbul 1984, 129- 136.

¹⁰⁰ Tuncay, 132-133.

¹⁰¹ Tuncay, s. 133.

2.8.2. Oyunculuk

Köy Seyirlik Oyunlarının oyuncusu, köyün istekli ve yetenekli kişilerindendir. Gündüz işinde olan kişi gece düğündedir. Yaptığı iş görevseldir. Diğer kişilerden bir ayrıcalığı yoktur. Kahve ve camiye gider, aynı kıtlığı ve bolluğu paylaşır tüm köylüler gibi. Giyimi kuşamı, tavrı, davranışları, duygusu, düşüncesi diğerlerinden ayrı değildir. Aynı toplumun, aynı koşulların kişisidir.¹⁰²

Saya Gezme, Hasat Sonu gibi belirli günlerde oynanan törensel ya da büyüsel oyunları tapınma, kutsal bir geleneği yerine getirme inancı içinde oynar. Eylemi inançsaldır, bir tür büyüdür.

Eğlence amaçlı çıkarılan oyunlarda oyunculuk farklılıklar gösterir. Çağdaş tiyatro oyuncusuna çok yakındır. Oyuncu bu tür oyunlarda inancıyla değil, bilinci ile oynar. Amacı seyircisini eğlendirmektir, kendisinin hoşça vakit geçirmesidir. Törensel kalıplar yoktur. Seyircinin kaldırabileceği her tür şakayı, espiriyi ve taşlamayı yapar; epeyce hürdür. Kişisel yetenek, büyüsel oyunlardaki oyunculuga göre daha ön plandadır. Zaten seyirci de oyuncuyu bu anlamda değerlendirir. Eğlence amaçlı oyunların çatısını seyirci bilse bile oyunun içinde ananda yaratma vardır ve oyuncu imzasını orada atacaktır.¹⁰³

Bazı illerde oyun çıkaran gruplar profesyonel nitelik gösterirler. Ekmek kapılarıdır artık bu uğraş. Ayrıca düğünlerde davul işlerini de sorumluluklarına alırlar. Oyunlarına daha önceleri prova ederler, giderek ustalaşmışlardır. Makyaj, kostüm, aksesuar önceden hazırdır. Oysa diğer oyuncular hemen oyun öncesi yaparlar.

Genellikle bütün yörelerde erkeklerin hazırladığı oyunlarda kadınları erkekler, kadınların hazırladığı oyunlarda erkekleri kadınlar oynarlar. Bu işlem bir kostüm değişikliği ve hafif bir makyajla sağlanır. Hazırlıklar Seyircinin gözü önünde sürer. Köy Seyirlik Oyunları'nın oyuncuları tam bir yaratıcı oyuncudur. Açık Biçim, Göstermecî, Tiyatro'nun ya da Katılımcı Tiyatro'nun yaratıcı ve kıvrak oyuncusudur. Şimdi de Köy Seyirlik Oyunları'nda seyirciye değinelim.

¹⁰² Tekerek, s. 136.

¹⁰³ Tekerek, 136- 137.

2.8.3. Seyirci

Köy Seyirlik Oyunları'nın seyircisinin tümü köylüdür. Bir meydanda ya da odada çıkarılan oyunu izlerken en sağlam bağları kurarlar. Oyuna katılım yüksektir. Fakat her zaman toplu olarak izlemenin önünde çeşitli engeller vardır. Bunlar İslami etkinin çok yoğun olduğu yerlerde kadın, erkek ve çocuklar birlikte oyun izlemezler. Kadınlar pencere kenarından ya da dam üzerinden izlerler. Oyuna organik olarak katılmazlar. Çocukların çıkardıkları oyunu daha çok çocuklar izler. Kadınların çıkardıkları oyunları erkekler izleyemez. Erkeklerin çıkardıkları oyunları da kadınlar izleyemezler.¹⁰⁴

Büyüsel ve törensel nitelikli oyunlar yediden yetmişe herkesin katıldığı, bolluk ve bereket olması için tanrılarla iyi geçinmek daha iyi bir yaşamın gerekliliğinden dolayı bir zorunluluk duyulur. Yapılan iş kutsaldır.

Eğlence amaçlı oyunlarda kadınlar kendilerine erkekler kendilerine oynarlar. Cinsel espiriler fazla olduğundan yaşlılar çocukların katılmasını istemedikleri gibi kendileri de katılmazlar.

Seyirciler kimi kez oyunların aksesuarı ve dekoru olurlar. Öndeki seyircilere ağır şakalar yapılır, sopa bile atılır.

Eğlence için çıkartılan oyunlarda seyircinin oyuna katılması biçimsel olarak aynıdır. Duygu alış-verişi atmosferi değişir. Seyirci oyuna, doğa kendisine yandaş olsun diye katılmaz. Büyüsel amacın dışında tamamen hoşça vakit geçirecektir. Kişisel yeti ve özellikleri ölçüsünde, köyün sosyal durumunun elverdiği ölçüde oyuna katılır, söyleşir oyuncularla. Hatta gerekirse oyunu bozabilir. Oysa törensel oyunlarda bunu yapamaz.

Törensel ve büyüsel oyunların sonunda ya da bunların bozulmuş şekillerindeki oyunların sonunda seyirci oyuncuları ödüllendirir. Yiyecekler verilir, istenirse topluca yenir yiyecekler. Oyuncuların kutsallığı Antik Yunan'da Dionissos'un elçisi oyuncuları hatırlatıyor. Halk onlara kutsal gözlerle bakıyor.

Eğlence amaçlı oyunların sonunda böyle bir gelenek yoktur. Bu gelenekler varlığını odalarda, meydanlarda sürdürüyor.

¹⁰⁴ Tekerek, s. 138.

2.8.4. Oyun Yeri

Köy Seyirlik Oyunları'nın oyun yeri yazın meydanlarda, kışın odalarda sürer. İsteddiği yer ve mekânda gerçekleştirilir. Dere kenarı, orman, köy meydanı, avlu, dam, oda vs. sayılabilir.

Köy Seyirlik Oyunları'nda yer seyirciyi ve oyuncuyu alabilecek kadar yeterli genişliktedir. Seyircisi dairesel bir yerleşim veya bir odanın içine göre; yani her yandan sarılmıştır, oyuncu. Böylece çerçeveye oturtulmuş oyun en ileri bağı kurar. Göstermeci özelliğe uygun bir mekân bulunur. Dekor, ışık vb. teknik fazla sorunları olmadığından her şey o mekânda anında çözümlenir. Gündüz oynanabilir, gece lüks ışığında ya da ortada yanan ateş çevresinde. İtalyan çerçeve sahnesine benzemez. Böyle bir mekânda seyirciyle en yüksek bağın kurulmasını sağlayan yalnızca oyunculuğun düzeyinden değildir. Oyuncunun dekor, kostüm, aksesuar, efekt, makyaj gibi sahne etmenlerini ustaca birleştirebiliyorsa o bağ ileri düzeyde kurulur.

2.8.5. Sahne Etmenleri

Köy Seyirlik Oyunları'nda belirli bir dekor anlayışı yoktur. Kimi zaman hiç gerek duyulmaz. Ya da oyuncunun sözle nerede olduklarını belirtmeleri yeter.

Dekorun olmadığı ya da zayıf bırakıldığı durumlarda kostüm, büyük önem kazanmıştır. Stilize ya da gerçekçi parçalardan oluşturulan kostümler yine göstermeci olarak kullanılırlar, adam kılığına giren erkek bir entari giyer, saçlı sakallı olması önemsizdir, yabancılaşmayı sağlar. Kadınlar da saçını toplayıp bir şapka ve bir ceket giyip kömür ya da isle bıyık yapması yeterlidir.

Köy Seyirlik Oyunlarında aksesuar üç türdür. Yalancı, ger çek ve canlı aksesuarlar. Oyunlarda gerçek olan tüfek, bıçak, kesici alet kullanıldığı görülmüştür. Fakat köylünün olanağı yoksa onların yerini bir sopa ya da bıçak gibi bir tahta parçası aynı işlevi görüyor.¹⁰⁵ Canlı aksesuar ise insandır. Çoğu kez seyircinin iskemle olduğu; masa, kütük vb. olduğu bilinir.

¹⁰⁵ Tekerek, s. 141.

“Oyunlarda kullanılan bir diğer sahne etmeni ise efektir. Oyuncuların ağaç kesme sahnesinde bıçkı sesi, balta sesi çıkardıkları göstermecî oyunculuğu pekiştirdikleri görülmektedir.”¹⁰⁶

Köy Seyirlik Oyunlarında makyaj ilkel fakat pratik yöntemle çözülmektedir; sakal ve bıyıkların koyun postundan yapılırken odun isi, tencere karası gibi maddelerden sözgelimi Arap makyajı çıkarılabilmektedir. Ak kişiler yüzlerini unla beyaza boyarlar. Murat Tuncay, Köy Seyirlik Oyalarının bu özellikleriyle Grotowski'nin öncülüğünde başlatılan "Yoksul Tiyatro" hareketi arasında süslü, pahalı şeylerden arındırılmış bir oyunculuk anlayışıyla seyirci -oyuncu bağının güçlendirilmesi arasında benzerlikler bulunduğunu belirtir¹⁰⁷.

