

ORTAOYUNU TEKERLEMELERİNDE ANLATI GÖSTERİ BİRLİKTELİĞİ***Narrative and Performance Coexistence In Tongue Twister of Ortaoyunu**

Doç. Dr. Ezgi METİN BASAT**

ÖZ

“Anlatı” ve “temsil” kavramları, metinsel incelemelerde sıklıkla durulan kavramlar olarak karşımıza çıkar. Sözü edilen bu kavramlar gösterimsel olan ile anlatsal olanın temel dinamiklerini tartışmak için farklı disiplinler tarafından kullanılmıştır. Bu makalede, geleneksel Türk tiyatrosu türlerinden biri olan ortaoyunu içinde anlatının konumlanma biçimleri incelenecektir. Ortaoyunu, parçalı ve açık biçim yapıyla tiyatral bir alanın tüm özelliklerini taşır; bu yönüyle söyleşimsel özelliklidir. Oyunlar içinde yer alan tekerleme bölümleri performatif bir gösteri içine anlatının konumlandırılması açısından dikkat çekicidir. Bu bölüm, Kavuklu’nun sözdeki ustalığını seyirciye aktarmak için anlattığı olağanüstü unsurları da içine alan bölümdür. Bu nedenle performatif bir yapı içinde anlatsal olan ve gösterimsel olanın birlikteliğini anlamak açısından önemlidir. Oyunların fasıl kısımlarından önce yer alan tekerleme bölümünde, Kavuklu’nun anısı Pişekâr’ın şaşırarak tepki verdiği diyaloglarla desteklenerek anlatılır. Bütün bu sıradışılığın sonunda Kavuklu’nun, başından geçen bir olayı değil gördüğü bir rüyayı anlattığı ortaya çıkar. Bu halıyla Kavuklu, performansın içine bir anlatı yerleştirmiş olur. Burada imgeselin alanına ilişkin olan rüya anlatısı, fasıldan bağımsız bir olay örgüsünün performans içine yerleştirilmesinde oldukça işlevseldir. Olağanüstü özellikler ile kurgulanan bu anlatı oyuncunun; oynayan kişiden, anlatıcıya dönüşümünü sağlayarak “diegesis” ve “mimesis kavramlarını bir araya getirir. Söz konusu bu özellikler hem performansa hem anlatıya dayalı ortaoyunu metnlerinin çoksesli ya da söyleşimsel bir yapısı olduğunu göstermesi açısından önemle göz önünde bulundurulmalıdır. Söz konusu birlikteliğin irdelenmesi geleneksel tiyatronun derin yapısını ve işleyişini kavramak bakımından önem arz etmektedir. Örneğin, tekerleme kısmında artık ortaoyunu sahnesi performatif özelliğinden sıyrılarak Kavuklu’nun anlatıcısı olduğu yeni bir bağlama dönüşür. Böylece oyun içinde iç içe geçen iki ayrı zaman ve mekân ortaya çıkar. Bunlardan ilki oyunusal olana diğeri ise anlatsal olana ilişkindir. Öyleyse ortaoyunu tür olarak performans içinde oyun kişilerinin değiştiği, anlatı ve gösterim arasında etkileşen bir tür olarak karşımıza çıkar. Böylece katmanlı ve yenilenebilir bir özellik kazanır. Bu, onun hem sözün hem de gösterimin dinamikleriyle kendini yenilemesine olanak tanır. Bu özelliklerin geleneksel Türk tiyatrosunun yapısal çözümlemesinde çağdaş ve geleneksel olanı bir araya getirmede de kayda değer bir işleve sahip olduğu söylenebilir. Anlatının bir rüya oluşu, anlatıcının yeteneğine bağlı olarak olağanüstülüğün sınırlarını zorlamayı sağlar ve aynı zamanda anlatıdan yeniden performansa dönüşü kolaylaştırır. Bu çalışmada tekerlemeleri incelenen ortaoyunu örnekleri Cevdet Kudret tarafından derlenmiş ortaoyunu metinlerinden seçilmiştir. Tekerleme bölümü araştırmacılar tarafından ortaoyunu türünün en önemli bölümü olarak kabul edilmektedir. Söz konusu bölümler bir anlatı oluşturduğu ve uzun oldukları için çalışmada konuyu aktaracak oyun örnekleri özetlenerek verilmiştir. Çalışmanın sınırlılığı açısından tüm oyun örnekleri tekrara düşmemek için çalışmada yer almamıştır.

Anahtar Kelimeler

Anlatı, gösteri, geleneksel Türk tiyatrosu, tekerleme, ortaoyunu.

ABSTRACT

The concepts of "narrative" and "demonstration" appear as basic concepts in textual studies. These concepts have been used by different disciplines to discuss the basic dynamics of the demonstrative and the narrative. In this article, the positioning of the narrative in the ortaoyunu, which is one of the traditional Turkish theater genres, will be examined. Ortaoyunu carries all the characteristics of a theatrical space with its fragmented and open format. The tongue twister in the plays are remarkable in terms of positioning the narrative in a performative show. This section is the section that includes the extraordinary elements that Kavuklu tells in order to convey her verbal mastery to the audience. For this reason, it is important to understand the coexistence of the narrative and the demonstrative in a performative structure. In the tongue twister section, which takes place before the chapters of the plays, Kavuklu's memory is told, supported by dialogues to which Pişekâr reacts with surprise. At the end of all this extraordinariness, it turns out that Kavuklu is not telling about an event that happened to her, but about a dream she saw. As such, Kavuklu inserts a narrative into the

* Geliş tarihi: 17 Eylül 2022 - Kabul tarihi: 19 Şubat 2023

Metin Basat, Ezgi. "Ortaoyunu Tekerlemelerinde Anlatı Gösteri Birlikteliği" *Milli Folklor* 137 (Bahar 2023): 37-47

** Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Türk Halk Edebiyatı ABD. Öğretim Üyesi, ezgimetinbasat@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-4909-7558.

performance. Here, the dream narrative is highly functional in embedding a plot-independent plot into the performance. This narrative player, which is constructed with extraordinary features; brings together the concepts of "diegesis" and "mimesis" by transforming the actor from the actor to the narrator. These features are noteworthy in that they show that the drama texts are based on both performance and narrative. Examination of this unity is remarkable in terms of producing new forms on the structure of traditional theatre. In the tongue twister, the ortaoyunu scene is no longer performative and turns into a new context in which Kavuklu is the narrator. Thus, two different times and places emerge in the game. The first of these belongs to the playful and the other to the narrative. From this point of view, the middle game as a genre emerges as a genre with dynamics between the narrative and the demonstration, in which the characters of the play change within the performance. Thus, it gains a layered and renewable feature. This allows it to renew itself with the dynamics of both speech and display. It can be said that these features have a remarkable function in bringing the contemporary and traditional together in the structural analysis of traditional Turkish theatre. The fact that the narrative is a dream allows to push the limits of the extraordinary, depending on the talent of the narrator, and also facilitates the return from the narrative to the performance. In this study, the examples of ortaoyunu whose tongue twister were examined were selected from the texts compiled by Cevdet Kudret. The tongue twister section is accepted by the researchers as the most important part of the ortaoyunu. Since the sections in question form a narrative and are long, the examples of games that will convey the subject are summarized in the study. In terms of the limitation of the study, all game examples were not included in the study to avoid repetition.

