

**11989**

ANKARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
TİYATRO ANABİLİM DALI

**GÖSTERGEBİLİMSEL BİR YAKLAŞIMLA  
ORTAOYUNU**

T. C.  
Yükseköğretim Kurulu  
Dokümantasyon Merkezi

Yüksek Lisans Tezi

Erhan TUNA

Danışman:  
Prof.Dr. Metin AND

Ankara - 1990

## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa No</u>
ÖNSÖZ .....	iii
GİRİŞ .....	1
1. ORTAOYUNU'NUN DOĞUŞU, GELİŞİMİ, GENEL ÖZELLİKLERİ .....	1
2. GÖSTERGEBİLİM VE TİYATRO GÖSTERGEBİLİMİ .....	24

### I. ORTAOYUNU'NUN YAPISAL KARAKTERİ

1.1. Oyun Kurgusu ve Konuları .....	55
1.2. Ortaoyunu'nda Kişileştirme .....	98
1.3. Ortaoyunu'nda Dil Kullanımı .....	112

### II. ORTAOYUNU ÜZERİNE GENEL GÖSTERGEBİLİMSEL BİR YAKLAŞIM

2.1. Ortaoyunu'nda Gösteri Dilini Oluşturan Araçlar ve Anlam Yaratımındaki Kullanımları .....	139
2.1.1. Oyun Alanı .....	139
2.1.2. Dekor .....	147
2.1.3. Aksesuar .....	156
2.1.4. Kostüm .....	166

2.2.Ortaoyunu Kodları .....	182
2.2.1.Dille İlgili Kodlar .....	186
2.2.2.Yapıyla İlgili Kodlar .....	189
2.2.3.Göstergesi Araçları ile İlgili Kodlar .....	192
SONUÇ .....	196
İNCELENEN OYUNLAR .....	204
BİBLİYOGRAFYA .....	207



## ÖNSÖZ

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun en önemli örneklerinden biri olan Ortaoyunu yapısal özellikleri ile, anlatım araçları, dil kullanımı ve oyun kişileri ile kendine özgü bir biçime sahiptir.

İşte bu anlamda bir başka biçimle karşılaştırılmadan, etkilanmeleri ya da diğer geleneksel sanatlarla olan ilişkileri gözönüne alınmadan, bu ilişkiler yardımıyla bir araştırmayı gerçekleştirmeye yönelmeyen bu çalışmanın, Ortaoyununu yalın bir şekilde açıklayacağı düşünülmüş; bu amaçla çalışma bir tek Ortaoyunu'na değil, Ortaoyunu bütüncesini açıklamaya yönelik kılınmıştır. Dolayısıyla çalışmanın amacı bir oyunun göstergibilimsel incelenmesini gerçekleştirmek değil, Ortaoyunu'nun göstergibilimsel bir tanımına ulaşmak olarak belirlenmiştir.

Bu anlamda çalışma Ortaoyunu'nun doğaçlama oynanan bir oyun biçimi olduğu da gözönüne alınarak "yaklaşım" olarak adlandırılmış ve Ortaoyunu'nun öğeleri tanımlanırken, öğeler arası ilişkiler anlatım biçiminin öğeleri nasıl belirlediği gibi tek tek yapılan yaklaşımların, Ortaoyunu hakkında genel bir yaklaşımı hedeflemesi esas tutulmuştur.

Çalışmada Ortaoyunu özelinde "Tiyatro Göstergibilimine" ait kavramların nasıl ve ne biçimde bulunduğu bakılırken, bu kavramların hem tanımı, hem sınanması gerçekleştirilmeye çalışılmıştır.

Dolayısıyla çalışma, hem tiyatro göstergibilimi ve gerçekleşme şekilleri üzerine hem de tiyatroya göstergibilimine ait kavramlar çerçevesinde Ortaoyunu'nun görünümünü sunmayı amaçlamıştır.

İşte çalışma tüm bunlardan dolayı, tıpkı Ortaoyunu gibi, nesnesine yönelirken, kendi yöntemini de belirleyici kılmış, hem nesnesini hem de Tiyatro göstergibilimini tanımlamaya çalışmıştır.

Bunu başarabildiği oranda çalışma hem Ortaoyunu'na ait, başka inceleme yöntemlerine, hem de Ortaoyunu'nun göstergibilimsel görünümü üzerine yeni çalışmalar için küçük de olsa bir referans teşkil edebilecektir.

## GİRİŞ

### 1-ORTAOYUNU'NUN DOĞUŞU,GELİŞİMİ, GENEL ÖZELLİKLERİ

Geleneksel Türk Tiyatrosunun en önemli örneği olan Ortaoyunu'nu Cevdet Kudret şöyle tarif ediyor:

"Ortaoyunu, dört bir yanı fırdolayı seyircilerle çevrilmiş bir meydanda, belli bir konunun kanavasına uyularak, fakat herhangi bir yazılı metne bağlı kalınmadan, canlı oyuncularla oynanan doğmaca =irticali, tuluatlı bir oyundur. Bu oyun belli bir vakanın çevresinde örülmüş, çalgı, şarkı, raks, taklit ve konuşmalardan birleşiktir."(1)

XIX.yüzyılın ikinci yarısıyla XX.yüzyılın ilk çeyreğinde kesin biçimini alan Ortaoyunu'nun ömrü pek uzun olmamış; en yetkin örneklerinin sahnelendiği yıllar, aynı zamanda Batı Tiyatrosu'nun Osmanlı tarafından tanındığı yıllar olmuş ve Ortaoyunu Batı Tiyatrosu etkisi ile dönüşerek Tuluatı, oluşturmuştur.

Cumhuriyet dönemi Türk Tiyatrosu'nu da biçim açısından etkilemiş olan Ortaoyunu'nun tarihi incelendiğinde bu oyunun, çok yakın bir tarihte; 1812 ile 1830 tarihleri arasında son biçimini aldığı görülür. Bazı incelemeciler Ortaoyunu'nu daha eski tarihlere götür-

---

(1) Cevdet Kudret, Ortaoyunu, Cilt:I, Türkiye İş Bankası Yayınları, Ankara, 1973, s.1.

mek isteseler de kesin biçimini aldığı dönem II.Mahmut hükümeti dönemidir.