2.8.6. Müzik Ve Dans

Köy Seyirlik Oyunları'nda müzik ve dans, bu oyunların vazgeçilmez unsurlarıdır. Büyüsel ve törensel özellikleri olan oyunların müzik dansları önce topluca yapılır, söylenmeli bölümler ardından gelir. Sonra topluca yeniden yapılır. Müzik ve dans bir motif olmasının ötesinden inançsal ve töreseldir. Bolluk ve bereket gelecektir bir tür ibadettir.

Eğlence amaçlılarda da aynı özellikleri görürüz. Orada inançsal, dinsel perde kalkmış, eğlence hedef alınmıştır. Müzik ve dansın geçerli olduğu sözsüz ve türkülü oyunları belirli olayları anlatan, taklit eden halk oyunları ve halk türküleri Köy Seyirlik Oyunlarında da önemini apaçık gösterir.

Dua, mani ve tekerlemelerle, türkü ve danslar, tüm oyunlarda kullanılır. Söylenen türküler oyunun başında ve sonunda yapılan danslar, halaylar Köy Seyirlik Oyunları'nın vazgeçilmez renkleridir. Danslar ve türküler oyun hangi yörede çıkartılıyorsa o yöreye aittir. Topluca oynana halaylar, danslar bolluk ve bereketin geleceğine dair inancın simgesidir. Bu bağlamda bu tür etkinlikler hem büyüsel bir motif hem de topluca eğlenme ögesi olarak işlevsel bir biçimde kullanılır.

¹⁰⁶ Tekerek, s.142.

¹⁰⁷ Tuncay, s. 136.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

COMMEDIA DELL'ARTE

Aristoteles Poetika adlı eserinde iki asal türden bahseder: Tragedya ve komedya. Komedya sözcüğünün “komos” sözcüğünden türediği kabul edilir. Komos eski Yunancada eğlence anlamına gelmektedir¹⁰⁸

Commedia dell'Arte İtalya'da doğan ve daha sonra diğer Avrupa ülkelerine yayılan bir halk tiyatrosudur.¹⁰⁹ Commedia dell'Arte İtalya'da olduğu gibi yaygınlaştığı diğer ülkelerdeki komedi türünün gelişmesine de etken olmuştur. Hristiyan dünyasında dinin etkin olduğu bir dönemde tüm olumsuzluklara ve tehditlere karşı hızla yayılan halk tarafından büyük ilgi gören bu tiyatro türü gezici olma özelliği ile de halk tarafından sevildi ve tutuldu.

Commedia dell'Arte'nin nasıl ortaya çıktığı kesin olarak bilinmemekle birlikte, kaynağının Atellan Komedi olduğu, pandomim ve seyir gösterisi dönemlerinde de kendini bulduğu kabul edilmektedir. Oyunlarda doğaçlama genel kuraldır. Doğaçlamada klasik Yunan ve Roma komedya ile mimus gösterilerinin esnek yapısından yararlanılmıştır. Oyunlar dinamik, sağlam, halkın içinde oynanması nedeniyle katılımcı özelliklere sahiptir.

Commedia Dell'Arte'nin çok oyuncu gerektirmeyen ilk evresinde, bazı oyuncular kendilerine bir tip seçerek halkı güldürürlerdi. Bu oyunun en büyük özelliği metinsiz oluşudur. Sadece oyundan önce oyunun genel çizgilerini ortaya çıkarmak için belli bir senaryo çıkartılır, oyuncu da rolüne göre bu oynardı. Daha sonraları İtalya'da Carlo Gozzi ve Carlo Goldoni bu tür tiyatroya dayanarak oyunlarda yazdılar..¹¹⁰

Bu oyun türü, İtalyan saraylarındaki tragedya, komedya, intermezzo ve operalara karşı bir halk tiyatrosu olarak ortaya çıkmıştır.

“Commedia Dell'Arte'de profesyonel oyuncular vardır. Oyuncular kendi oyunlarını hazırlıyorlardı. Sarayda amatör Commedia Eridita'nın yanı sıra profesyonel oyuncuların Commedia dell'Arte'si doğmuştur. Her oyuncu rollerde kendi söyleniş ve söyleşmelerini hazırlıyor ya da gerekli sözleri öğreniyordu. Saraylarda da oynamakla

¹⁰⁸ Sevda Şener, *Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı*, Dost Yayınları, Ankara 2003, s. 124.

¹⁰⁹ Özdemir Nutku, *Dünya Tiyatrosu Tarihi I*, s. 140.

¹¹⁰ Özdemir Nutku, *Modern Tiyatro Akımları*, Dost Yayınları, Ankara 1963, s. 162.

birlikte bunların gerçek seyircileri halktı. Gitgide Avrupa yayıldı e çeşitli ülkelerde uyarlandı. Büyük yazarları da etkiledi. Böylece bu çağda gelişen, canlı tiyatro türü Commedia Erudita değil, Commedia dell'Arte oldu.”¹¹¹ İtalyanların tiyatro alanındaki yaratıcılıkları, hayal güçleri, hazır cevaplılıkları, halkın beğenisine yanıt verebilme özellikleri bu komedy türünün etki alanını genişletmiştir.

Commedia dell'Arte çok iyi dengelenmiş bir oyun olarak tanımlanabilir. Bu komedyada, kahkahayı, zekice örülmüş söz örgüsü ve espiri ortaya çıkarır. Ancak, kahkahada amaç soytarılık değil “Commedia” olmaktır. Bu yüzden iyi bir Commedia dell'Arte oyuncusunun söz düzeyinde en büyük özelliği hünerli konuşmasıdır. Kahkaha ise bu hünerin bir yan ögesi olarak ortaya çıkar. Aptal soytarı ise tam tersine Kahkahayı tüm gösterinin her şeyi ve amacı yapmaya çalışır.

*“Oyun geliştikçe yüzlerdeki gülümsemeler yayılıyor ve kahkahaya dönüşüyor. Şimdi öne arkaya hareket ederek, bellerini kırarak, dizlerini döverek, birbirlerinin sırtlarına vurarak, kahkahalar atıyorlar. Oyun bittiğinde hala gülüyorlar ve tanıdıklarını koyuyorlar oyunun kahramanının yerine...”*¹¹²

Bu oyun dil ve aksiyon bileşimi üzerine kurulmuştur. Salt bir pandomim değildir. Ciddi konuşmalar, palyaçoluklar, sen uşaklar ve ateşli âşıkların hepsi bu komedy sanatına katkıda bulunurlar. Bu türde kişilerin kalıp özellikleri vardır ve hepsi tiptir. Bu kalıp kişilerin değişik olaylardaki değişik durumlarında, değişik kişilerle olan ilişkilerinde hep aynı tavrı korumaları, aynı tavır ve sözleri yinelemeleri onları yaşayan varlık yapar. Bu oyunlarda oyuncuların tekrarları insan varlığının hatalarını, yanlışlarını gösteri. Ayrıca bu tekrarların bir güldürü aracı olduğunu unutmamak gerekir.

Commedia dell'Arte'nin bir başka özelliği de bu türün toplumsal, siyasal hedefleri olmadığıdır. Modern anlamada realizm, bu oyunlardan uzaktır. Taşlama ve toplumsal gerçeklik düşüncesi bir yana bırakılmıştır. Bununla birlikte, bu oyunların sergilediği çağın varlığı da tümüyle göz ardı edilmemiştir. Buna karşın izleyenler, bu türün garip, fantastik dünyasında, maske giymiş oyun kişilerinin tam anlamıyla

¹¹¹ Metin And, *Tiyatro Kılavuzu*, Milliyet Yayınları, İstanbul 1973, s.15.

¹¹² Özdemir Nutku, *Dünya Tiyatrosu Tarihi II*, Remzi Kitabevi, İstanbul 1993, 219- 220.

gündelik yaşamda rastladıkları insanlar olmadıklarını fark eder. Çünkü maske onların evrensel boyuta ulaşmalarını sağlar.

Commedia dell'Arte'nin her şeyi akıl hocası ve yaşma amacı seyircidir. Onların eğilimi oyunda mutlaka dikkate alınırda oyun boyunca İtalyan halkının neşeli, güldürücü, gürültücü ama canlı yani gözler önüne serilmekteydi. Bu türün bir özelliği de Pazaryerine kurulan sahneleri, seyirci-oyuncu ilişkisindeki esnekliği ve maskeli tiplerin grotesk niteliği ile göstermecî Ortaçağ dinsel tiyatrosu ile bağlantısıdır. Bunun yanı sıra; dell'Arte tiyatrosu bedensel becerilere, doğaçlamaya, komik lazziler yoluyla doğal saçma olanla birleştiren bir üsluba sahipti.