Keywords

Narrative, performance, traditional Turkish theatre, tongue twister, ortaoyunu.

Giriş

Sanatsal bir türün yapısal özelliği incelenirken öncelikli olarak, bu türün anlatım ve gösterimsel tavrı üzerinden bir tartışma yürütmek önemlidir. Anlatısal ve gösterimsel olan arasındaki tavrın sanat eserini belirleme biçimi ise Platon ve Aristoteles'in taklit üzerine yürüttükleri tartışmalarla temellenir. Örneğin Batılı anlamda konvansiyonel tiyatronun klasik dramatik yapısı, bu iki tavır içinden mimetik olana yönelmiş ve diegetik olanı dramın dışında tutmuştur. Bunun yanı sıra Brechtien tiyatro diegetik olana sahnede yeniden yer açarak yönetsel bir değişiklik oluşturmuştur. Aristoteles'in *Poetika*'da belirlediği "süreklilik", "birlik" ve "bütünlük" ilkelerinin bu iki kavram arasındaki yarığı belirlediği açıktır. Bütün bunların yanında geleneksel tiyatronun bir türü olan ortaoyunu ise mimetik ve diegetik olanın dönüşümlü bir biçimde sahneye gelmesi açısından dikkat çekicidir. Bu nedenle geleneksel tiyatro içinde ortaoyununu yalnızca gösterimsel özellikleri ile değil aynı zamanda anlatısal özellikleriyle birlikte değerlendirmek gerekir.

Ortaoyununun "Giriş", "Muhavere (arzbar ve tekerleme)", "Fasıl" ve "Bitiş" olmak üzere dört bölümden oluşması, oyunların epizotik bir yapı taşıdığını gösterir. Bu nedenle bölümler arasında oyuncunun ve oyunun dinamiği değişir ve dönüşür. Oyunun dans ve müzikle başlaması, arkasından oyuncuların gelişi ve farklı tiplerin sahnede yer alışları, göstermeci bir yapının baskınlığına işaret eder. Oyunların muhavere bölümünde yer alan *tekerleme* bölümü ise bu çalışmanın odak noktasını oluşturur. Çalışmada ortaoyunu tekerlemelerinin seçilme nedeni, sözü edilen bölümde, Kavuklu'nun söz ustalığını aktarması için alan açılması, anlatısal ve gösterimsel olanın birlikte ilerleyişidir. Bu bölümde Kavuklu hem oyuncu hem anlatıcı olarak sahnede yer alarak dikkat çekici bir oyunculuk sergilemekte ve oyunun yapısal özelliğini belirginleştirmektedir. Bu nedenle çalışmada, gösterimsel ve anlatısal özelliklerinden hareketle ortaoyununun yapısı irdelenmekte ve oyunlara bütüncül bir yaklaşım sağlanması gerektiği vurgulanmaktadır. Ortaoyununun *tekerleme* bölümünde Kavuklu'nun anlattığı rüya, anlatının akışını değiştirir ve oyuncunun dönüşümünü sağlar. Bu dinamikler üzerinden ortaoyununun anlatı ve gösterim arasındaki biçimini incelemek, söylem alanını keşfetmek ve türe özgü bir

çözümleme yapmak önemlidir. Böylece ortaoyununun hem bir gösterim hem de bir anlatı biçimi olduğu görülecektir. Oyunun baş kişisi Kavuklu'nun hem oyuncu ve hem de anlatıcı arasında gidip gelişleri, anlatının bir deneyim sunma çabası içindeyken bunu bir rüya olarak sonlandırışı, oyunun dinamiklerini biçimlendirir.

Estetik bir alan içinde insan etkinliğini anlatmak için kullanılan sanat kavramının 18. yüzyıldan sonra ikiye ayrıldığı görülür. Larry Shiner, bu ayrımı bir tarafta güzel sanatlar kategorisi olan resim, şiir, heykelticilik, mimarlık, müzik olarak ifade eder. Bir diğer tarafta ise zanaat ve popüler sanatlar yani ayakkabıcılık, nakışçılık, hikâye anlatıcılığı, popüler şarkılar vb. türlerin konumlandığını söyler. Bu yüzyıldan itibaren artık güzel sanatlar esin ve deha ile ilgilidir ve bunlar incelenmiş zevkler yaratarak kendi kendilerini amaç olarak sunan şeylerdir. Ancak zanaatların ve popüler sanatların icrası için becerinin ve kuralların varlığı yeterlidir. Bunların hedefi sırf kullanım değeri sunma ya da değerlendirmekten ibarettir. 18. yüzyılda sanatçı güzel sanat eserlerinin yaratıcısıyken zanaatçı sadece faydalı ya da eğlenceli şeyler yapan birisi olarak görülür (2018: 23-24). Shiner'in zanaat ve sanat arasındaki ayrımı üzerinden değerlendirildiğinde ortaoyunu ağırlıklı olarak zanaat özelliği taşımaktadır. Sözlü bir eğitimden geçiş; oyunun, deneyim yoluyla öğrenilmesi, "esin" yerine tekrarlar içinde kendini var edışı onu, sanatsal bir alanın uzağında göstermektedir. Ancak, Brecht'in epik tiyatro düşüncesi ile anlatının oyun içindeki konumu zanaat ve sanat arasında yer alan hikâye anlatıcılığını yeniden konumlamış ve sonrasındaki tiyatro çalışmalarını etkilemiştir. Bu nedenle ortaoyunu tiyatral özelliklerinin içinde anlatı formunu koruyan ve buna göre biçimlenen ve söylemini dönüştüren bir tür olarak yeniden değerlendirilmelidir. Sözü edilen bu özellikleriyle ortaoyunu gerek zanaat gerek tiyatral bir özellik göstererek "zanaatın performansı" biçiminde incelenebilir. Bu anlamda Nazım Öney Olcaytu'nun "Devlet Arşivlerinde Bir Keşif: Halkevleri Dönemi ve Ortaoyunu Külliyyatına Katkılar" başlıklı makalesinde incelediği 10 Eylül 1890 tarihli belge dikkat çekicidir. Olcaytu'dan aktarılan belgede "Galata bölgesindeki sepetçi esnafının geleneksel usta ve çırak çıkarma adetlerini icra etmek üzere Silahtarağa mesiresine gidip orada üç gün kalarak ortaoyunu oynayacaklarından, talep ettikleri ruhsatın kendilerine verilmesinde sakınca görülmediği" ifade edilmektedir (2021: 18). Olcaytu, söz konusu yazısında, bu belgeden hareketle ortaoyununun mesleğin icrasını kolaylaştıracak bir rol tekniği olup olmadığını tartışır. Ona göre ortaoyunu kollarında görev alan pek çok oyuncunun, esnaf ve zanaatkarlar arasından çıkıyor oluşu da dikkat çekicidir. Ortaoyunu dağarcığında yer alan *Kunduracı, Berber, Eczacı, Terzi, Yazıcı* gibi temsillerin bu gibi usta-çırak çıkarma adetlerinden doğması ve kuşaktan kuşağa aktarılması yoluyla bir meslek ritüelinden bir temsile dönüşmesi mümkün olabilir (Olcaytu 2021: 19). Olcaytu'nun tespit ettiği belge üzerinden cevap aradığı sorular ortaoyununun yapısal ve içerik incelemeleri açısından oldukça değerlidir. Burada, bir meslek adayının çıraklıktan ustalığa evrildiği sürecin bir bölümü olduğu kabul edilirse, ortaoyunu, esnafın ve zanaatkarların deneyimlerini içeren bir performans biçiminde yorumlanabilir. Bir başka ifadeyle folklorik tiyatro örneği olan ortaoyunu, hem "zanaatın tiyatrallığı" hem de "tiyatronun tiyatrallığı" olarak değerlendirilebilir. Gösterimsel ve anlatsal olanı kullanışı, oyun içine söz ustalığını kanıtlayan bir anlatı eklemesi sözü edilen birlikteliği yorumlamak açısından dikkat çekicidir.