Ama bir oyun türü, çeşitli aşamalarla etkilenmelerle son biçimine ulaşır. İşte Ortaoyunu'nda bu aşamalar sonucu XIX.yüzyılda ortaya çıkmıştır.

Ortaoyunu üzerine çalışan incelemeciler oyunu tarihsel kaynakların verileriyle XIX.yüzyıla getirebiliyorlar. Bu ise Ortaoyunu'nun sadece bu isimle anılmaya başladıktan, son biçimini aldıktan sonraki tarihi. Bu oyunun Ortaoyunu ismini almadan önceki tarihi incelendiğinde iki yol izlenmesi gerekir:

Birincisi; Ortaoyunu'nu bir bütün olarak görüp, tarihi kaynaklardan, yabancı gezginlerin anılarından, Ortaoyununa benzer gösterimleri ortaya çıkartmaktır.

İkincisi ise Ortaoyunu'nun yapısından biçiminden hareketle, Ortaoyunu'nu oluşturan öğelerin Osmanlı İmparatorluğu içindeki varlığına, tarihsel kaynaklardan hareketle bakmaktır. Cevdet Kudret yukarıda yapılan alıntıda "Bu oyun belli bir vakanın çevresinde örülmüş, çalgı, şarkı, raks, taklit ve konuşmalardan birleşiktir" demektedir. İşte herbiri Ortaoyunu'nun oluşumuna katkıda bulunan ve yine herbiri bir sanata karşılık olan bu öğelerin Ortaoyunu'nda birleşmeden önceki tarihi, Ortaoyunu'nun XIX.yüzyılda ortaya çıkışının nedeni olacaktır.

Bu iki olgudan farklı olarak, Ortaoyunu'nun nasıl doğduğuna, nereden çıktığına ilişkin bir de Ortaoyunu oyuncularının ileri sürdükleri söylentiler var-

dır ki, bunlar tarihsel herhangi bir kaynak olmadığı ve söylentiden ileri gitmediği için (Tıpkı Karagöz oyununun Bursa'da yaşamış iki kişinin söyleşmelerinden doğduğu söylentisi gibi) bunlara sadece değinilmekle yetinilecektir.

Ortaoyunu ismini almadan önce de Ortaoyunu'na benzer örneklerin Osmanlı'da oynandığı, şenlik defterlerinde ve Osmanlı İmparatorluğu sınırları içindeki gözlemlerini yazan yabancıtanıkların anılarında görülebilir.

Bu oyunlar müzik ve danslarla süslü, içinde güldürücü aksiyonların da bulunduğu oyunlardır. Yabancı tanıklar bunlara Türk komedyası adını vermişlerdir. Bunlardan en ilginç Baran de Tott'un anılarında bahsettiği bir oyundur.

1758 yılında III.Mustafa'nın kızı Hibetullah Sultan'ın doğumu vesilesiyle İstanbul'da bulunan Baron de Tott, halkın çevresini kuşattığı bir alanda, kandillerle aydınlatılmış olarak izlediği oyunda Yahudi oyuncuların oynadığını söyler. Oyunlar sırasında müezzinin sesi duyulduğunda müslümanlar başlarını kibleye döndürdüğü halde, oyuncular oyuna devam etmektedir. Burada en ilgi çekici olan ise orta yerdeki ev olarak kullanılan, bezle kaplı kafesimsi dekor parçasıdır. Bu bize Ortaoyunu'nun Yeni Dünya diye bilinen kafesini anımsattır. (2)

(2) Bkz., Metin And, Geleneksel Türk Tiyatrosu, İnkilap Kitabevi, İstanbul, 1985, s.352-353.



Evliya Çelebi de çağının oyuncu topluluklarına sayarken bunların Yahudilerden mevcut olduğunu ve bunların dans etmenin yanı sıra, çeşitli oyunlarda usta olduklarını söylüyor ve bu oyunların adlarına veriyor. Bu oyunların Karagöz ve Ortaoyunu dağarcığında da rastlanan Bahçe Taklidi, Bahçevan Taklidi gibi isimler taşıması ilginçtir.

Ortaoyunu, adını almadan önce de Osmanlı da aksiyonayönelik gösteriler bulunduğunun bilinmesi, Ortaoyunun kökenlerinin Yahudiler, Yahudi oyuncular ile ilişkisini araştırmaya yönelinmesini gerektiriyor.

Gerçekten de oyun ve tiyatro kökenli sözcüklerin İspanyolca'dan gelme olasılığı ve yabancı tanıkların izlediği oyunların hem Ortaoyunu'na benzerliği hem de İspanya ve Portekiz kökenli Yahudi oyuncularca oynanmış olması, Evliya Çelebi'nin çağının oyuncu topluluklarına sayarken, bunların Yahudilerden mevcut olduğunu söylemesi, Ortaoyunu'nun İspanya ve Portekiz kökenli Yahudi oyuncularca Osmanlı'ya getirilmiş bir oyun türü olabileceği savına güçlendiriyor. Tüm bunlara ek olarak Hafız Hızır İlyas'ın "Letâif-i Enderun adlı eserinde çağının bir Ortaoyunu gösterimini anlatırken "Dürrezen Yahudilere Tatbikân" deyimini kullanması bu görüşü destekliyor. (3)

---

(3) Metin And, A.g.e., s.347'den, Letâif-i Enderun, Hafız Hızır İlyas, s.351.

Dairezen Yahudi deyimi Hokkabaz yardımcılarını ve görevlerini çağrıştırıyor. Osmanlıda Hokkabazlığın tanıtılmasında çok etkili olan Yahudiler bu deyimle anımsatılmak istenmiş olabilir. Ortaoyunu'ndaki Pişekâr, Kavuklu söyleşmesinin bir benzeri Hokkabaz oyununda, Hokkabaz ve yardımcısı arasında görülür. Bu Hokkabaz yardımcılarının görevi hem hokkabazla söyleşmek hem de elindeki daire (def) yardımıyla oyunun püf noktasını seyircinin ilgisinden gürültü ederek uzaklaştırmaktır.