Bu tarz ileri de Rennaissance hümanist tiyatrosunun sağlamadığı popüleriteyi sağlamasına neden olmuştur. Ancak dell'Arte iki yüzyıl boyunca tüm Avrupa'da dolaşarak o ülke tiyatrolarını da etkilemesine karşı senaryolarının ve oyun kişilerinin hep aynı kalması nedeniyle bir süre sonra çekiciliğini yitirmeye başladı. Ayrıca operanın yaygınlaşması Commedia dell'Arte yaygınlığına ve çekiciliğini son veren başka bir etken oldu.

Oyunun oynandığı yerin sokak olması seyircisini de belirlemiş oluyordu. Commedia dell'Arte sokak içlerine kurulan çok basit dekorları ve kıvrak oyuncuların izleyicinin beğenisine uygun oyunları ile soğuk ve uzak olan saray tiyatrosunu geçerek daha fazla izleyici buldu. Commedia dell'Arte'nin ilk devrelerine göz attığımızda oyuncuların bazı karakterlere bürünerek halkı güldürdüğünü görürüz. Bunların en ünlülerinden bir tanesi geveze köylüdür. Angello Beolco bu tiplerle o kadar büyük ilgi topladı ki bunun üzerine değişik tipler de ortaya çıkarmaya başladı. Böylece Commedia dell'Arte toplulukları yavaş yavaş oluşmaya başladı. Hızla beğeni kazanan bu türe diğer oyuncular da çeşitli tiplerle katılımlar gerçekleştirdi. Böylece tiplerin çoğalmasıyla halkın beğenisi de artmaya başladı.

İlk dönemde oyuncular belirlenen konular üzerinde doğaçlama şeklinde konuşturlardı. Bir metni bulunmayan bu oyunlarda oyuncular tarafından ezberlenmesi gereken roller yoktu. Oyuncular oyunun genel tavrını çok iyi bilmekteydiler. Oyunlarda komik ve uzun tiradlar, pataklamalar, akrobasi gösterileri, kendi kendine konuşmalar, aldatmalar, macera, dans, müzik bulunurdu. Oyuncular canlandırdıkları tiplerin özelliklerini yansıtan maskeler takardı.

Oyunlar anlaşılacağı gibi daha çok oyuncular üzerine yoğunlaşmıştı. Bu yüzden sahne düzenine pek önem verilmedi. Yalın bir set ve perde oyunlar için yeterliydi. Commedia dell'Arte oyunlarının “seyyar” olması nedeniyle buna göre çeşitli düzenlemeler gerekiyordu. Açık havada oynanan bu oyunlar için arabalar kullanılıyordu. Platformların altları soyunma odası biçiminde kullanılırken üstünde oyuncular oyunlarını oynuyorlardı. Kapalı bir mekânda oynanması nedeniyle oyunlar üç taraftan da seyredilmekteydi. Bunun yanında sokaktaki insanın dikkatini çekmek için çeşitli etmenler de kullanılmıştır. Commedia dell'Arte’de izleyici oyununu dinamikliği içine sokulmuş ve böylece etkin bir katılım sağlanmıştır.

Oyun oynanacağı zaman topluluğun başkanı, oyuncularla birlikte senaryoyu gözden geçirir, hareketleri açıklar, konuşmadan yapılacak işleri, sahne eşyalarının nasıl kullanılacağını teker teker belirtirdi. Commedia dell'Arte’nin ilginç bir özelliği de Lazzi’lerdir. Araya sokulan çeşitli şakalar izleyicinin büyük beğenisini kazanırdı. Bunların kimi sözle yapılırken çoğu hareketliydi. Oyunun gidişiyle bir ilgileri olmazdı. Oyun sürerken sahneye gelen bir oyuncu çeşitli hareketler yapardı. Bunun yanında oyun sürerken kahramanlara sataşır, onlarla alay ederdi.

Commedia dell'Arte’de değişmez söz, vücut gösterileriyle, kalıplaşmış güldürünün motifleri kullanılmıştır. Fıkralar anlatır, şarklılar söylenir ve tekerlemeler kullanılırdı. Abartılmış olaylara ve sözlere yer verilir, kafiyeli sözlerle bir bölümden diğer bir bölüme geçmeler yapılır, kahramanlar sahneden ayrılırken de kalıplaşmış bir takım sözleri söylerdi.

Komedi türünde en önemli noktalardan bir tanesi oyuncu alabildiğine özgürdür. Aktif bir seyirci ve oyuncu ilişkisi bulunuyordu. Hareketli, ustalıklı oyun tarzı ile sözün aşılması, oyuncuların zamanla geliştirerek biçimlendirdikleri belli kişiler bu türün gelişmesine ve yaygınlaşmasına olanak sağlamıştır. Bu türde oyunun ana çizgileri oyuncunun ustalığını ortaya çıkartacak biçimde yapılırdı.

Bu türde oyuncular iki bölümde ele alınırdı. Birinci bölümde ciddi tipler ikinci bölümde ise komik tipler bulunmaktaydı. Ciddi tiplerin en önemlileri âşıklardı. Oyunda canlandırılan genç âşık erkekler dönemin gençleri gibi giyinir, renksiz, kendisini yakışıklı sanan ve her an sevgilisiyle görüşmek buluşmak için her türlü tehlikeyi göze alan bir tipti. Bunun yanında âşık genç kız ailesi tarafından baskı altında tutulan ve bu

yüzden sevgilisi ile gizli gizli buluşan bir tipti. Bunu da topluluğun güzel kızları canlandırırıldı.

“Ciddi tiplerden daha ön düzeyde olanları âşıklardı. Comico innamorato gözü dünyayı görmeyen, tek amacı sevgilisine kavuşmak olan genç bir erkekti... Bunun karşısında comicoa innamorata vardı. O da erkeği gibi aşık bir genç kızdı. Ailesi tarafından baskı altında tutulan, aşığıyla gizlice buluşan, eli yüzü düzgün sayılacak bir genç kızdı.”¹¹³ Ciddi tiplerin yanında asıl önemliler komik tiplerdir. Bunlar oyunların temel tipleridir. Komikliği sağlarlar. Kişiliklerine uygun maske takarlar. Bu tipler ne kendi aralarında üçe ayrılırlardı. Yaşlılar, gençler ve uşaklar.

Yaşlılar arasında cimri, aptalca hareketler yapan akıl almaya muhtaç ancak sürekli çevresine öğüt veren, kadınlar hakkında çok konuşan ancak onları tanıyamayan, kavgadan korkan, parasına düşkünken onu devamlı kaybeden bir tip olarak izleyicinin karşısına çıkar. Bunların başında patalone gelirdi. Zengin bir Venedikli tüccar olan Pantalone, Attelan komedyasındaki Pappus’un devamıdır.¹¹⁴ Pantalone’nin karşısında hukuk doktoru olan ve Pantalone’nin yakın dostu olan Dottore’dır. Hukuk doktoru sıfatında yararlanıp ameliyatlar yapar.

Genç komiklerin arasında en ünlüsü Palavracı Asker tipidir. Coşkun bir huyu, sürekli olarak böbürlenmiş kişiliği, herkese meydan okuyan ancak kavgadan korkan davranışlarının yanında görünüşü dehşet verici olmasına karşın komik hareketleri bir karşıtlık oluştururdu. Daha sonra bu tip iyi gitar çalan, çirkin, iyi kılıç kullanan bir kişiliğe büründü. Bunun yanında bazı kişilerin acımasız, kötü yürekli, bencil, çıkarıcı tiplerinin yanı sıra uysal ve sevimli yanları da bulunmaktaydı. Kadın tiplerde ise uçar, sevimli, göz alıcı derecede güzel, yürek yakan türden hizmetkârlar da bulunurdu. Çoğu zaman aşık kadınların ya da dulların hizmetçiliğini yapan bu kadınlar, şuh, kıvraktı.¹¹⁵

Bunun yanında önemli komik tiplerin arasında uşaklar da yer alırdı. Oyunlarda iki uşak bulunur, birincisi ne kadar kurnaz, hazır cevap herkesi aldatan biriyse ikinci uşak beceriksiz, aptal bir kişiliğe sahip olurdu. Ele avuca sığmaz, sevimli ve serseri, Arlecchino bu türün en ilgi çekici uşak tipidir. Hırsızlık, dilencilik yapar. Maskesinde budalalık ve aynı zamanda kurnazlık ifadesi vardır. Çoğu zaman, öykünün başkişisidir.

¹¹³ Nutku, s. 144.

¹¹⁴ Nutku, s. 145.

¹¹⁵ Nutku, s. 146.

Diğer uşak tipi Brighella'dır. Bu tip, keskin kamasını durmadan kullanır ve daha acımasızdır. Pulchinella ise kambur, uzun burunlu, bencil ve çıkarıcı bir tiptir.

Kadın uşak tiplerinin en bilineni, Colombina'dır. Kadıncı çekiciliği olan uçarı ve sevimli bir kadındır.