Diegesis-mimesis ve sanat-zanaat kavramları arasında ortaoyunun konumuna bakıldığında genel özellikleriyle mimetik tavrın ağır bastığı açıktır. Taklit üzerine biçimleniş ve usta-çırak ilişkisi içinde ilerleyen bu oyunlar, göstermeci ve açık biçim bir yöntemle sahnelenirler. Oyunlar yazılı bir metne dayanmadan kişileştirmeye başvururlar. Bunun yanı sıra eklemeli ve organik bir bütünlüğü olmayan aksiyona az önem veren

epizotlardan oluşurlar (And 2007:17). Sözü edilen bu özellikler ortaoyununun anlatısal olandan ziyade gösterimsel bir yapıda olduğunu belirtir. Oyun bölümleri *öndeyiş, söyleşme (arzbar ve tekerleme), fasıl ve bitiş* biçiminde bir sıradüzen takip etmektedir. Burada genel olarak olay örgüsü ile karşılaşılan bölüm fasıldır. Bir anlatı etrafında belirli tiplerle ortaya çıkan olaylar fasıl bölümünün sonunda çözümlenir ve başlangıç aşamasına dönülür. Ancak bu bölümler içerisinde oyunların *tekerleme* bölümleri anlatısal olanın sahnede yer alışı açısından önemlidir. Burada anlatısal söylemsellik karışır. Bu bölümlerde mimetik baskınlığın kenara çekildiği ve anlatının yeniden sahneye geldiği görülür. Burası artık mimetik özelliğin geride tutulduğu, Kavuklu'nun hikâyesinin dinlenildiği diegetik bir alan olarak karşımıza çıkar. Böylece ortaoyununda diegetik ve mimetik dönüşümlü dinamik bir yapıyla karşılaşılır. Bütünsel bir bakışla oyunda diyalog ve taklit baskın olmakla birlikte *tekerleme* bölümü aracılığıyla bir hikâye anlatımı oyunun içine yerleştirilerek yapıyı çiftleştirir. *Tekerleme* bölümü, diyalog üzerine sürdürülen bir yapı gibi görünse de oyuncuların diyalog ve monolog arasında, başka bir ifadeyle, gösterimsel ve anlatısal olan arasında konumlamasına izin verir. Oyuncu bu bölümde performansı yavaşlatarak bir anlatıcı olur ve böylece mimetik alanla diegetik alan kesişmiş olur. *Tekerleme* bölümünün yer aldığı söyleşme bölümü And'ın ifade ettiği gibi "oyunun en ustalık isteyen bölümüdür" Burada Kavuklu Pişekar'a başından geçmiş gerçeküstü olağandışı bir öykü anlatır. Pişekar da bu olayı gerçekmiş gibi dinler. Ancak sonunda bu olayın bir rüya olduğu anlaşılır (2007: 59). Ortaoyununun muhavere kısmında yer alan *tekerleme* bölümünde gerçek olması mümkün olmayan bir olay, gerçek gibi gösterilerek anlatılır. Nihal Türkmen'e göre oyunlardaki *tekerleme* bölümü, Doğu toplumlarının hikâyecilik geleneğine bağlanır. Ortaoyunundaki tekerlemeyi her zaman Kavuklu yapar ve hemen her defasında bunun bir rüya olduğunu aktararak bölümü tamamlar (1971: 21). Selim Nüzhet Gerçek'e göre de *tekerleme* bölümü Kavuklu ve Pişekar arasındaki muhavere sonrası anlatılan uzunca bir tür monologdur. Burada olmayacak bir olay ya da durum olmuş gibi gösterilerek karşındakini inandırmak amaçlanır. Oyuncu tüm yeteneklerini kullanır. Oyunun başarısı bu etkiye bağlıdır ve seyirciler *tekerlemede* eğlenilirse oyun bölümündeki taklitlerdeki bazı aksaklıkların seyirciler tarafından hoş karşılanabilir (2021: 113).

Ahmet Rasim'e göre muhavere bölümü Kavuklu ve Pişekar'ın çatışmasından oluşur ve bu bölümde bilip de bilmemeziğe vermek, görüp görmemeziğe vermek oyunun söylemsel özellikleri arasındadır. Bölümün *tekerleme* kısmında ise Kavuklu Pişekar'ı uğraştırarak, oyuna fantastik ve monolog özellikler katan bir hikâye ile bölümü tamamlar (1997: 43). Benzer biçimde Rasim, "Bir Ortaoyunu Tekerlemesi" başlıklı yazısında *tekerleme* bölümünün monolog tekniğine sahip kıssahanlıktan geçtiğini ifade eder (1997: 100). Rasim'den hareketle ortaoyunu içine yerleştirilen bu monolog ağırlıklı bölümlerde anlatıcının öne çıktığı, gösterimsel alana anlatısal bir biçimin yerleştirilerek tür içinde bir dönüşüm sağlandığını söylemek mümkündür.