Bunların yanısıra Ortaoyunu'ndaki oyunun oynandığı meydana palanga adı verilmesi, bunun İspanyolca bir sözcük olan "Palanque" ile anlam ve söyleniş açısından benzerliği yine Ortaoyunu'nun İspanya ve Portekiz'den gelen Yahudilerce Türkiye'ye getirilmiş olabileceği görüşünü kuvvetlendiriyor.

"Bir de oyunun oynandığı meydana (oyun yerine) verilen Palanga adı var: İspanyolca sözlük Palenque'nin iki anlamı olduğunu açıklıyor: Birincisi, seyircilerin bulunduğu yerden sahneye giden yol, ikincisi gösteriler için kazıklarla çit çekmektir. Böylece oyun yeri, tahta kılıç, maske ve soytarılık gibi ortak öğelerin Yahudiler aracılığıyla Türkiye'ye İspanya ve Portekiz'den geldiğini öğreniyoruz." (4)

İspanya'da oynanan dinsel nitelikli Autolar'ın, daha sonra profesyonel oyuncular tarafından dinsel

---

(4) Metin And, A.g.e., s.355.

içeriğinden çok eğlendirme amacıyla oynandığı, bilinmektedir. Ortaoyunu'nun İspanya ve Portekiz'den gelen Yahudi oyuncularca getirilmiş olduğu düşünülürse, Auto ve Orta terimlerinin benzerliği de diğer tiyatro terimleri gibi dikkat çekici olacaktır.

Buraya kadar Ortaoyunu'na benzer oyunlar ve Ortaoyunu terimlerinin başka oyun türleri ile olan ilişkisi incelendi. Ortaoyunu'nu oluşturan sanatların Osmanlı'da yüzyıllarca bağımsız ve zaman zaman diğer sanatlarla birlikte şenliklerde, sarayda ve sokakta oynandığı bilinmektedir. Bu sanatları ve Ortaoyunu'nda nasıl bulduklarını incelemek, Ortaoyunu'nun tarihsel kaynaklarını araştırmada ikinci bir yol olmaktadır.

XIX.yüzyılda usulüne uygun bir Ortaoyunu temsilinin nasıl olduğu Ali Rıza Bey'in XIX.yüzyılda İstanbul hayatını anlatan yazı dizisinde görülmektedir.

"Ali Rıza Bey'in verdiği bilgilere göre daha geçen yüzyılın sonlarına doğru bile Ortaoyunu'na ilkin "köçek" havalarıyla başlanır, onikişer kişilik köçek takımları ortaya çıkar, sivri külahlı bir "nekre" komik de elinde "şakşak" (bu oyuna mahsus çubuk şeklinde özel bir araç) olduğu halde oyuncularını takip eder, bunlar oynarlarken öde tuhaflik edermiş. Sonunda bu oyun kolunun bütün takımları, bütün oyuncular hep birlikte "curcunaya" çıkarlarmış. "Curcunacıların başlarında uzun, kısa, sivri külahlar ve sırtlarında aceb libaslar" bulunmuş. "Tabiatın ne kadar biçimsiz mahluku varsa onları taklit" ederlermiş. Bunların arkasından başında "dilimli bir kavuk", sırtında kenarları kürk çevrilmiş bir cübbe ve altında çakşır ayaklarında

da sarı "mest papuç" olduğu halde ve-  
karlı ve ağır adamlarla "pişekâr" mey-  
dana gelir, yerle beraber temmena edip"  
"falan oyunun taklidini aldım, usul ve  
ahenk ile sfendilerime temaşa ettire-  
yim" der ve elindeki şakşakla zurnacıya  
"çal" işaretini verir, böylece "nasıl  
oyuna başlanmış" olurmuş. (5)

Görüldüğü gibi usulüne uygun bir Ortaoyunu'na  
başlanırken önce köçeklerin raksı ve onları taklit  
eden bir nekre daha sonra ise tam oyuncuların sivri  
kılımlar giyerek çıktıkları bir curcuna var.

Köçekler ve çengiler Osmanlı Savaş Şenlikleri  
ri'nin, ev eğlencelerinin, düğünlerin vazgeçilmez ko-  
nukları ve varlıkları XVI. yüzyıla, hatta daha gerile-  
re uzanıyor.

Köçeklerin danslarını taklit eden, beceriksiz-  
ce onların yanında dans eden oyuncuların varlığını ise  
Osmanlı şenliklerinin kayıtlarında, yabancı tanıkların  
yazdıklarında görmek mümkün.

Curcuna oyunu hakkında en eski bilgiyi ise  
Tarihçi Ali'nin 1582 yılında III.Murat'ın oğlu için  
yaptırdığı büyük sünnet düğününe ait manzum sürnamesi  
"Camîâî hubûr fi mecalis-al sûr" adlı eserinden öğ-  
reniyoruz. (6)

Buna göre çeşitli esnaf topluluklarının yanısı-  
ra bu düğünde talebeler; kağıt ve mukavvadan elbise-

(5) Ahmet Kutsi Tecer, Ortaoyunu'nda "Curcuna",  
İstanbul Dergisi, 1955, Cilt:III, s.9.

(6) Bkz., Ahmet Kutsi Tecer, A.g.y., s.11.

lerle curcunaya çıkmışlar padişahın ve ulemanın homurdanmalarına rağmen bütün seyircilerin pek hoşuna gittiği anlaşılan bu gösteri tekrar edilmek üzere talebeler yeniden çağrılmışlardır.

Bu ayrı gösteri türlerinin; köçeklerin raksları ve curcunanın daha sonra Ortaoyunu gösterisi içine alındığı kaynakların verdiği bilgilerden anlaşılıyor.

Musikî ise Osmanlı'da hem bağımsız bir sanat olarak, hem de başka sanatlara eşlik ederek varolmuştur. Fakat Ortaoyunu'nda musiki aletleri ve musikinin kendisi eski ihtişamını kaybetmiş, Osmanlı müziğinin başlıca aletleri, davullar, ziller, çalparalar yerine mevlevî "kudüm"larıyla, "nakkare"lerin en küçüğü olan "çifte-nakkaare" çifte dümbeler ve zurna muhafaza edilmiştir. (7)

Ortaoyunu'nun en önemli ögesi olan taklitlere gelince: Bu taklitler Ortaoyunu incelendiğinde görülür ki; Ortaoyunu faslına, oyunun aksiyonuna, aksiyonu ilerleten rol kişileri olarak hizmet etmezler. Oyunda oluşan bir durum taklitlerle renklendirilir, dolayısıyla taklitler oyunda durumu zenginleştiren bir tekrar ögesi olarak varolurlar.