İlk önce tek kişilik oyunlardan başlayan ve daha sonra genişleyerek büyük halk kitlelerine ulaşan Commedia dell'Arte toplulukları 1550 yılından sonra kendilerine özgü bir teknikle belirli bir yol izlemeye başladılar. Yüzyıl içinde büyük bir gelişme gösteren Commedia dell'Arte, XVI. Yüzyılın sonlarında bütün Avrupa'ya yayılmış durumdaydı. Bunun da tek nedeni girdiği ve yayıldığı ülkelerde komik tipler yaratmış ve halk bunları sevmiştir.

“Fransa’da Almanya’da, Polonya’da çok tutulan I Gelosi, gittiği ülkelerde, o ülkelerin kendi komik tiplerini yaratmalarına önayak oldu denilebilir. Almanya’da Hannswurst, Fransa’da Pierrot, İngiltere’de Punch halkın tuttuğu yerel tipler oldu. Bu topluluktan başka I. Confidenti, I. Uniti, I Fedeli, I Accesi, I Desiosi Avrupa’nın en başarılı tuluat toplulukları olarak tanındı. Büyük Fransız yazarı Moliere, bu Commedia dell'Arte topluluklarının birinde oyuncu olarak yetişmiştir.”¹¹⁶

Commedia dell'Arte ilk önceleri sadece doğaçlama olarak oynanıyordu. Oyun daha sonra Paris’e geldikten sonra önce İtalyanca ardından da Fransızca oynanmaya başlandı. Bundan sonra da Fransız yazarların oyunları oynanmaya başladı. Böylece Commedia dell'Arte özelliğini yitirmiş oldu. Oyun 1607’lerde iyice ortadan kayboldu. Bir süre sonra çeşitli çabalarla bu oyun tür yeniden yaşatılmaya çalışıldı. Ancak bunda başarılı olunamadı. Commedia dell'Arte’de dekor, bir yükseltiden oluşan sahnenin bir iki boyalı panodan meydana geliyordu. Dekor elemanı olarak bir iki iskemle ya da sandık dışında hiçbir ayrıntı ifade eden parça yoktu. Bu dekor, daha çok Pazaryerlerinde bir arabanın üstünde kuruluyordu. Sahne her hangi bir yükselti olabilirdi. Sahneyle kulisi basit bir perde birbirinden ayırıyordu. Bu dekor anlayışı sonucunda izleyicinin bütün dikkati oyuncu da yoğunlaşıyordu. Commedia dell'Arte’nin dekor anlayışının özeti de işte budur.

¹¹⁶ Nutku, s. 146.

3.1. COMMEDIA DELL' ARTE-ORTAOYUNU KARŞILAŞTIRMASI

Ortaoyunu'nu Commedia dell'Arte ile benzerliği tiyatrocularca günümüzde de sürdürülen bir tartışma konusudur. Bazı tiyatro adamları Ortaoyunu'nun Commedia dell'Arte çıkışlı olduğunu öne sürmelerine karşın bazı kuramcılar bunu kabul etmişlerdir. Metin And da bu konuda Geleneksel Türk Tiyatrosu kitabında şu görüşlere yer verdi:

“Ortaoyunu'nun Commedia dell'Arte'ye benzerliği, ondan çıktığını ileri sürenler olmuştur. Bu ilişkinin doğrudan doğruya Venedik ve Cenevizliler yoluyla geldiğini söyleyenler de olmuştur. Olabilir ki Türkler buna Arte Oyunu demişler, kendi oyunlarının bu oyuna benzediğini görerek Arte Oyunu'nu bozup değiştirerek Ortaoyunu yapmış olabilirler. Kaldı ki İtalyanca'dan pek çok tiyatro terimi dilimize geçmiştir...”¹¹⁷

Bu iki tür arasındaki karşılaştırmalı değerlendirmeyi ana başlık altında toplayabiliriz. Senaryo, oyunculuk, dekor ve seyirci. Her iki türde de yazılı metin bulunmaz. Ancak oyunlar, belirli kalıplar ya da kanava üzerine kurulurlar. Ana hatları belirli olan bu senaryo, oyun sırasında oyuncuların doğaçlamasıyla zenginleştirilir. Bu durumda yazılı metni olmayan bu iki türün ortak özelliği, doğaçlamaya dayalı olmasıdır.

Ortaoyunu ve Commedia dell'Arte'nin oyun konuları günlük yaşamadan alınma, küçük insanın dertlerinin parodisidir. Her ikisi de apolitiktir. Günlük yaşamın eleştirisi doğrudan olmaz. Bunun yerine dolaylı bir anlatımla eleştiriye gidilir. Örneğin; Commedia dell'Arte'de, oyun, bir aptal âşık ya da aldatılan koca çevresinde gelişir. Burada kişiler arasındaki çıkar çatışmaları ön plandadır. Bu konu, siyasi rejimin, dinsel baskının yönetici sınıfın doğrudan eleştirilmesine uygun değildir. Zaten Commedia dell'Arte'nin böyle bir hedefi yoktur. Ortaoyunu'nda buna benzer bir yapı karşımıza çıkmaktadır. Oyun, cahil, tembel okuldan kaçarak eğitimini tamamlayamamış Kavuklu'nun yoksulluğu ve işsizliği üzerine kuruludur. Ancak, bu işsizlik sorunu, oyunun içerisinde bir gülmece malzemesi olarak işlenir. Kavuklu'ya Pişekâr bir iş bulur. Kavuklu, bulunan iş konusunda tabanı olmadığı için her şeyi birbirine karıştırır.

¹¹⁷ Metin And, *Geleneksel Türk Tiyatrosu*, s. 192.

Alttan alta eleştiride Pişekâr ‘ın bilmiş tavrı, dönecliğe yatkınlığı ya da diğer tiplerin abartıya giden davranışları, Ortaoyunu’nun en bilindik eleştiri şeklidir.

Her iki türün senaryo açısından birbirine benzemeyen özelliklerinin başlıcası, Commedia dell’Arte’nin hemen oyuna girmesine karşın, Ortaoyunu’nun ise asıl oyundan önce küçük bölümler yer alır. İki eksen kişi olan Kavuklu ve Pişekar’ın yönelişleri ve kişilikleri hakkında bilgiler ediniriz. Ancak tekerleme, “**arzbar**” adını alan bu bölümlerin fasıl bölümüyle organik bir bütünlüğü yoktur. Commedia dell’Arte’de öykü, hemen sergilenmeye başlanır. Ancak, oyun içerisindeki belli tipler, konuyla organik bir bağ olmayan eylemler içerisinde dirler. Ortaoyunu’nda ise senaryo birbiriyle anlamsal bir bağ olmamasına karşın arka arkaya bölümlerle kurulur. Bu bölümlerin sırası hiçbir zaman değişmez.

Her iki türün de en önemli ögesi oyunculuktur. Karşılaştırmalı değerlendirmenin benzerlik ve benzemezlik, açısından en belirginleştiği alan oyunculuktur. Halk tiyatrosu geleneği olması açısından her iki türün de kişileri, halktan seçilmiştir ve tiptir. Kalıplaşmış dışa vurumlar ve kalıplaşmış tavırlar söz konusudur. Herkes, kendi kalıbına göre, hareket eder ve konuşur. Ancak, benzemezlik açısından en belirgin özellik maskede ortaya çıkar. Ortaoyunu’nda kişilerin yüzleri oyunculuk anlatımı için seyirciye açıktır. Commedia dell’Arte’de ise, tipler maskelerdir. Seyircinin tanıdık olduğu bu maskedir.

Oyunculuğa tanıdığı olanaklar açısından doğaçlama, her iki türün oyuncularını için yaşamsal bir önem taşır. Doğaçlamanın getirdiği ve oyuncuları pişirdiği diğer özellik konuşma hüneridir. Bu iki türün Akdeniz komedisi olması ve her iki ulusun da Akdenizli olması bol konuşmalı ve bol hareketli bir türü ortaya çıkarır. Her iki türde de oyunculuk hazır cevaplığa, oyunun oynandığı anın atmosferine göre belirlenir. Commedia dell’Arte’de bu hazır cevaplılık, kimi zaman seyirciye yönelir. Seyirciyle karşılıklı bir söz savaşı olur. Fakat Ortaoyunu’nda azami düzeyde oyuncular birbiriyle iletişim içindedir ve hazır cevaplılık bu yapıda söz konusudur.

Her iki tür de açık biçim estetiği içerdiklerinden oyunun gelişimini ve atmosferini seyirci belirler. Ancak, Commedia dell’Arte, izleyicilerin müdahalesine tümüyle açıkken, Ortaoyunu, izleyiciye tümüyle açık değildir. Ortaoyunu’nda Commedia dell’Arte’ye oranla daha dolaylı bir izleyici bağı söz konusudur. Zaten

Ortaoyunu geleneğinde, izleyicinin oyun ile laf atıştırması görülmez. Ancak İtalyan seyircisi bu konuda daha yüzsüzdür. Hatta bu yüzden Commedia dell'Arte'de izleyiciye sataşmak için oyunla organik bağı bulunmayan bir soytarı vardır. Bu soytarı çıkar ve seyirciyi taciz ederdi. Ortaoyunu'nda seyirciyi böylesine taciz edecek bir oyunculuk tekniği yoktur.