Ortaoyunu hem bir zanaat hem de bir sanat eseri olarak kabul edilirse her iki türün benzer mimetik ve diegetik özelliklerini birleştirdiği görülür. Burada zanaatkarın ürettiği ile sanatçının taklidi arasındaki ilişkiye hikâye anlatıcılığı formunun yerleştirilmesi, taklit ve anlatıyı bir araya getirir ve kendine özgü bir form oluşturur. Hatırlanacağı gibi Platon'a göre biçimlerin hakikat ile ilişkisi, "Tanrı'nın yarattığı", "zanaatkarın ürettiği" ve "sanatçının taklit ettiği" biçimde üçe ayrılır. Platon bu ayrımı, *Devlet* adlı eserinde sedir örneği üzerinden açıklar. Ona göre üç ayrı sedir vardır. Gerçek olan sediri Tanrı dışında kimse yaratmaz. Bununla birlikte bir de marangozun ve ressamın sediri vardır. Tanrı, keyfi istediği için sediri bu şekilde yaratmıştır. Bu gerçek sedirdir ve tektir. Bu-

nun yanında marangoz ise bir sedir işçisidir. Ancak ressam hakiki sedire benzeyen üretime taklit eden kişidir. Bu nedenle taklit denilen şey gerçeğe oldukça uzaktır (2016: 380-382). Aristoteles de benzer biçimde sanatın taklit yoluyla ortaya çıktığını ifade eder. Ancak Aristoteles için taklit bir ihtiyaçtır. Ona göre şiir sanatı genel olarak varlığını insan doğasında temellenen iki temel nedene borçludur. Bunlardan birisi taklit içtepisidir. İnsanlar bilgilerini taklit yoluyla elde ederler. İkincisi ise bütün taklit ürünleri karşısında duyulan hoşlanmadır. Sanat yapıtları karşısındaki yaşantılarımız bunu kanıtlar (2012: 17). Rene Girard, Aristoteles'in "insanın öykünmeye eğilimli olma" özelliğini *mimetik arzu* kavramıyla toplumsal bir alana taşır. Ona göre, insanların arzuları, model olarak alınan başka birinin arzusuna öykünülmesinden doğar. Öykünme ve öğrenme birbirinden ayrılmazlar. *Mimetik arzu*, insanı insan yapan hiç yoktan yaratılmayacak kendi kimliğimizi oluşturma olanağı veren şeydir. Böylece insanı uyum sağlamaya yetenekli kılan, insana kendi öz kültürüne katılması için bilmek zorunda olduğu her şeyi öğrenme olanağı veren bir özelliğe sahiptir ve insan bunu icat etmez, kopya eder (2010: 49-50). Buradan hareketle ortaoyunu hem bir tiyatro türü hem de bir zanaat oyunu olarak değerlendirilirse her ikisinde de mimetik arzunun öne çıktığı görülür. Oyunlar daha önceki oyunların taklidinden oluşarak folklorik bir tiyatro türü ortaya çıkarmaktadır. Bunun yanında bir zanaat olarak kabul edildiğinde de deneyime dayalı öğrenme biçimi mimetik arzu kavramıyla uyumlu görünmektedir. Ortaoyunu eylem üzerine değil söyleşme üzerine kurulmuş bir tiyatrodur. Bununla birlikte ortaoyunun karakteristik özelliklerinden biri taklit kavramının temel performans tekniği olarak öne çıkmasıdır. Ortaoyununda diğer geleneksel tiyatro türlerinde olduğu gibi başlıca çatışma ve kişileştirme yöntemi olan taklit, "bir oyunun taklidi" ve "insanların, hayvanların ve nesnelerin taklidi" (And 1983: 16) olarak iki katmanda karşımıza çıkar. Böylece genel olarak Türk tiyatrosu özel olarak ortaoyunu düşünüldüğünde, taklidin hem eylemlerin hem varlıkların taklidi olarak gösterimi biçimlendiği görülür. Buradan hareketle ortaoyununda mimesis tavrının baskın olduğunu söylemek mümkündür. Bu durum, oyunların giriş kısmında da ayrıca vurgulanır. Oyunun açılışını yapan Pişekâr'ın "Efendim, *Çivi Baskını Oyunu*'nun taklidini aldım. Çal da oyun başlasın" şeklindeki girişi seyirciye daha en baştan bir taklitle karşı karşıya olduğunu belirtir. Oyundaki mimetik özelliğin anlatıyla birleştiği nokta ise ortaoyununun farklı bir yanını ortaya çıkarır. Aristoteles'in ifade ettiği gibi taklit araçlarıyla nesnelere farklı olarak taklit edilebilirler. Bunlardan birisi de hikâye etme yoludur. Hikâye etme ya Homeros'un yaptığı gibi bir başka kişi adına ya da kendi üzerinden kendi adına gerçekleşebilir (2012:18). Ortaoyunun *tekerleme* kısmında ise taklit artık hikâye etme aracını kullanır. Burada oyunun tiyatral özelliği yerini anlatıya bırakır ve Pişekâr'ın da yardımıyla Kavuklu oyuncudan bir anlatıcıya dönüşür.

Ortaoyunu ve Oyuncu

Ortaoyunu göstermecili bir tiyatro türüdür. Burada gösterilenin bir oyun, içinde bulunulan mekânın da oyun yeri olduğu seyirciye hissettirilir. Bununla birlikte seyircinin dikkati sürekli olarak tüm bunların bir oyun olduğu vurgusundadır. Rolü biten oyuncular seyircinin gözünden saklanmazlar, oyun yerinin bir yanına çekilip otururlar. Oyun sırasında zaman zaman seyirciye seslenirler. Oyuncular temsil ettikleri kişilere benzemeye birtakım duyguları yaşatmaya çalışmaz o kişileri ve kişilerin duygularını temsil ederler. Bu tarz bir tiyatrodaki seyirciler olaylara ve kişilere duygusal yönden bağlanıp kendilerini kaptırmazlar (Kudret 2007: 87).

Ortaoyunu, sözlü geleneğin taklit ve anlatı formlarını kullanırken yalnızca oyunların metinlerine değil oynama biçimine ve oyunculara da dinamiklik katar. Oyunun baş-

langıcından itibaren iki arkadaş arasındaki diyaloglar üzerinden ilerleyen metinde, oyunun baş kişilerinden Kavuklu, tekerleme bölümünde hem oyuncu hem de bir anlatıcı olarak karşımıza çıkar. Örneğin oyunların fasıl bölümünde farklı tiplerin de sahneye dahil olduğu bir olay örgüsü vardır. Cevdet Kudret, ortaoyunundaki fasılların basit birer konu üzerine kurulu olduğunu ve bunların birçoğunda aynı dolantılar içinde aynı olayların tekrarlandığını, olay zincirinin sade oluşuna karşılık söze olabildiğince geniş yer verildiğini ifade eder. Bu nedenle ortaoyunu eylem üzerine değil diyalog üzerine kurulmuş bir tiyatrodur (2007: 91) *Tekerlemelerde* ise olaylar canlandırılmaz anlatılır. Bu özellikleri ile oyunda benzetme bir teknik kullanılmadığı açıktır. Bunun yanı sıra anlatılanın nereye bağlanacağı konusunda merak duygusunu tetikleyerek ilerleyen ve kendi içinde çatışmaları olan *tekerleme* bölümünde oyuncu Kavuklu aynı zamanda anlatıcıdır. Böylece oyunun öyküsünü oluşturan fasıl bölümünden bağımsız olarak Kavuklu'ya ait bir hikâyeye bağımsız yeni bir hikâyeye olarak varlık kazanır ve burada farklı bağlamlı hikâyeler oksimoron bir çizgide ilerler. Böylece anlatı, “içinde bir aracının öykü anlattığı metin” tanımına uygun bir biçimde şekillenir.