Taklit; aksiyonun taklidi ve hareketin taklidi olarak ikiye ayrılır. Kaynaklar incelendiğinde bu taklit biçimlerinin Ortaoyunu'ndan önce de Osmanlı'da çeşitli şekillerde bulunduğu görülmektedir.

(7) Bkz., Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:1, s.9'dan... Ahmet Rasim, "Tuluatçılık", Muharrir Buya, İstanbul, 1926, s.42-43.

Kişilerin, hayvanların, lehçelerin taklidini yapanlara, bu yolla oyunlar oynayanlara, mukallid, mudhik, bineva, şirinkâr gibi adlar verilir. Bunlar hakkında Evliya Çelebi'nin Seyahatnamesi'nde bilgi verilmektedir. Evliya Çelebi: Bunların çok yetenekli olduklarını, hayvan taklitlerinden, çok bilinen aksiyon taklitlerine (Tiryaki Ağazede tütün içerken Sultan Murad-i Râbiin bastığı taklitleri gibi) kadar çeşitli taklitler yaptıklarını söylemektedir. (8)

Süleyman Faik Efendi (1783-1837) XIX.yüzyıl başlarındaki nedim, meddah, mudhik, ve mukallidleri anlatırken, bunlardan birinin, İmparatorluk içindeki çeşitli tipleri, teker teker taklit etmekte çok usta olduğunu özellikle söylüyor. (9)

Tek tek taklitlerin yanısıra Osmanlı'da Ortayunu'nun son şeklini almadan önce de aksiyon taklitlerinin bulunduğu belirtilmişti. Bunlar daha çok yabancı tanıkların yazdıklarından ortaya çıkan, şenliklerde ve saray içinde gösteri yapan Yahudi oyuncuların oyunları idi.

Müslüman oyuncularının, oyun kollarının da bu tür oyunlar oynadıklarını, bunların çok yaygın olduklarını ve her türlü yasağa karşın devam ettiklerini ise özellikle din adamlarının bu oyunlar hakkındaki fetvalarında görülmektedir.

---

(8) Bkz., Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt: I, s.14.

(9) Bkz., Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt: I, s.14.

XVI.yüzyıldan itibaren bu çeşit fetvalara rastlandığı gibi, bu tür oyunların XVIII.yüzyıl boyunca da devam ettiğini Şeyhülislam Yenişehirli Abdullah Efendinin fetvasından çıkarabilmek mümkün. (10)

Hatta profesyonel oyuncuların yanısıra amatörlerin de bu işe düşkünlüğünü yine bu fetvalardan, "Nur-û-Fetevâ"dan Ahmet Kutsi Tecer'in naklettiği Yahya Efendi'nin bir fetvası; bir mahalle müezzininin oyunculığa düşkünlüğünü açıkça belirtmektedir. (11)

Bunların yanısıra, Osmanlı Şenliklerinde bulunan, esnaf alayları ve onların çıkardıkları oyunlar da Ortaoyunu için etkili olmuşlardır.

Yine Osmanlı Şenliklerinde, şenliğin düzenini sağlayan ama bunu yaparken halkı eğlendirmeye çalışan tulumbacılar da bir çeşit oyuncudurlar. Bu düzen sağlamaya da sağlar gibi görünürken düzen ile alay etme ile ilgili oyunlara sokak komedyalarında da rastlanmaktadır. III. Mustafa'nın kızı Hibetullah Sultan'ın doğumu dolayısıyla yapılan şenliklerde bu sokak komedyalarından Donanma Müttesibi, Defne Arayıcısı ve Donanma Nazırı gibi oyunların oynandığını, Şair Haşmet'in yazdığı "Vilâdetname"de görülmektedir. (12)

(10) Bkz., Ahmet Kutsi Tecer, "Mukallit-Mudhik"ler, İstanbul Dergisi, Temmuz 1956, s.17.

(11) Bkz., Ahmet Kutsi Tecer, A.g.y., s.19.

(12) Bkz., Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.22.

Bu oyundaki Donanma Muhtesibi'ni taklit eden oyuncu, gezdiği yerlerde ceza kesmekte, halka eğlenmeyi önermekte, karakolun önünde durup, karakol sopalarını tarttırarak, halkı döverken eksik tartılı sopa kullandığı için karakol amirini paylamaktadır.

Ortaoyunu'ndaki Kavuklu tipi için Ahmet Rasim kıyafetini tarif ederken;

"Kavuklu, bazı antika kıyafet resimlerinde gördüğümüze göre eski "İstanbul Efendisi" yani şehrin hem emini, hem de zabıtareisi kıyafetini labis görünür, bu sebeple başına kulağana kadar geçen örfi destarlı dilimsiz bir kavuk, sırtında yenleri bol, genişçe, etekleri dizkapağından aşağıya indiği için uçlarından beldeki enli kuşağa merbut ekseriya al, kırmızı hafif bir biniş, bacaklarında aynı renkte yahut başka kesim, başka biçim, başka renk bir yarım şalvar veya çakşır, ayaklarında da .... çedik papuç giyerdi" (Muharrir Bu ya: .... s.96) demektedir. (13)

Kavuklu tipinin nereden çıktığı bilinmemektedir. Pişekâr'ın yol göstericisi anlamına gelen ismi Ortaoyunu'nda oynadığı rol ile çelişmez ve soru işaretlerine meydan vermezken, Kavuklu üzerine değişik görüşler ileri sürülmüştür. "Yine Ahmet Rasim'e göre Kavuklu tipi, "vaktiyle nekre denilen ve sırf tiryaki taklidi yapan" oyuncunun yerine geçmiş olan bir tip-tir." (14)

(13) Ahmet Kutsi Tecer, Kavuklu, İstanbul Dergisi, 1955, s.12.

(14) Ahmet Kutsi Tecer, A.g.ş., s.12.