Her iki türün oyuncululuğunun estetik yöntemi göstermeci tavır üzerine kuruludur. Commedia dell'Arte'de bu göstermeci tavır, daha abartılı hareketleri ortaya çıkarırken Ortaoyunu'nda bu abartı söze dayalı ironiyle ortaya çıkar. Örneğin, Ortaoyunu'nda bir semtten bir semte gitmek palangada bir tur dönmeyle sağlanırdı.

Göstermeci tavır ve tip kişileştirmesi, her iki türde de belirli sınıfların, cinsiyetlerin, zaafların benzer tipleri yaratmıştır. Örneğin kavuklu bir Pantolone birbirine yakın tiplerdir. Yine Çelebi'yle, âşık genç de birbirine benzer özellikler göze çarpar. Ancak Ortaoyunu, çok uluslu bir şehir olan İstanbul'da doğup geliştiği için bu şehre özgü birçok ulusun tiplerinde ortaya çıkarmıştır. Laz, Arnavut, Rum, Acem, Yahudi gibi tipler, Commedia dell'Arte'de yoktur. Ancak Matiz'le Palavracı Asker tipleri arasında bir benzerlik olabilir.

Dans her iki türü birbirinde ayıran keskin bir çizgidir. Commedia dell'Arte için oyuncululuğun en önemli parçalarından bir tanesi dansçılardır. Dans Ortaoyunu'nda görülmeyen bir olaydır. Commedia dell'Arte'de ise başlı başına bir öğedir. Dansçılar için ayrı bir oyunculuk eğitimi ve geleneğinin oluşturduğu Commedia dell'Arte'de dans öğesi seyirci için de görsel bir tamamlayıcıdır.

Oyunculuk bağlamında ele alacağımız diğer öğelerden bir tanesi müziktir. Commea dell'Arte'de müzik, kimi zaman seyirciyi eğlendirmeye yöneliktir. Çoğunlukla hareket komiğinin atmosferini ve ritmini belirler. Oysa Ortaoyunu'nda müzik, kimi zaman oyunun bir anlatım aracıdır. Örneğin, Pişekar girerken Pişekar havası, kavuklu girerken Kavuklu havası çalınır. Ya da Laz sahneye girerken horon çalınır. Bir Frenk doktor girerken Polka çalınır. Diğer bölümlerde, Pişekâr'ın komutunun dışında müzik kesinlikle çalmaz.

Yine çok farklı bir özellik oyunun yönetimidir. Ortaoyunu'nda Pişekâr ve elindeki pastav, seyirci için bir oyuncu başını ya da rejisörü ifade eder. Pişekâr pastavıyla oyunu hızlandırır, yavaşlatır, yeni bir bölüme geçer ya da yeteneksiz

oyuncuları sıra dayacağına geçirir. Oysa Commedia dell'Arte'de hiçbir eksen kişilikte, böyle bir yöneticilik özelliği yoktur.

Ortaoyunu ve Commedia dell'Arte günlük yaşamı ele alması, halktan kişileri sahneye getirmesiyle, daha doğal bir atmosfer yaratmasına karşın oyunculuktaki grotesk saçmalığı ortaya çıkmaktadır. Her iki türde de günlük basit hayatın doğallıyla bunun grotest anlatımı arasında bir saçma mantık oluşturulur. Farklılık, bunun dozundadır. Commedia dell'Arte bu günlük hayat gerçeğini, fazlaca abartılı hareket komiğine döker. Oysa ortaoyunu bu günlük gerçeği, daha tiyatral saçmalıklara başvurarak anlatır. Örneğin, dükkândaki sandalyeye çıkılınca ikinci kata çıkılmış olması gibi.

Commedia dell'Arte ve Ortaoyunu için diğer karşılaştırma ögesi dekordur. Her iki türde de dekor göstermecî mantık çerçevesinde oluşturulur. Bir evi, bir dükkânı, bir yalıyı çok basit bir pano ifade eder. Bir iki aksesuar bir mesleğin ayrıntılarını sergilemek için yeterlidir. Commedia dell'Arte'de, mekân biraz daha ayrıntılı panolarla oluşturulurken, Ortaoyunu'nda yalın be göstermecî iki pano kullanılır. Bu iki pano, dekor anlayışının kalıplaşmış, anlatımıdır.

Commedia dell'Arte ve Ortaoyunu, daha çok açık havada, kalabalık yerlerde oynanır. Bu yüzden klasik seyir ve oyun yeri, anlayışının dışına çıkarlar. Ancak, Commedia dell'Arte, çerçeve sahne geleneğine daha yakinken Ortaoyunu, tam anlamıyla bir çevren sahne modelidir. Ortaoyunu'nda izleyici, oyun yerinin dört tarafını çevirir. Oysa Commedia Dell'Arte'de sahnenin durduğu bölüm, izleyiciye doğru bakar. En fazla sahnene üç tarafını seyirciyle başladığını görürüz. Commedia dell'Arte'de, oyun düzeni ve oyunculuk çerçeve sahne tekniğine yaklaşırken Ortaoyunu, çevren sahne modelini oyunculuk ve doktor anlayışı açısından günümüze oldukça yakın bir estetikle biçimlendirmiştir.

3.2. COMMEDIA DELL'ARTE- KÖY SEYİRLİK OYUNLARI KARŞILAŞTIRILMASI

Ortaoyunu, Commedia dell'Arte oyunlarını karşılaştırdıktan sonra Commedia dell'Arte, Köy Seyirlik Oyunları'nı karşılaştırmaya ve aralarındaki ilişkileri sorgulayalım. Birçok kuramcı yukarıda da belirttiğimiz gibi Ortaoyunu, Commedia dell'Arte arasındaki ilişkinin yakınlığından ve Ortaoyunu'nun, Commedia dell'Arte'den etkilendiğini belirtmiştir. Bu ilişkiler yumağı daha önce belirttiğimiz gibi

merkezinde insan olan sosyal hayatın sanata yansması ile mümkündür. Bu savdan hareketle Köy Seyirlik Oyunları ile ilişkileri de sorgulayalım Köy Seyirlik Oyunları'nın Commedia dell'Arte oyunları ile bazı benzerlikleri bulunmakta bu benzerliklerin yanında farklılıklar da göze çarpmaktadır. Yukarıda yapmaya çalıştığımız karşılaştırma gibi bu iki oyun türünü senaryo, oyunculuk, dekor ve seyirci açısından karşılaştıralım.

Her iki türde de yazılı metin bulunmaz. Ancak oyunlar, belirli kalıplar ya da kanava üzerine kurulurlar. Ana hatları belirli olan bu senaryo, oyun sırasında oyuncuların doğaçlamasıyla zenginleştirilir. Bu durumda yazılı metni olmayan bu iki türün ortak özelliği, doğaçlamaya dayalı olmasıdır.

Köy Seyirlik Oyunları'nın konuları farklılıklar göstermektedir. Yukarıda belirttiğimiz gibi birçok konular vardır bunlar: Doğanın Canlanması İçin Oynanan Oyunlar, Hasat Sonu Oynanan Oyunlar, Eğlence Amaçlı Oyunlardır. Bu oyun konularının bazıları ritüel kaynaklı, dinsel kaynaklı ve eğlence kaynaklıdır. Ancak Commedia dell'Arte' de durum farklıdır. Bu tür oyunlar sadece eğlence amaçlıdır. Halkı eğlendirmek için yapılan bu oyunlar, eğlendirme ve güldürme ögesinden başka amaç gütmazler. Bununla birlikte konularda benzerlik olarak her iki oyun türünün de apolitik olmalarıdır. Yine iki oyun türünün konularını günlük hayattan aldığı oyunlar vardır.

Her iki oyun türü de Ortaoyunu'ndan farklı olarak ön oyuna ihtiyaç duymadan oynanır. Oynanması planlanan oyun ne ise araya başka dramatik unsur konulmadan oyun başlar ancak Köy Seyirlik Oyunları'nda oyun oynanmadan genel olarak yapılan bazı durumlar vardır. Abdulkadir İnan bunları şöyle belirtmiştir:

- *“Oyunu yönetecek bir din adamı veya yetenekli bir kişi vardır. Bunlar; Hoca, Dede, Yiğitbaşı, Oyuncubaşı, Elebaşı, Meydancı, Köse, Delil, Oyunağası, Öncü, Reis, Kâhya, vb. çeşitli isimler alırlar.*

—*Oyuna katılanlar, kılık değiştirme, makyaj yapma, abdest alma, namaz kılma gibi ön hazırlıklar yaparlar*

— *Oyunun çatısı belli olduğundan susulacak, gülünecek yerleri herkes bilir. Oyun anında oyunun niteliğine göre davranılır.*

— Genellikle oyunların kendilerine has oyun yerleri vardır. Köy meydanı, ev önleri, damlar vb.