Hikâye Anlatıcısı ve Oyuncu

Öyküsü olan her şey olarak değerlendirilebilecek anlatı, Genette'e göre üç başlık altında incelenebilir. Bunlardan ilki, bir olayı ya da olaylar dizisini anlatmayı üstlenen sözlü ya da yazılı söylemdir ve bu anlatının kendisi olarak tanımlanır (2020:17). Ortaoyunundaki *tekerleme* bölümleri bir anlatı olarak değerlendirildiğinde buradaki rüya *Kavuklu'nun anlatısı*'dir. Anlatının ikinci anlamı ise bir söylemin konularını oluşturan gerçek ya da düzmece olaylar dizisi ve bunların birtakım bağlanma, karşıtlık, tekrar ilişkileri; bir başka ifadeyle kendi içinde ele alınan eylemler ve durumlar bütünlüğüdür (Genette 2020:17). Bu da rüyasında *Kavuklu'nun başından geçenlerdir*. Üçüncüsü ise bir olaya göndermede bulunur. Birilerinin bir şeyleri nakletmesiyle meydana gelen olaylar (Genette 2020: 17). Burada söz konusu olan Kavuklu'nun kendi yaptığını değil geçmiş bir zaman dilimi içinde başından geçenleri anlatmasıdır. Genette'e göre anlatı, naklettiği hikâyeye ilişki içinde anlatı olarak yaşar. Söylem ise onu dile getiren anlatıların ilişkisi içinden geçerek oluşur. Ortaoyunu metinleri anlatı özellikleri açısından incelendiğinde eylemlerin olan bitenlerin parçalar halinde aktarıldığı söylenebilir. Bu özellikleri ise geleneksel tiyatronun söylem biçimine uygun olarak sahnesiz, yazılı bir metni olmayan, müzik ve dansın ağır bastığı, söz oyunlarının ve dişi ve erkek konuşan üzerinden esprilerin ilerlediği bir yapı gösterir.

Ortaoyunu parçalı yapıda bir gösterim olarak iki bölümde seyircisine bir anlatı sunar. Geleneksel Türk tiyatrosunun diğer türlerinde olduğu gibi oyun isimlerinin fasıl bölümünden alınması anlatılan/anlatılacak olan temel meselenin burada yoğunlaştığına işaret eder. Ancak bu çalışmanın odak noktasını oluşturan *tekerleme* bölümünde ise anlatı oyuncuyu dönüştüren ve sözün performatifliğini gösteren bir özellik taşır. Onega ve Landa'ya göre anlatıda, bir uçta dramatik anlatım; öbür uçta aracılı anlatım söz konusudur. Tiyatronun kendisi aracı kullanan bir sunuş biçimidir. Bu sunuş biçiminde çok çeşitli dilsel ve dilsel olmayan stratejilerden yararlanır. Örneğin klasik Yunan tragedyasındaki koro, sahnenin dışındaki olayları bildirmekle görevli haberci, Brecht'in epik tiyatrosu gibi türler diğer tiyatrolara göre daha anlatsaldır (2002:10). Ortaoyunu da dans, müzik ve parçalı biçim yapısının öne çıkmasına rağmen *tekerleme* bölümü biçimsel olarak oyunları bir anlığına dönüştürür. Romanın tersine tiyatro genelde eyleme daha doğrudan odaklanır. Genelde tiyatro önemli ve açıkça tanımlanmamış bir eyleme odaklanır. Neden sonuç bağıntısına dayanan güçlü bir olay örgüsü taşır. Tiyatrodaki tiyatral öge bir oyunun yazılı, sözlü metni, gerçek sahnelenişin yalnızca temelini oluşturur.

Sahneleniş, o metnin farklı ve sürekli değişebilen bir yorumudur. Aslında bu seyirciler için her defasında yeni bir metin demektir (Onega ve Landa 2002:12). Tiyatral özellikleri yorumlandığında geleneksel Türk tiyatrosunun doğaçlamaya uygun yapısı ilk başta dikkat çeker. Ancak bu her eylemin ve her anlatının o an karar verilerek sunulduğu anlamına gelmez. Ortaoyunu özelinde konuşulacak olursa parçalı yapının izleği, anlatı ve tiyatral olan arasındaki dönüşüm uzun süren bir sözlü geleneksel eğitim sonrası biçimlenmiştir. Bu nedenle anlatıcının oyuna girişi ile oyuncunun anlatıcıya dönüşümü belirli bir anlatı özelliği göstermesi açısından değerlidir. Tam da bu özellikleri nedeniyle ortaoyununu yalnızca bir performans olarak değil anlatı olarak da değerlendirilmek durumundadır.

Tiyatral olanın içine yerleştirilmiş anlatı, oyuncuların hem oynayan hem de anlatan rolünü birlikte taşımasını sağlar. Böylece oyuncu hem bir eylem hem de bir söz sanatçısı halini alarak sanatın temel iki dinamiğini birlikte taşır. *Tekerleme* bölümünde Kavuklu, tiyatral bir alan üzerinden değil tam tersine eylemsel alandan uzaklaşarak anlatıcı konumuna evrilir. Burada hikâye anlatıcısı konumuna geçişi sağlayan şey ise onun bir deneyim aktarıyor oluşudur. Bir başka ifadeyle oyunun sonunda bir deneyim değil bir rüya olduğunu gösteren soyut bir eylemden bahsedildiği bilirse de anlatının yapısı deneyim üzerinden biçimlenir. Walter Benjamin'in de ifade ettiği gibi bütün hikâye anlatıcılarının beslendiği kaynak, ağızdan ağıza aktarılan deneyimdir. Hikâyeleri yazıya geçirenler arasında en büyük olanlar, adı sanı bilinmeyen sayısız hikâyecinin anlattıklarına en sadık kalanlardır. Anlatıcı hikâyesini deneyimden çekip alır, kendi deneyiminden ya da ona aktarılanlardan ve o da bunu kendisini dinleyenlerin deneyimi haline getirir. Romancı ise kendini tecrit etmiştir. Romanın doğduğu oda, en temel kaygılarından misal verip kendini ifade edemeyen, kimsenin akıl vermediği ve kimseye akıl veremeyen, tek başına kalmış bireydir. Roman yazmak, insan hayatını tasvir ederken benzersiz olanı uç noktalara vardırma (2012: 78-81). Benjamin'den hareketle *tekerleme* bölümleri incelendiğinde tiyatral alan içine Kavuklu'nun deneyimi biçiminde kurgulanmış bir hikâye eklendiği görülür. Böylece anlatı homodiegetik yani "anlatıcı görevini üstlenen kişinin, aynı zamanda eylem düzeyi"nde bir karakter olduğu" (Jahn 2002:18) bir anlatma biçimine işaret etmektedir.