Kavuklu Hamdi ve Pişekâr Küçük İsmail'in yazma oyunları arasından çıkan bir kağıt üzerinde ise Kavuklu'nun hayal oyunu Karagöz'den esinlenerek Tımarhanede oynanan oyunlar arasından çıktığı söylenmektedir.(15)

Ahmet Kutsi Tecer ise "Kavuklu" adlı makalesinde Kavuklu tipinin kökenini, Ahmet Rasim'in "İstanbul Efendisi"ne benzetmesiyle ilintili olarak, sokak komedyalarındaki "muhtesip" tipinden geldiğini söylemektedir. (16)

Her nasıl olursa olsun Ortaoyunu'nun XIX.yüzyılda ortaya çıkışı birden bire olmamış, Osmanlı Şenliklerinden, gösterim sanatlarından, ayrı ayrı karşımıza çıkan oyunlardan, Yahudi oyuncuların oyuncularından, tek tek taklitlerinden etkilenen Ortaoyunu, bunların bir bütünü, bir aksiyon etrafında toplanmış şekli olarak karşımıza çıkmıştır.

Ortaoyunu'nun tüm bu sanatların yanısıra XVI. yüzyılda Osmanlı'da görülmeye başlayan Karagöz'den etkilenmiş olması kaçınılmazdır. Fasil dağarcığı, tiplerin her iki oyunda da olan benzerliği açısından Karagöz ile Ortaoyunu'nun birbirlerine çok yakın gösterim biçimleri olduğu düşünülebilir. Hatta Ortaoyunu'nun Karagöz'ün sahneye çıkmış hali olduğunu söyleyenler de olmuştur. Ama bunun birebir bir etkilenme olmadığı, Ortaoyunu'nun en az Karagöz'den olduğu kadar Osmanlı gösterim sanatlarından ne derece yarar-

(15) Bkz., Metin And, A.g.e., s.344.

(16) Ahmet Kutsi Tecer, A.g.y., s.15.

landığını yukarıda örneklenen Ortaoyunu'nun kökeni olabilecek olgular göstermiştir. Tıpkı Karagöz ve Hacivat'ın söyleşisindeki gibi, Hokkabaz ve çırağının birbirleri ile olan söyleşmeleri, oyunun başlangıcı ve bitişinin de Ortaoyunu ve Karagöz ile olan benzerliği, Osmanlı gösterim sanatlarının birbirlerine yakınlığı ile ilintilidir.

Ortaoyunu'nda karşımıza çıkan Osmanlı geleneksel gösterim sanatlarının tarihsel açıdan görünüşü ve bu sanatların Ortaoyunu'nun oluşumundaki olası etkileri incelendikten sonra, Ortaoyunu'nun XIX.yüzyılda ortaya çıkan oluşumu tamamlanmış görünümüne bakıldığında oyunun yapısı, tipleri, konuların bakımından keşsin biçimini aldığı ve "Ortaoyunu" diye isimlendirildiği görülmektedir.

Bu terimin açıkça ilk kullanımına Saliha Sultan'ın düğünü dolayısıyla yazılan manzum bir sürnamede rastlanılmaktadır. "Sürname-î Sâliha"da "Oldu Ortaoyunundan Handan" dizesi Ortaoyunu'nun artık bu adla anıldığının göstergesidir. (17)

Saray dışındaki kol takımları örnek alınarak sarayda bir kol takımı kurulduğunu ve Ortaoyunu dağıtıcısından bu takımın eserler verdiğini, bu oyuncuların saray dışındaki Ortaoyunu sanatçıları taklit ettik-

---

(17) Bkz., Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.45.

leri Hafız Hızır İlyas'ın "Letâif-î Enderun" adlı eserinde görülmektedir. (18) Buna göre II. Mahmut döneminde 1824 yılında böyle bir Ortaoyunu kolu saraydatemsiller vermektedir.

1836 yılında II.Mahmut'un çocukları Abdülhamit ile Abdülaziz'in sünnet düğünleri ve Mihrimah Sultan'la, Bahr-ı Sefîd Muhafızı Mehmet Sait Paşa'nın düğünleri için yapılan şenliği anlatan "Lebîb Sûrnamesi"nde Zuhurî Kolu ile Ali Ağa Kolu'nun "Mahalle Baskını" adlı oyunu oynadıkları söylenip, Terzi Oyunu, Yazıcı Oyunu, Çeşme Oyunu, Berber Oyunu gibi Ortaoyunu dağarcığı içindeki oyunların adları verilip, bunların herbiri anlatılmaktadır. (19)

Ortaoyunu'nun gelişimi içinde siyasal eleştiriye, taşlamaya da yöneldiği XIX.yüzyıl İstanbul hayatını anlatan bir yazı dizisi kaleme almış olan, Ali Rıza Bey'in yazdıklarında görülmektedir. Buna göre Karagöz'deki siyasal taşlamanın da Abdülaziz çağında yasaklanmış olduğu düşünülebilir. (20)

II.Abdülhamit devrinin sonlarına doğru ise İstanbul'da Ortaoyunu'nun yasaklanmış olduğu görülmektedir. Macar Türkolog Kunos bu yasaklama üzerine Ortaoyunu seyredabilmek için Eskişehir'e giderek Kavuklu Hamdi'nin oynadığı Büyücü Oyununu seyredebilmiştir.

(18) Bkz., Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:1, s.42.

(19) Bkz., Metin And, A.g.e., s.361.

(20) Bkz., Metin And, A.g.e., s.370.

Ortaoyunu'nun en parlak devri olan Abdülaziz devri (1839-1861), Batı Tiyatrosu'nun Türkiye'ye girişiyle birlikte aynı zamanda gerileme devri olmuştur.

Türkçe oyun tekeline elinde bulunduran GÜLLÜ AĞOP'un Osmanlı Tiyatrosu 1868 yılında açılmış ve Ortaoyuncular, oyun alanlarını terk ederek sahneye ve tuluata yönelmişlerdir. Bu yönelişin nedeni ise belli bir binada sürekli temsiller veren ve halkça tutulmaya başlanan Batı Tiyatrosu yolundaki Tiyatro ile rekabet edebilmek olmuştur.