—Oyunlar belirli günlerde çıkarılır.

—Kış yarısı, Savaş Gezme gibi oyunlarda adak, hediye verme geleneği vardır.

—Bazı oyunların özel araçları vardır. Deve başı, at iskeleti, sakal gibi.

—Özellikle Savaş Gezme, Kış Yarısı gibi oyunlar kurallaşmış ve kalıplaşmıştır. ”¹¹⁸

Görüldüğü üzere Köy Seyirlik Oyunları oynanmadan önce bazı ritüel hazırlıklar bulunmaktadır ancak Commedia dell’Arte’ de böyle bir felsefi ya da tinsel alt yapı olmadığı için bu tür hazırlıklar yoktur. Metinsel bağlamda benzeşen yönleri çoğunluktadır. Her iki oyun türü de metinsizdir. Belli bir yazılı metni olmayan bu iki tiyatro türü doğaçlamayla ilerler ancak; oyunların belli çatıları, izlekleri ve konuları vardır. Oyun metinleri seyirciye, sahnelenen bölgeye göre değişik katmanlara bürünür ancak ana çatı her zaman aynıdır.

Her iki türün de kişileri, halktan seçilmiştir ve tiptir. Kalıplaşmış dışa vurumlar ve kalıplaşmış tavırlar söz konusudur. Herkes, oyun kişisi kalıbına göre hareket eder ve konuşur. Ancak, yukarıda Ortaoyunu- Commedia dell’Arte karşılaştırmasında değindiğimiz gibi en önemli ayrım maskedir. Ortaoyunu’nda maske hiç kullanılmamaktadır ancak Köy Seyirlik Oyunları’nda maske kullanılmaktadır. Bu maske oyun konularına göre değişmektedir. Bununla birlikte maskeler hem değişkenlik gösterir hem de Commedia dell’Arte’ye göre daha ilkelidir. Commedia dell’Arte’de maske kalıplaşmıştır. Her tipin kendine özgü değişmez maskeleri bulunmaktadır.

Doğaçlama, oyunculuğa tanıdığı olanaklar açısından, her iki türün oyuncuları için yaşamsal bir önem taşır. Doğaçlamanın getirdiği ve oyuncuları pişirdiği diğer özellik konuşmadaki benzersiz hünerleridir. Bol konuşmalı ve bol hareketli bir türü ortaya çıkarır. Her iki türde de oyunculuk hazır cevaplığa, oyunun oynandığı anın atmosferine göre belirlenir. Commedia dell’Arte’de bu hazır cevaplılık, kimi zaman seyirciye yönelir. Seyirciyle karşılıklı bir söz savaşı olur. Fakat Ortaoyunu’nda azami düzeyde oyuncular birbiriyle iletişim içindedir ve hazır cevaplılık bu yapıda söz konusudur.

¹¹⁸ Abdulkadir İnan, *Tarihte ve Bugün Şamanizm*, Türk Tarih Kurumu, Ankara 1986, s.242.

Her iki türün oyunculuğunun estetik yöntemi göstermecî tavrı üzerine kuruludur. Commedia dell'Arte'de de Köy Seyirlik Oyunlarında da bu göstermecî tavrı, daha abartılı hareketleri ortaya çıkar

Commedia dell'Arte'de göstermecî tavrı ve tip kişileştirmesi, belirli sınıfların, cinsiyetlerin, zaafının benzer tipleri yaratmıştır. Ancak Köy Seyirlik Oyunları'nda sınıfsal ayırmadan çok çatışma yerli ya da tanıdıkla yabancı(Ak- Kara) çatışmasından kaynaklı tipler ve ritüel kaynaklı tiplerle örülmüştür. Bu çatışmayla birlikte çatışma kutuplarının zaafı ve tinsel öğelere ilişkin tipler oyunculuğu açısından Köy Seyirlik Oyunları'nda göstermecî tavrı sivrilmiştir.

Yönetici ya da yönetmen kavramında da farklılıklar vardır. Köy Seyirlik Oyunları'nda yönetmen diye nitelendirilecek kişi varken Commedia dell'Arte'de böyle birine rastlanılmamaktadır. Köy Seyirlik Oyunları'nda yönetmen önemli bir işleve sahiptir. Oyun, oyuncu ve seyirci üzerinde önemli yaptırımları vardır.

Commedia dell'Arte' de günlük yaşamı ele alınır ancak daha önce de belirttiğimiz gibi Köy Seyirlik Oyunları farklı konuları ele alır ancak oyunculuğundaki grotesk tavırlar ortak özellik olarak karşımıza çıkar.

Dans her iki türü birbiriyle ilişkilendiren önemli bir unsurdur.. Commedia dell'Arte için oyunculuğun en önemli parçalarından bir tanesi dansçılardır. Dans Commedia dell'Arte'de başlı başına bir öğedir. Dansçılar için ayrı bir oyunculuğu eğitimi ve geleneğinin oluşturduğu Commedia dell'Arte'de dans öğesi seyirci için de görsel bir tamamlayıcıdır. Bunun yanında Köy Seyirlik Oyunları'nda da dans vazgeçilmez bir öğedir. Homo Ludens (Oynayan İnsan) ten beri insan taklit eder ve bu taklitle ibadet eder ya da eğlenir. Bu eylemin önünde ve sonunda insanın amacı ruhunu sağaltma ve boşalmaktır. Bu amacın ayrılmaz parçalarından biri de dandır. Geçmiş binlerce yıla dayanan Köy Seyirlik Oyunları'nda dans hem yukarıda belirttiğimiz amaçları içerir hem de toplu eylem anlayışını oluşturur ve sağlamlaştırır. Bundan dolayı dans kavramı Commedia dell'Arte'ye göre Köy Seyirlik oyunları'nda daha anlamlı ve daha derinliklidir. Dans sadece oyuncular arasında değil seyircilerin de katılacağı ve oyuna katkıda bulunacağı önemli bir eylemdir.

Müzik kavramı da ele alacağımız ve karşılaştıracığımız önemli öğelerden biridir. Commedia dell'Arte'de müzik, kimi zaman seyirciyi eğlendirmeye yöneliktir.

Çoğunlukla hareket komiğinin atmosferini ve ritmini belirler. Köy Seyirlik oyunlarında müzik ölçümü ve tartımı belirler. Oyuna yön verir. Müzik ve dans bir motif olmasının ötesinden inançsal ve töreseldir. Bolluk ve bereket gelecektir bir tür ibadettir. Ayrıca eğlence amaçlı oyunlarda da aynı özellikleri görürüz. Orada inançsal, dinsel perde kalkmış, eğlence hedef alınmıştır. Maniler, dualar, türküler, tekerlemeler müziğe eşlik eder ve anlamlandırır. Köy Seyirlik Oyunları'nda müziğin anlamı ve işlevi vardır. Sadece eğlence amaçlı kullanılmaz, ritüel özellikler taşır.

Commedia dell'Arte ve Köy Seyirlik Oyunları için diğer karşılaştırma ögesi dekordur ve oyun yeridir. Her iki türde de dekor göstermecî mantık çerçevesinde oluşturulur. Commedia dell'Arte'de, mekân biraz daha ayrıntılı panolarla oluşturulur. Bir evi, bir dükkânı, bir yalıyı çok basit bir pano ifade eder. Bir iki aksesuar bir mesleğin ayrıntılarını sergilemek için yeterlidir. Köy Seyirlik Oyunları'nda dekor çok önem arz etmez dekor unsurları oyun oynanırken oracıkta halledir. Göztermeci tiyatro mantığıyla çözümlenir. Commedia dell'Arte ve Köy Seyirlik Oyunları daha çok açık havada, kalabalık yerlerde oynanır. Bu yüzden klasik seyir ve oyun yeri, anlayışının dışına çıkarlar. Ancak, Commedia dell'Arte, çerçeve sahne geleneğine daha yakinken Köy Seyirlik Oyunları daha esnek ve daha özgürdür. Oyun yeri bazen açık bir alan bazen bir köy evi bazen de bir dam olur. Bu etmen oyunun oynandığı yöreye ve iklim şartlarına göre değişir. Ancak Commedia dell'Arte İtalyan sahnede ve açık alanda yapılır. Bir diğer farklılık da Köy Seyirlik Oyunları'nda izleyici, oyun yerinin dört tarafını çevirir. Oysa Commedia dell'Arte'de sahnenin durduğu bölüm, izleyiciye doğru bakar. En fazla sahnemi üç tarafını seyirciyle başladığını görürüz. Commedia dell'Arte'de, oyun düzeni ve oyunculuk çerçeve sahne tekniğine yaklaşırken Köy Seyirlik Oyunları dört tarafı seyirciyle örülmüş bir anlayışa sahiptir.

Aralarındaki ilişkileri, farklılıkları ve benzer yanlarını irdelemeye çalıştığımız bu üç oyun türün en önemli ortak yönü güldürmeceye dayalı omlarıdır. Köy Seyirlik Oyunları'nın ritüele dayalı konulu oyunları dışında bu özelliği içinde barındırmaktadır. Şimdi bu üç oyun türünün ortak yönlerini sıralayalım.