Tekerleme bölümünde hem Pişekar'a hem de seyircilere içinde merak unsurlarının ağır bastığı bir anlatı sunulur. Böylece folklorik tiyatronun temel özelliği olan anlatı ve taklit, türün bu bölümünde yeniden birleşir. Temsil edilen ile temsil biçimi geleneksel formunu koruyarak anlatıyı yeniden çağırır. Burada dikkat çekici olan, sözlü geleneğin uzak geçmişi ve toplumsal olanı vurgulayan yapısına rağmen ortaoyunu tekerlemelerinde anlatı bireysel ve yakın zamana ait oluşu ve anlatıcının buradaki baskınlığıdır. Böylece zaman uzamda somutlanır ve anlatı temsil edilebilir hale gelir. Ancak bu biçimsel özellik de anlatının sonunda yıkılır ve aslında anlatının bir deneyim değil bir rüya olduğu ortaya çıkar. Bir başka ifadeyle anlatıcı bir rüya anlatır ancak bu son ana kadar bir deneyim biçimi olarak sunulur. Böylece anlatı, hikâye ve deneyim arası bir çizgide merak uyandıracak biçimde ilerler.

Her anlatı, öykü ve söylem birlikteliğini taşır. Burada anlatının seyirciye doğrudan mı yoksa bir aracı ile sunulması önemlidir. Kısaca anlatma ve gösterme birlikteliği ortaoyunun yapısal özelliklerini biçimler. Örneğin *Bahçe* oyununun tekerleme kısmında karşılıklı olarak neler yapıldığı sorulduktan sonra, Kavuklu başından geçen hikâyeyi anlatır. Ancak Pişekar sorularıyla bu hikâyeyi sürekli böler. Böylece anlatı kendi içinde kesintiye uğrar. Kavuklu hikayesinin bölünmesine sinirlenerek "Ulan; geçirdiğim şeyleri anlatıyorum, beynimi alt-üst ediyorsun; nerede kaldığımı bile bulamıyorum. İsmail,

geçirdiğim vakanın her yerinde böyle sual çıkarırsan; alim Allah bırakır kaçırım” (Kudret 2007: 116) diyerek hikâyesini bölmemesini ister. Hikâyenin özeti kısaca şöyledir:

Kavuklu soğuk bir havada çarşıya inmek zorunda kalmıştır. Ayaklarına keçe terliklerini üzerine de mestlerini geçirerek evden çıkar. Ancak buzlar o kadar kristalizedir ki adım atmakta zorlanmaktadır. Evden çıkar çıkmaz soğuktan ve budan kıpırdayamaz ve kırk elli adım attıktan sonra yere sırt üstü yuvarlanır. Büyük çabalar sonunda ayağa kalksa da bu defa kıpırdayamaz. Evinin yolu eyimli olduğu için ne ilerleyebilir ne de geri gidebilir. Kendini dengelemeye çalıştıkça yol boyunca kaymaya başlar. Yolda kendisini gören tanıklar ise onu durdurmak yerine “Hamdi Bey, uğurlar olsun” diyerek seslenirler. Bazı tanıdıklar onu durdurmak isteseler de Hamdi onları da devirerek kaymaya devam eder. Haliç, sütlüce, bademlik gibi mekanlardan geçerek kaymaya devam eder ve kendisini seyredenlere “kendisini karşılayacak bir yere telgrafla haber vermelerini” ister. İğneada’ya kadar kayarak gider ve orada kılıç ağları gerilerek Kavuklu karşılanır. Böylece Kavuklu iki üç saat kadar kayarak yolculuk yapmış olur. Üşüdüğü için balıkçılar kahvesinde misafir edilir. Orada güzel bir hamam olduğu için hamama götürülür. Etrafını tellaklar sarar ve masaj yapmaya başlarlar. Bu arada akrabalarıyla karşılaşır. Ardından bir odaya götürülür. Orada birkaç saat uyur. Uyandığında ise kendisine yemek hazırlanır. Orada bir hafta kalır. Bu arada bir leylek gagasına bindirilerek deniz yolculuğuna çıkarılır. Ardından da bir tüccar gemisine binerler. Bir süre seyahat ettikten sonra bir yerde durmaya karar verirler ama çok derin bir yer olduğu için zincir yetiştirmez. Ancak sabah uyandıklarında Eyüp ile sütlüce arasında durduklarını fark ederler. Kavuklu gemiyi çeken sandallardan birine binerek iskeleye yavaşır ve evine gider. Evde aile ile sarılır. Kedisi tekir de insan gibi onu özlediğini belli etmek ister ve yüzünü yalarken Kavuklu uyanır. Kedisinin her sabah kendisini böyle uyandırdığını söyler (Kudret 2007: 121-123).

Bahçe oyununda özetlendiği gibi soğuk bir kış gününde kayarak çeşitli maceralar atlatan Kavuklu, Pişekar’a bu hikâyeyi bir deneyim gibi anlatır. Ancak sonunda bunların gerçek bir hikâye olmadığı ortaya çıkar. Üstelik Pişekar’ın hikâyenin devamını merak etmesi üzerine Kavuklu “Kendine gel birader uyuyor musun yoksa. İğneada’dan Haliç’e yelkensisiz, pervanesiz, birkaç saat içinde nasıl gelinir yahu? (Kudret 2007:122), diyerek başından beri kurguladığı deneyimi yıkar.

Yukarıdaki örnekte görüldüğü gibi Kavuklu’nun hikâyesi ilk basamakta bir deneyimin hikâye edilişi, ikincisinde ise deneyimin kurgu biçimini alışıldır. Burada Kavuklu oyuncu kimliğinden anlatıcı kimliğine dönüşerek anlatının katmanlarını aralar. Bir başka ifadeyle anlatının öyküsündeki zaman, mekân ve ne olduğu ile mimetik olanın diegesis olana dönüşüğü bir söylem biçimi anlatıyı biçimlendirir. Benjamin’in de ifade ettiği gibi hikâye anlatıcılığı enformasyonun sahip olmadığını bir genişliğe sahiptir. Olağanüstü ve mucizevi şeyleri bütün ayrıntılarıyla anlatır, ama dinleyiciyi hiçbir zaman olayların arkasındaki psikolojik bağı kabul etmeye zorlamaz. Olayları kendi anladığı biçimde yorumlamak okura kalmıştır; böylece anlatı, enformasyonun yoksun olduğu genişliğe ulaşır (2012: 82).