Bu sahnede oynanan ve artık yalnızca Ortaoyunu dağarcığından değil, Batı Tiyatrosu oyunlarından da etkilenerek ve yine belli bir konunun kanavasına uyararak doğmaca sergilenen bu oyunlara çeşitli gazetelerde ve halk arasında "perdeli ortaoyunu", "Perdeli Zuhurî" gibi adlar verilmiştir.

Ortaoyuncular arasındaki ilk perdeli ve sahneli tiyatroyu Kavuklu Hamdi kurmuştur. Aksaray'da kurulan bu tiyatronun adı "Hayalhâne-i Osmanlı Kumpanyası"dır. Bu arada batılı yazarların oyunları nasıl değiştirilip, tuluat olarak oynanıyorsa, eski Ortaoyunu dağarcığından oyunlar da piyes haline getirilmiş fakat yine tuluat olarak oynanmıştır. Bunlardan yazıcı oyunu, "Kaba Adam" adıyla, Ters Evlenme oyunu ise "Sakallı Gelin" adıyla, batı komedyası kılıfına sokulduğunu ise Ahmet Rasim ve Pişekâr Küçük İsmail'in ta-

nıklığından öğrenmekteyiz.(21)

Ortaoyunu'nun Tuluât'a yönelmesinde, devrin gazetelerinde, aydınların Ortaoyunu'na karşı çıkışları ve Batı Tiyatrosunu savunmaları da neden olmuştur. Ortaoyunu'nu ilkel, kaba ve içeriksiz bulan bu aydınların arasında Namık Kemal'de bulunmaktadır. Ortaoyuncuların oynayacak alan bulamamaları ve kış mevsiminde kendi mesleklerine dönmeleri, oyunculuktan başka geçim kaynağı olmayan, Kavuklu Hamdi gibi oyuncuların tuluâta yönelmelerinin ya da Ortaoyunu'nu sahnede tuluât gibi oynamalarının nedeni olabilir.

Ortaoyunu Cumhuriyet'ten sonra ise tuluâtında yavaş yavaş silinmesi ve tiyatronun devlet elinde örgütlenmesi ile unutulmaya yüz tutmuş, bu meslekten yetişme ve doğaçlama oynayan sanatçılar yavaş yavaş yok olmuştur. Fakat Cumhuriyetten sonra da İsmail Dümbüllü gibi zaman zaman Ortaoyunu oynayarak da doğaçlama oyun geleneğini sürdüren oyuncular da olmuştur.

Ortaoyunu XIX. yüzyıldan itibaren gerek sarayda, gerek halk arasında sevilerek izlenmiş bir oyun biçimidir. Ortaoyunu'nun tiyatro olmadığı, asıl tiyatronun sahneli, örgütlü bir yapı içinde, bir text'e sahip olunarak, varolabileceğini savunan Tanzimat Ay-

---

(21) Bkz., Cevdet Kudret, A.g.e., s.48.

dinlarının yanısıra yine aynı dönemde Ortaoyunu'nu savunanlar olduğu gibi, Cumhuriyet'ten sonrada tiyatro araştırmacıları, Ortaoyunu üzerine eğilerek, Ortaoyunu'nu tarihsel kaynaklarıyla, yapısıyla incelemişler. Bu konuda bir tartışma ortamı yaratmışlardır.

Ortaoyunu bütün görünümüyle Halk Tiyatrosu'nun temel özelliklerini yansıtır. Oyunlarını belli bir mekan içinde vermez. Bir alan, bir bahçe, bir han avlusu, Ortaoyunu için ideal bir oyun yeri olabilir. Oyun yerine bağlı olarak, yazılı bir metni de yoktur. Oyunlar belli bir konunun kanavasına uyulanak oynanır.

Ortaoyunu oyun yerine oyuncular palanga adını verirler. Bu palanga denilen oyun yerinde dekor parçası olarak görülebilecek iki kafes vardır: Bunlardan biri, "dükkan" denilen aşağı yukarı 68 cm. yüksekliğinde, iki kanatlı bir kafes; diğeri ise "Yeni Dünya" adı verilen aşağı yukarı 1,5 metre yüksekliğinde, çoklukla iki, kimi zaman üç, hatta dört kanatlı bir kafestir. Bu kafes bugün tiyatrolarda kullanılan paravanalara benzer.

Dükkan isminden de anlaşılacağı üzere, hemen her zaman Kavuklu'nun iş yeri olarak görev yapar.

Yeni Dünya ise çoğu zaman ev kimi zaman da Hamam, köşk olarak kullanılır. Oyun yerinin dışında oyuncuların giyim kuşamlarının bulunduğu sandık odası vardır.

Seyirciler bu yuvarlak ya da elips biçimde olan oyun alanının etrafını çevrelerler. Bu oyun alanını çevreleyen seyir yeri "mevki" adı verilen erkek seyircilerin oturdukları kesim ve "kafes" adı verilen kadın seyircilerin oturdukları kesimlere ayrılmıştır.

Oyun alanını seyir yerinden parmaklık adı verilen çoğu kez yarım metre uzunluğunda kazıklar arasına ip dolayarak oluşturmuş bir engel ayırır.

Çalgıcılar oyun alanında oyuncuların girip çıktıkları kapı adı verilen yerin hemen yanında otururlar. Oyuncuların çıktıkları bu kapı adı verilen yer, sadece seyircilerin arasındaki boşluktur. (22)

XIX.yüzyılda İstanbul hayatını anlatan Ali Rıza Bey'in yazdıklarından Ortaoyunu'nun köpeklerin dansıyla başladığı, bir oyuncunun bunları beceriksizce taklit ettiği, sonra bütün oyuncuların başlarında sivri külahlarla curcunaya çıktıkları bilinmektedir. XIX. yüzyılın ikinci yarısında da bu geleneğin sürdüğünü Ahmet Rasim ve Kunos'un yazdıkları kanıtlamaktadır. Eldeki bir resim, Curcuna'nın İkinci Meşrutiyet'ten önceki yıllarda da bazı topluluklarca hala kullanıldığını göstermektedir. (23)

---

(22) Bkz., Metin And, A.g.e., s.402-403.

(23) Bkz., Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.54, Resim: 14.