Doğaçlamayla gelişen oyun türüdür. Bu anlayışın yanında oyunların genel çatıları oluşu da ayrıca ortak noktalarıdır.

Oyunların hepsi göstermecî biçimdir. Bu oyun türleri etkin şekilde var oluşları sonrası başka oyun türlerine de kaynaklık etmişlerdir.

Katılımcı, halk içinde, dinamik ve devingen oluşları oyunlara olan ilgiyi her zaman ayakta tutmuş, her ne kadar günümüzde etkilerini eskisi kadar koruyamamışlarsa da güçlerini kendi özlerinde saklamayı başarmışlardır.

İncelediğimiz bu üç önemli oyun türü dramatik unsurların tümünü içinde barındırmaktadır. Taklit, eylem, öykü, oyuncu, çatışma ve seyirci öğelerini başarıyla harmanlamışlardır.

Oyunculuk anlayışlarında hazır cevaplık, yaratıcılık, dans, müzik gibi etmenleri içlerinde barındırmışlardır. Dil- aksiyon ortaklığını benzetmecî tiyatronun içine yerleştirip, gülmede grotesk unsurları, günlük yaşamın dilini ve günlük yaşamla groteski birleştirip onun saçma tarafını felsefî bir alt yapıyla seyircilerine sunmuşlardır.

Kalıplaşmış oyun kişileri olmasına rağmen üç oyun türünün oyun kişileri de tiptir. Tam anlamıyla gündelik yaşamda rastlanmayan tiplerin fantastik bir dünyada verilmesi oldukça ustalıkla süregelmıştır. Doğal- saçma ilişkisini estetik boyutta süsleyerek sunan bu üç oyun türü lokal olmalarına rağmen insan ilişkileri, tinsel paylaşımlar, ihtiyaçlar silsilesinin ortaklığı, günlük yaşamdan öyküleri ustalıkla işledikleri için evrensel boyutta olmuşlar ve tüm insanlığın haz alacağı estetik bir hal almışlardır.

Metinsiz tiyatronun en önemli üç oyun türü, dünya tiyatrosunun, statik senaryo anlayışının akıl ve duyguyla buluşmuş kaygan, ele avuca sığmayan haşarı çocuklarıdır.

Seyirci ve oyuncu ilişkisi özgür, doğal ve eğlendiricidir. Her üç oyunda Klasik Yunan *mimus*larıyla benzeşen yönleri vardır. Oyunlarda oyunculuk ön planda sahne düzeni önemsizdir. Oyunun halka ulaşması en önemli ödevleridir. Seyyar oyun düzeni açık havada oynanışları, oyuncu ve seyirci özgürlüğü yine en önemli ortak yönleridir. Tiplerin kendi içinde değişken sabitliği de ayrıca ortak ve ilginç özellikleridir.

Farklılıklar, Ortaoyunu'nda var olan ön oyun anlayışı, Commedia dell'Arte'nin açık alanlarda oynanmasına rağmen çerçeve sahnede oynanışı,

SONUÇ

Dünya Tarihi'nin en eski ve önemli sanat dallarından biri olan tiyatro birçok topluma yol göstermiş, eğlendirmiş, düşündürmüş ve yön vermiştir. Birçok biçimi, anlayışı ve felsefesi olan tiyatro, kültürlerin ışığı olduğu gibi aynası da olmuştur. Tezimizde farklı kültürlerde ortaya çıkan, gözlemlenen oyun türlerinin benzerliklerinin kültürlerarası ilişkiden kaynaklanabileceğini savunmaya çalıştık. Kendi içlerinde özgün tiyatro türleri olan Köy Seyirlik Oyunları, Commedia dell'Arte ve Ortaoyunu türlerinin benzerlikleri elbette oldukça ilgi çekici ve incelemeye değerdi. Bu üç önemli oyun türlerinin özelliklerini gözler önüne serip benzerlikleri, ortak yönlerini karşılaştırmaya çalıştık. Bu tezin sonucunda savunabileceğimiz sav kültürlerarası ilişkilerin sanatı, etkilediği ve sanatsal iletişimin türler arası ilişkilerinin olabileceğidir.

Bu üç oyun türünün en önemli ortak paydası güldürüye dayalı olmalarıdır. Ortaoyunu türünü ele alıp Ortaoyunu'nun dününü ve bugününü değerlendirdiğimizde ve bu oyun türünün etkilerini gözlemlediğimizde birçok oyun türü ve sanat akımıyla karşılaşırız. Komos alaylarından günümüze değin süre gelen komedy geleneğinin belli başlı özellikleri birçok alt türe ve çağdaş tiyatroya etki etmiştir. Attelan komedisinden, mimuslardan kaynağını bulan Ortaoyunu, bugün çağdaş Türk Tiyatrosu için zengin bir örnek oluşturmaktadır.

Ortaoyunu, Commedia dell'Arte oyunları ile birçok kuramcı ve tiyatrocu tarafından karşılaştırıldığında birbirlerine oldukça yakın türlerdir. Oyun oynanış biçimi, içerik, oyun kişilerindeki benzerlik, oyun yeri, tematik olgular birbirlerine oldukça benzerdir. Genel kanı Ortaoyunu'nun Commedia dell'Arte oyunlarından doğduğu, taklit ettiği ya da uyarlandığıdır. Ancak tezimizdeki karşılaştırmalarımız sonucu vardığımız kanı Ortaoyunu'nun kendine özel, orijinal bir oyun türü olduğudur. Benzerliklerin varoluşu tezimizin geneline yaymaya çalıştığımız kültürler, toplumlar arası ilişkilerin sonuçları ve ortak payda olan insan, insan ihtiyaçları ve beğenilerdir. Birbirinden farklı zamanlarda ortaya çıkan bu iki tür birbirlerine benzemekle birlikte ayrışan ve öznel olan yönleriyle orijinalliklerini korumaktadırlar. Kaldı ki Ortaoyunu'nun Commedia dell'Arte oyunlarından çıktığını, onu taklit ettiğini düşünsek bile zaman içinde geçirdiği evrimlerle kendi ayakları üzerine duran öznel bir tür olabilmiştir diyebiliriz. Tezimizde Ortaoyunu ve Commedia dell'Arte Oyunlarını karşılaştırdığımızda benzer ya da benzer olmayan birçok veri bulup anlatmaya çalıştık, bunlar kısaca şöyledir. Her iki türde de

yazılı metin bulunmaz. Ancak oyunlar, belirli kalıplar ya da kanava üzerine kurulurlar. Ana hatları belirli olan bu senaryo, oyun sırasında oyuncuların doğaçlamasıyla zenginleştirilir. Bu durumda yazılı metni olmayan bu iki türün ortak özelliği, doğaçlamaya dayalı olmasıdır.

Ortaoyunu ve Commedia dell'Arte'nin oyun konuları günlük yaşamadan alınma, küçük insanın dertlerinin parodisidir. Her ikisi de apolitiktir.

Ortaoyunu ve Commedia dell'Arte ve Köy Seyirlik Oyunları'nın Senaryo açısından birbirine benzemeyen özelliklerinin başlıcası, Commedia dell'Arte ve Köy Seyirlik Oyunları'nın hemen oyuna girmesine karşın, Ortaoyunu'nun ise asıl oyundan önce küçük bölümler yer almasıdır.

Halk tiyatrosu geleneği olması açısından her iki türün de kişileri, halktan seçilmiştir ve tiptir. Kalıplaşmış dışa vurumlar ve kalıplaşmış tavırlar söz konusudur. Herkes, kendi kalıbına göre, hareket eder ve konuşur. Köy Seyirlik Oyunları'nda ise Cin, Şeytan gibi Figürler bulunmaktadır. Ancak, benzemezlik açısından en belirgin özellik maskede ortaya çıkar. Ortaoyunu'nda kişilerin yüzleri oyunculuk anlatımı için seyirciye açıktır. Köy Seyirlik Oyun'unda birçok oyun kişisi maskelidir bu durum Commedia dell'Arte'de ise daha yoğundur, tüm tipler maskelerdir. Seyircinin tanıdık olduğu bu maskedir.

Her üç tür de açık biçim estetiği içerdiklerinden oyunun gelişimini ve atmosferini seyirci belirler. Ancak, Commedia dell'Arte ve Köy Seyirlik Oyunu, izleyicilerin müdahalesine tümüyle açıkken, Ortaoyunu, izleyiciye tümüyle açık değildir.

Her üç türün oyunculuğunun estetik yöntemi göstermecî tavır üzerine kuruludur. Commedia dell'Arte'de ve Köy Seyirlik Oyunu'nda bu göstermecî tavır, daha abartılı hareketleri ortaya çıkarırken Ortaoyunu'nda bu abartı söze dayalı ironiyle ortaya çıkar.