Seymour Chatman’a göre anlatı açıkça bir bütündür, çünkü bir araya gelerek kendilerinden daha farklı bir bütün oluşturan öğelerden; olaylardan ve varlıklardan meydana gelir. Olaylar ve varlıklar tekil ve özerktirler. Ancak anlatı öğeleri ardışık bir bileşiktir. Dahası, anlatıdaki olaylar (şans eseri meydana gelmenin aksine) birbirleriyle ilgili ya da karşılıklı etkileşim halindedir. Anlatılar dönüşüm ve öz düzenleme gerektirir. Öz düzenleme yapının kendi kendini sürdürmesi ve kapatmasıdır (2008: 18). Ortaoyunu da gösterimsel ve anlatımsal özellikleri birbirine dönüştürerek kendisini oluşturan bir yapıya sahiptir. Burada Kavuklu’nun oyuncudan anlatıcıya dönüşümü, kendisinin bir deneyimi üzerine konuşma isteğiyle ortaya çıkar. Örneğin *Büyücü* oyununun tekerleme

bölümünde ise Kavuklu Pişekar'a başından geçen bir hikâyeyi anlatmak istediğini söyler. Hikâyenin özeti şöyledir:

Kavuklu, erkence bir sabah saatinde abdest almak için dışarı çıktığı sırada ev sahibi ve aynı zamanda mahallenin muhtarı olan kişinin bir yere gittiğini görür. Kendisine böyle erken saatte nereye gittiğini sorduğunu ve dilenci vapuruna gittiğini söyler. Bunun üzerine Kavuklu, kendisini de beklemesini söyler ve hazırlanarak gelir. Dilenci Vapurunda insanlardan para dilenmesine rağmen kimsenin para vermediğini çünkü dilenci vapuru kavramını yanlış anladığını söyler. Sonra elinde bir teneke ile tenekeyi vurarak birisi gelir, “nereye çıkacaksınız?” diye sorar. Kavuklu'nun buna cevabı “davlumbaza çıkacağım” olur. Ancak adam yanlış anladığını hangi iskelede inceklerini sorduğunu söyler. Bu arada vapur son durak olan Kanlıca iskelesine yanaşır ve iskeleye inmek için Kavuklu ve muhtardan para istenir. Ancak Kavuklu dilenci vapuru olarak bindiklerini paralarının olmadığını söyleyince dayak yerler. Bu arada oradan geçen zengin bir yalı sahibi acıdığı için vapurun parasını öder. Ardından Kavuklu orada dolaşırken iki kanadı açık büyük bir kapı gördüğünü ve o kapıdan içeri girer. Burada hem karınlarını doyurmak hem de birinden vapur parası almak için ilerler. O sırada helvacı mermerinden binek taşı ile karşılaşılır. Bu taştan çıkarlar. Önerine etrafında on on beş kapı olan bir sofa çıkar. Kapılardan hangisini açacağını düşünür ve kolu beyaz olan kapının tokmağını nane şekeri sanıp yalar. Kapıyı açıp içeri girer. Pencerenin önünde bir kürk vardır. Kürkü giyip köşe penceresine kurulur. Biraz oturduktan sonra camı sıkılır ve kürkü bırakarak çıkar ve karşısındaki odaya geçer. Oraya geçtiğinde efendiyi orada görür. Yeni sünnet olmuş çocuk gibi önünde bir çekmece üstünde birtakım oyuncaklar görür (ki burada yazı takımı ve hizmetkarları çağırarak için kullandığı çingirak kampana). Selam vererek Efendinin yanına gider. Efendi zile basarak hizmetkarı çağırır ve onun işaretleriyle gelen kişi Kavukluya sigara ve kül tablası koyar. Ancak Kavuklu külleri yere serper. Sigarası bitince de keçeyle basarak söndürür. Ardından kavukluya kahve ikram edilir. Kahve ikram edilen fincanın zarfı gümüştür. Para eder diye düşünerek Kavuklu onu da cebine indirir. Ardından da başka odaya giderek yemek yerler. Kavuklu efendiyi taklit ederek çatal bıçak kullanmaya çalışır. Ancak bıçakla kimseye çalışırken et bıçaktan kurtularak efendinin suratına gelir. Bunun üzerine efendi sinirlenir ve uşaklarını çağırarak Hamdi'yi dışarı atmalarını söyler. Dışarı atıldıktan sonra gümüş zarf ile tütün tablasını satarlar. Vapurla eve döner. Eve döndüğünde ev sahibini görür ve ona dilenci vapurunda para verilmediğini neden söylemediğini sorarak kavga eder ve ev sahibi de onları evden çıkarır. Bu nedenle ucuzca bir kira aradığını söyler. (Kudret 2007: 166-169)

Yukarıdaki *tekerleme*de görüldüğü gibi Kavuklu, farklı mekanlarda sırayla geçen bir deneyimi aktarır. Ancak bu örneği diğer tekerlemelerden farklı kılan, tekerlemenin burada sonlandırılarak fasıl bölümüne bağlanmasıdır. Böylece ortaoyunu türü içinde parçalı yapının anlatıcıya göre zaman zaman bozulduğu, birbirine geçişler yapabilecek dinamiklere sahip olduğu görülmüş olur. Bir diğer oyun *Çeşme* oyununun *tekerleme* bölümünün özeti şöyledir:

Kavuklu Etyemez'de deniz kıyısında bir kahve tuttuğunu söyleyerek hikâyeye başlar. Hikâyede kahvenin yanındaki konağın sahibi Kavuklu'yu yanına çağırarak, kendisinden gelin alayını gezdirmesini ister. Perşembe günü geldiğinde kapının önüne elli tane araba ve beş altı tane binek beygiri gelir. Ancak konak sahibinin seçtiği hayvan oldukça ağır kanlıdır. Kavuklu ondan “gözlerini kapamış, tefekkür dalmış” diyerek bahseder. “On altı sopa vurduğunu ancak o zaman kuyruğunu salladığı”nı söyler. Kavuklu beygiri tanımlama için patlıcana dört değnek sokulursa kendine seçilen beygirin aynısından olacağını ifade eder. Ancak ne yaparlarsa yapsınlar Kavuklu'nun beygiri ilerlememektedir. Büyük uğraşlar sonunda arkasına kalabalığı da alarak ilerler. Hava sıcak ve yol uzun olduğu için gelini bi-

raz dinlendirmek için dururlar. Arabanın kale tarafına olan kapısını açtıktan sonra Kavuklu ve mahallenin diğer delikanlıları da atlarından inerek sigara içerler. Bir süre sonra yeniden yola koyulurlar. Topkapı'ya geldikleri sırada gelinin yengesi uyuyup kaldığını ve gelinin yanında olmadığını söyler. Bunun üzerine Kavuklu, arabalara yavaş ilerlemelerini söyler. Gelin arabalarını geri çevirerek aynı yoldan geri aramaya başlar. Bayrampaşa'ya döndüklerinde gelini bakla tarlasında dinlenirken bulur. Hemen gelini bir şey demeden kucaklayıp arabaya bindirir. Macuncu'ya vardıklarında macuncu şekeri yakıp kıvamı kaçıracağını söyleyerek gelinciği kavukludan alarak şeker atar.