Bu çalışma çerçevesinde ele alınan Ortaoyun-  
larında ise oyundan evvel curcuna olduğuna dair bir  
veri yer almamaktadır. Yalnızca "Kunduracı" adlı oyun-  
da Pişekâr'ın kıyafeti Curcunabazları anımsatır.

"Şarkı terennüm ettikten sonra mevki-  
temaşaya Pişekâr çıkar. Pişekâr kir-  
mızı cübbeli ve kırmızı sivri külahlı  
olup, elinde şakşak yani yarık bir  
değnek bulunur." (24)

Elde bulunan metinlere göre oyun zurna'nın Pi-  
şekâr havası çalışıylabbaşlar ve elinde pastav tabir  
edilen bir şakşak'la Pişekâr meydana girer. Zurnacıy-  
la kısa bir söyleşmeden sonra, seyircilere hitap ede-  
rek genellikle: "..... oyununun taklidini aldım.  
Çalda oyunumuz başlasın, tenezzülen teşrif buyuran  
zevât-ı kirâm zevk-yâb" olsunlar diyerek oyunu açar.

Bundan sonra oyunun "arzbar" ve "tekerleme"  
diye iki alt bölümden oluşan "Muhavere" bölümü başlar.

Arzbar Kavuklu ile Kavuklu arkası tabir edi-  
len cüce ya da Kambur'un çekişmeli konuşmaları ve bu  
esnada ansızın karşılıklarına çıkan Pişekâr'dan korkma-  
ları ve bu nedenle Pişekâr'la Kavuklu'nun tanıdık  
çıkmasıyla sonuçlanan bir bölümdür. Bu Kavuklu arkası  
tabir edilen cüce ya da Kambur çoğu zaman, Kavuklu'nun  
çocuğudur. Bazı oyunlarda mahallé çocuklarından biri  
ya da Kavuklu'nun arkasına takılmış, Kavuklu'nun ta-  
nımadığı biri olabilir.

Kimi zaman meydana Kavuklu'dan önce zenneler  
ya da diğer oyun kişilerinden birinin gelip, Pişekâr'

(24) Cevdet Kudret, A.g.s., Cilt:I, s.71'den Ahmet  
Resim "Ortaoyununda Kadın".Muharriir Bu Ya.



dan ev ya da herhangi bir sorunun hallini istedikleri de olur. Bu duruma "Ara fasıl" adı verilir ve "Muhavere" bölümü ara fasıldan sonra başlar.

Kavuklu ile Pişekâr'ın tanış çıkmalarından sonra Kavuklu tekerleme adı verilen bölümde; olağanüstü bir olayı başından geçmiş gibi anlatır. Burada Kavuklu söz ustalığını gösterirken, Pişekâr'da bunu gerçekmiş gibi dinler ve Kavuklu'ya sorduğu sorularla, anlatılan hikayeyi daha da karmaşıklaştırarak, etkisini arttırır. Tekerlemenin sonunda bunun bir rüya olduğu anlaşılır. Hikayeyi gerçekmiş gibi dinleyen Pişekâr Kavuklu'ya ne iş yaptığını, hayatını nasıl sürdürdüğünü sorarak oyunun "Fasıl" bölümünü başlatır.

Ortaoyunu oyunları Fasıl bölümünde temsil edilen olaylara göre ad alırlar. Fasıl genellikle Kavuklu'nun bir iş ya da ev tutması ile başlar. Kavuklu böylece ya mahallede ev tutarak ya da dükkan tutarak fotoğrafçılık, demircilik, kunduracılık yaparak mahalleden yani oyun yerinden ayrılmayarak aksiyonun merkezi haline gelir.

Çeşitli taklitler ise oyuna ya da Kavuklu'nun müşterisi ya da alacaklısı ya da zenneler ile olan ilişkileri nedeniyle gelerek, oluşan durumlara katkıda bulunurlar.

Bitiş adlı bölümde, olayların sona ermesinden sonra Pişekâr (bazen de bir başka oyun kişisi), seyirciden hatalar için özür dileyerek, ve gelecek oyunun adını ve oynanacağı yeri söyleyerek seyircileri

selamlar ve öbür oyuncularla birlikte meydanı terkederek. Zurna bitiş esnasında, bitiş havası olarak (Ey Gaziler, İzmir Marşı) gibi havalar çalarak oyunu bitirir.

Ortaoyunu, kişileri ise oyunun anatipleri olan Kavuklu ve Pişekar'ın dışında zenneler diye adlandırılan genellikle iki ya da üç zenne olarak oyunlarda yer alan kadın tipleri, onların yardımcısı zenci halayık kayarte. Mirasyedi ve Çapkın Çelebi, Tiryaki, Kullhanbeyi, Matiz, ve Sarhoş, mahallenin geri zekalısı Denya ve yabancı azınlık ve şive taklitleri olarak sayılabilir. Yabancı azınlık taklitleri Rum, Frenk, Ermeni ve Yahudi'dir. Bunlar diğer taklitlerden bir başka dine ve kültüre ait olmaları ile ayrılırlar. Bunun dışında kalan taklitler ise Rumelili, Arnavut, Acem, Arap, Laz, Kastamonulu, Kayserili, Kürt, Tatar, Hırbo Efe diye isimlendirilirler.

Tüm bu sayılan oyun kişilerinin oyunun Fasil'ının, aksiyon'un gerektirdiği, bir oyuna mahsus oyun kişileri de vardır. Bunlar; "Kızlar Ağası"nda Kızlar Ağası "Tireli"de Arslan Bey "Tahir ile Zühre" de Kara Vezir gibidir.

Ortaoyunu tarihsel kaynaklar ışığında incelendiğinde, Osmanlı gösteri sanatlarının öğelerinin hemen hepsinin Ortaoyunu'nda da bulunduğu görülebilir. Ortaoyunu'na benzer gösterimler ve İspanya ve Portekiz kökenli oyuncuların, oyunları ya da Ortaoyunu'nda

rastlanan oyun terimlerinin İspanyolca ve İtalyanca halk tiyatrosu terimlerine benzemesi, Ortaoyunların etkilenmeler ya da oluşumunu sağlayan öğelerle bir Halk Tiyatrosu görünümü oluşturduğunu, Halk Tiyatrosunun Osmanlı'daki bir örneği olduğunun göstergeleri olacaktır.