Dans her üç türü birbirinde ayıran keskin bir çizgidir. Commedia dell'Arte için oyunculuğun en önemli parçalarından bir tanesi dansçılardır. Dans Köy Seyirlik Oyunu'nda ve Ortaoyunu'nda görülmeyen bir olaydır.

Oyunculuk bağlamında ele alacağımız diğer öğelerden bir tanesi müziktir. Commedia dell'Arte'de ve Köy Seyirlik Oyunu'nda müzik, kimi zaman seyirciyi eğlendirmeye yöneliktir. Oysa Ortaoyunu'nda müzik, kimi zaman oyunun bir anlatım aracıdır.

Yine çok farklı bir özellik oyunun yönetimidir. Ortaoyunu'nda Pişekâr ve elindeki pastav, seyirci için bir oyuncu başını ya da rejisörü ifade eder. Oysa Commedia dell'Arte'de ve Köy Seyirlik Oyunu'nda hiçbir eksen kişilikte, böyle bir yöneticilik özelliği yoktur

Commedia dell'Arte, ve Ortaoyunu için diğer karşılaştırma ögesi dekordur. Her üç türde de dekor göstermecî mantık çerçevesinde oluşturulur. Commedia dell'Arte'de, mekân biraz daha ayrıntılı panolarla oluşturulurken, Ortaoyunu'nda yalın ve göstermecî iki pano kullanılır. Bu iki pano, dekor anlayışının kalıplaşmış, anlatımıdır. Köy Seyirlik Oyunu'nda ise dekor yok denecek kadar azdır.

Commedia dell'Arte, Köy Seyirlik Oyunu'u ve Ortaoyunu, daha çok açık havada, kalabalık yerlerde oynanır. Bu yüzden klasik seyir ve oyun yeri, anlayışının dışına çıkarlar. Ancak, Commedia dell'Arte, çerçeve sahne geleneğine daha yakinken Ortaoyunu, tam anlamıyla bir çevren sahne modelidir. Ortaoyunu'nda izleyici, oyun yerinin dört tarafını çevirir. Oysa Commedia Dell'Arte'de sahnenin durduğu bölüm, izleyiciye doğru bakar. En fazla sahneleri üç tarafını seyirciyle başladığını görürüz. Köy Seyirlik Oyunu'nu ise bu bağlamda oldukça özgürdür, ayrıca belirtmek gereklidir ki kış aylarında “Köy Odası” diye nitelendirilen odalarda da sahnelenebilir.

Tezimizde ele almaya çalıştığımız Köy Seyirlik Oyunları en eski ve köklü tiyatro türlerinden birdir. Özellikle konu edindiğimiz üç türün en eskisi ve köklüsüdür. Kökleri Orta Asya'ya uzanan bir felsefesi olan ve etki alanı güçlü olan Köy Seyirlik Oyunları yüzyıllar boyunca ayakta kalmış ve etkisini sürdürmüştür. Hala Anadolu'nun birçok köyünde bir eğlence aracı olarak oynanan bu oyunların çıkışı ritüel kaynaklıdır. İnsan ihtiyaçlarından ortaya çıkan ve manevi tatmini körükleyen bu oyunlar zamanla komik, eğlence oyunlarına dönüşmüşlerdir. Ortaoyunu ve Commedia dell'Arte oyunlarındaki şüphe duyulan ilişki elbette bu türde söz konusu değildir. Çıkışı diğer iki oyun türünden daha eski olan bu oyun türümüz bize başka şekilde yardım edeceği için incelemeye değerdir. Bu durum diğer iki oyun türleriyle olan benzerliğidir. Oyun yeri, oyunculuk anlayışı, oyunların metinsiz oluşu, dekor, kostüm ve maske unsurları diğer iki türle uyuşan yönlerdir. Bundan yola çıkarak tezimizin söylemeye çalıştığı sözü rahatlıkla söyleyebilmekteyiz. Toplamlar arası iletişim, ortak payda insan, insan ihtiyaçları ve sonucunda birbirine benzeyen oyun türlerinin olmasının doğallığıdır.

KAYNAKÇA

KİTAPLAR

- And, Metin, *Türk Tiyatrosunun evreleri*, Turhan Kitapevi, Ankara 1983.
- And, Metin, “Dramatik Köylü Oyunları Açısından Muharrem, Aşure ve Taziye”, *Ankara Üniversitesi Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Dramatik Köylü Oyunları Özel Sayısı, Ankara 1975.
- And, Metin, *100 Soruda Türk Tiyatrosu Tarihi*, Gerçek Yayınevi, İstanbul 1970.
- And, Metin, *Anadolu’da Seyirlik Köylü Oyunları V*, İnkılâp Kitapevi, Ankara 1983.
- And, Metin, *Geleneksel Türk Tiyatrosu*, Bilgi Yayınevi, Ankara 1979.
- And, Metin, *Geleneksel Türk Tiyatrosu*, İnkılâp Kitapevi, İstanbul 1985
- And, Metin, *Ortaoyunu*, İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara 1973.
- And, Metin, *Tanzimat ve İstibdat Döneminde Türk Tiyatrosu*, Türkiye İş Bankası Yayınları, Ankara 1972.
- And, Metin, *Tiyatro Kılavuzu*, Milliyet Yayınları, İstanbul 1973.
- Artun, Erman, *Seyirlik Köy Oyunları Ve anonim Halk Edebiyatı Araştırmaları*, T.C Kültür ve Turizm Bakanlığı, İstanbul 2008.
- Baykurt, Şerif, *Türkiye’de Folklor*, Kalite Matbaası, Ankara 1976.
- Birkiye, Selen Korad, *Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim*, De Ki Yayınları, Ankara 2007.
- Boutroux, Emile, *Çağdaş Felsefede İlim ve Din*, (Çeviren: Hasan Katipoğlu), Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, İstanbul 1997.
- Cücenoglu, Doğan, *İnsan ve Davranışı*, Remzi Kitapevi, İstanbul 2000.
- Düzgün, Dilaver, *Erzurum Köy Seyirlik Oyunları*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1999.
- Gerçek, Selim Nüzhet, *Türk Temaşası*, Metbai Ebüzziya, İstanbul 1942.
- İnan, Abdulkadir, *Tarihte ve Bugün Şamanizm*, Ankara 1986.
- Karadağ, Nurhan, *Köy Seyirlik Oyunları*, Türkiye İş Bankası Yayınları, Ankara 1978.

Kazmaz, Süleyman, *Köy Tiyatrosu*, Ulus Basımevi, Ankara 1950.

Kudret, Cevdet, *Karagöz*, Bilgi Yayınevi, Ankara 1969.

Nutku, Özdemir, *Dünya Tiyatrosu Tarihi I*, Mitos Boyut, İstanbul 2000.

Nutku, Özdemir, *IV. Mehmet'in Edirne Şenliği*, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara 1972.

Nutku, Özdemir, *Dünya Tiyatrosu Tarihi II*, Remzi Kitabevi, İstanbul 1993.

Nutku, Özdemir, *Modern Tiyatro Akımları*, Dost Yayınları, Ankara 1963.

Rasim, Ahmet, *Muharrir Bu ya*, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, İstanbul 1990.

Sokullu, Sevinç, *Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1979.

Şener, Sevda, *Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı*, Dost Yayınları, Ankara 2003.

Tekerek, Nurhan, *Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar*, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 2001.

Tekerek, Nurhan, *Köy Seyirlik Oyunları*, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul 2008.

Timuçin Afşar, *Düşünce Tarihi*, 1. Cilt Bulut Yayınları, İstanbul 2000.

MAKALELER

Kunos, Ignaz, *Ortaoyunu*, (Derleyen Tuncer Gülensoy), Tercüman Yayınları, İstanbul 1969.

Nutku, Özdemir, “Ortaoyunu’nda Yabancılaştırma Kavramı”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 1, Ankara, 1968.

Özhan, Mevlüt “ Türkiye’deki Dramatik Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir Atlas Denemesi”, *V Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Müziği, Oyun, Tiyatro, Eğlence, Seksiyon Bildirileri*, Ankara 1997.

Tuncay, Murat, Köy Seyirlik Oyunlarına Tiyatrobilimsel Bir Yaklaşım, *Halk Kültürü, Edebiyat Cephesi Gazetesi*, İstanbul 1984.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Cem İÇYAR
Doğum Yeri ve Tarihi	Erzurum, 10.05.1976
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü, Dramatik Yazarlık Sanat Dalını 2000-2004 yılları arası tamamladı.
Y. Lisans Öğrenimi	2007-2011 yılları arasında, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsüne bağlı olarak, Tiyatro Ana Sanat Dalında tamamladı.
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
Bilimsel Faaliyetleri	
İş Deneyimi	
Stajlar	Erzurum Devlet Tiyatrosu 2004
Projeler	
Çalıştığı Kurumlar	2005 yılından itibaren Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü, Dramatik Yazarlık Sanat Dalında Arş.Gör. olarak çalışmaktadır.
İletişim:0442 2315017	
E-Posta Adresi	cemicyar@hotmail.com
Tarih	22.03.2011