Hikâyenin bu kısmında Pişekar geline ne olduğunu sorar. Ancak Kavuklu gelin olmadığını gelincik olduğunu söyler. Pişekar'ın inatla sorması üzerine de şekerinin yanında çalıştığını ve gelincik şerbeti yaparken uyuyakaldığını ifade eder (Kudret 2007: 242-243). Yukarıdaki örnekte de görüldüğü gibi Kavuklu kendi deneyimini merak unsurlarıyla süsleyen bir anlatıcı olarak oyunculuğuna anlatıcılık yönünü ekler. Burada artık bir taklit değil bir anlatı söz konusudur. Mekân ve zamanı; oyunun mekân ve zamanından farklı ve de oyunun diğer kişisini de bir dinleyiciye dönüştüren anlatı kendini var eder. Bunların yanı sıra temel özelliği taklitle yani mimetik alana ait olan bir metnin bunu değiştiren, dönüştüren ve bir deneyim olarak sunulan hikâyenin rüya olarak sonlanması da dikkat çekicidir. Burada rüya ile sonlanmanın, anlatıcıdan oyuncuya ve anlatıdan oyuna dönüşü sağlayan bir dinamik oluşturduğunu söylemek mümkündür.

Sonuç

Ortaoyunu metinlerini, geleneksel Türk tiyatrosunun göstermeci, açık biçim ve ağırlıklı olarak mimetik özellikleriyle birlikte incelendiği görülür. Bunun yanı sıra ortaoyunu üzerine yapılan temel çalışmalarda oyun tekerlemelerinin hem oyuncuların yeteneğinin hem de oyunun seyirciyle bağının kurulmasında önemli biri işlevi olduğu vurgulandığı görülür. Bu nedenle metin incelemelerinde oyunların, gösterimsel özelliğinin yanında anlatsal özellik taşıdığı ve bu birlikteliğin bütüncül bir yaklaşımla incelenmesi gerektiği ortaya çıkar. Ortaoyunu tekerlemelerinin parçalı yapı içinde gösterimin yanına anlatıcıyı getirmesi, oyuncunun performatif bir alanda anlatıcı kimliğini öne çıkarması, oyunun bütünselliğini anlamak ve irdelemek için önemlidir. Bu nedenle yalnızca gösterimsel özellikleri üzerinden oyunları çözümlenmek oyunların yapısını anlamak ve değerlendirmek için yeterli değildir. Gösterimsel olan ve anlatsal olanın bir araya taşınması oyunların hem türlerarası özelliğini hem de geleneksel tiyatrosunun anlatıdan beslenme biçimini yansıtmaları açısından oldukça dikkat çekicidir. Bu özellikler söz konusu oyunların yeni bağlam ve içeriğe dönüşebilmesi için oldukça yaratıcı bir alan açacaktır. Bir başka ifadeyle gerek oyun gerek anlatı birlikteliği taşıyan ortaoyunu bu yapıyla yeni bir türe evrilerek kendini günümüze taşıyabilir. Genelde geleneksel tiyatro özelden ortaoyunu akıldan tutularak folklor alanı içinden çıkan tiyatrosunun bu dönüşüme ihtiyacı olduğu açıktır. Bu nedenle anlatsal ve gösterimsel yanı bütünsel olarak incelenmeli ve performans sanatçıların bu konuda ilgisi uyandırılmalıdır. Bütün bunlardan hareketle ortaoyunu metinleri çift katmanlı bir değerlendirme ile incelenmeli, yapısal ve içeriksel dönüşümde oyunların özellikleri bütüncül bir bakışla irdelenmelidir.

YAZARLARIN KATKI DÜZEYLERİ: Birinci Yazar %100.

ETİK KOMİTE ONAYI: Çalışmada etik kurul iznine gerek yoktur.

FİNANSAL DESTEK: Çalışmada finansal destek alınmamıştır.

ÇIKAR ÇATIŞMASI: Çalışmada potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

KAYNAKÇA

And, Metin. *Kısa Türk Tiyatrosu Tarihi*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2017.

And, Metin. *Türk Tiyatrosunun Evreleri*, Ankara: Turhan Kitapevi, 1983.

- Aristoteles. *Poetika*, (Çev: İsmail Tunalı), İstanbul: Remzi Kitapevi, 2012.
- Benjamin, Walter. *Son Bakışta Aşk* (çev: Nurdan Gürbilek-Sabir Yücesoy), İstanbul: Metis Yayınları, 2012.
- Chatman, Seymour. *Öykü ve Söylem Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı* (Çev: Özgür Yaren). Ankara: 2008.
- Genette, Gerard. *Anlatının Söylemi Yöntem Hakkında Bir Deneme*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2020.
- Gerçek, Selim Nüzhet. *Türk TEMAŞASI Meddah, Karagöz, Orta Oyunu ve TEMAŞA Sanatı Üzerine Yazılar*, İstanbul: Ötüken Yayıncılık, 2021
- Girard, Rene. *Kültürün Kökenleri*, Ankara: Dost Yayıncılık, 2010.
- Jahn, Manfred. *Anlatıbilim Anlatı Teorisi El Kitabı*, İstanbul: Dergâh Yayınları, 2020.
- Kudret, Cevdet. *Ortaoyunu cilt I*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2007.
- Olcaytu, Nazım Öney ve Ümit, Nazlı M. *Ressam Muazzez'den Ortaoyunları*, Ankara: Karagöz Derneği Yayınları, 2021
- Onega, Susana ve Jose, Angel Garcia Landa. *Anlatıbilime Giriş* (Çev: Yurdanur Salman-Deniz Hakyemez), İstanbul: Adam Yayınları, 2002.
- Platon. *Devlet*, (Çev: Furkan Akderin), Ankara: Say Yayınları, 2016.
- Rasim, Ahmet. "Bir Orta Oyunu Tekerlemesi", *Orta Oyunu Kitabı*, (Haz: Emeksiz Abdülkadir), İstanbul: Kitabevi Yayınları, 2006.
- Shiner, Larry. *Sanatın İcadı Bir Kültür Tarihi*, (Çev: İsmail Türkmen), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2018.
- Tecer, Ahmet Kutsi. "Orta Oyunu Tiyatrodur", *Orta Oyunu Kitabı*, (Haz: Emeksiz Abdülkadir), İstanbul: Kitabevi Yayınları, 2006.
- Türkmen, Nihal. *Orta Oyunu*, İstanbul: MEB Yayıncılık, 1971.