Tiyatro tarihine bakıldığında halk tiyatrolarının hemen hepsinin bu üslupta oyunlar oynadıkları ve değişime uğramadan önce, bir tiyatro binası içinde değil, meydanlarda ya da şehir dışında kurulan derme çatma tiyatro binalarında oyun oynadıkları görülür.

Ortaoyunu da halk tiyatrolarının bu temel yönelimi ile açıkavada, meydana temsil veren bir Halk Tiyatrosu görünümündedir.

Ortaoyunu'nun göstermecî üslubu ve Osmanlı gösteri sanatlarının özellikle komediye yönelen eğilimi ile Ortaoyunu'nda ele aldığı bir konuyu, komedi olarak işlemekte ve Ortaoyunu'nun elinde halk hikayelerinden açıklı konular bile komedi görünümü kazanmaktadır. Halk tiyatrosunun ve onun komik yöneliminin en temel göstergesi olan mutlu son ortaoyunu içinde vazgeçilmez olmakta, örneğin sonu hiç de mutlu bitmeyen Ferhad ile Şirin Ortaoyunu olarak oynadığında, sevgililerin kavuşması ile son bulmaktadır.

Bu mutlu son ve komediye olan eğilim, Osmanlı gösteri sanatların çerçevesini her zaman için, düğünlerin, şenliklerin belirlemesi ile de ilintilidir.

Oyunların kurguları, Ortaoyunu'nda çok basittir, dolantıdan çok tekrara dayanır. İşte bu anlamda temel yöneliminin benzerliğine karşın, özellikle Ortaoyunu'nun etkilenmiş olabileceği düşünülen, Commedia Dell Arte'den ve diğer Avrupa Halk Tiyatrosu biçimlerinden ayrılır Ortaoyunu.

Ortaoyunun dolantıdan çok tekrara yönelmesinin temel nedenlerinden biri Osmanlı gösteri sanatlarının bir oyun çerçevesinde birleşmesi görünümünü sunması olabilir. Osmanlıdaki halk tiyatrosu biçimlerinin temel yönelimi olan söze yönelme, söz komiğinin asal olması da ortaoyununun Osmanlı'ya, Osmanlı toplumuna özgü olmasını gerektirir.

Aksiyonun belirleyici olmaması, oyuncunun aksiyona değil, hüner göstermeye yönelmesini gerektirir. Zaman zaman Farsa ait olabilecek, düşme, dayak atma gibi öğelere rastlansa bile, Ortaoyunu oyuncusunun temel özelliği doğaçlama söz kabiliyeti ve bununla ilişkili olarak yöneldiği söz komiğidir. Bu yüzden ortaoyunu aksiyondan çok söyleşme, diâlog üzerine kurulmuş bir biçimdir. Ortaoyunu'na söz meydanı anlamına gelen "meydan-ı sühan" denmesi bu özelliğinden dolayıdır.

Ortaoyunu'nun nitelikleri, biçimi, içeriği, oyun yeri, oyun kişileri ile bir halk tiyatrosunun genel görünümünü sunmaktadır. Fakat halk tiyatrosu geneline giren öğelerin yanısıra, ondan ayrılan (özellikle Batı'daki halk tiyatrosundan) ayrılan öğeleriyle de Osmanlı toplum yapısının, yaşama ve eğlenme biçiminin temel

özelliklerini bünyesinde toplaması. Ortaoyunu'nun yapısının göstergibilimsel bir yaklaşımla incelenmesine olanak tanımaktadır.

## 2. GÖSTERGEBİLİM VE TİYATRO GÖSTERGEBİLİMİ

"Dizge kavramı insan hayatında çok önemlidir. Çünkü, insanın herşeyi bir bütün içinde değerlendirildiğini, ilişkileri kavramaya çalıştığını ve gerçekliği-hep kendisinin kavradığı kadarıyla- bir dizge kurarak yeniden-ürettiğini, yansıttığını gösterir. (25)

Fatma Erkman "Göstergebilime Giriş" adlı kitabında, insanda dil yaratmanın gerekliliklerini anlatırken, dizge oluşturmaya böyle tarif ediyor. Çok genel anlamıyla gerçekten: İnsan anlayamadığı dünyayı; yapılandırarak, dizgeleyerek anlaşılır kılma çabası içindedir. Ama yukarıdaki alıntıda da belirtildiği gibi hep kendisinin kavradığı kadarıyla. İşte göstergebilim bu tek tek insanların kavramalarını içeren, anlamlamanın temel kurallarıyla uğraşır. Yıllarca bilim dışı kalmış, algı çeşitliliği dolayısıyla herhangi bir bilimin çalışma alanı içinde kesin olarak bulunamamış olgularla ilgili bilimsel bir söylem yaratmaya çalışır.

---

(25) Fatma Erkman, Göstergebilime Giriş, Alan Yayınları, İstanbul 1987, s.18.

Göstergebilimin çok geniş bir tanımını Mehmet Rıfat şöyle yapıyor:

"İnsanların birbirleriyle anlaşmak için kullandıkları doğal diller (sözelimi Türkçe) davranışlar, görüntüler, trafik belirtkeleri, bir kentin uzamsal düzenlenişi, bir müzik yapıtı, bir resim, bir tiyatro gösterisi, bir film, reklam afişleri, moda, sağır-dilsiz atöçesi, yazınsal yapıtlar, çeşitli bilim dilleri, tutkuların düzeni, bir ülkedeki ulaşım yollarının yapısı, kısacası bildirişim amacı taşıyan taşıması her anlamlı bütün çeşitli birimlerden oluşan bir dizgedir. Gerçekleşme düzlemleri değişik olan bu dizgelerin birimleri de genelde gösterge olarak adlandırılır. Yine çok genel olarak belirtecek olursak, anlamlı bütünleri, bir başka deyişle gösterge dizgelerini betimlemek, göstergelerin birbirleriyle kurdukları bağlantıları saptamak, anlamların ekleniş biçimlerini bulmak, göstergeleri ve gösterge dizgelerini sınıflandırmak, dolaşısıyla insanla-insan, insanla-doğa arasındaki etkileşimi açıklamak, bu amaçla da bilgikuramsal, yöntembilimsel ve betimsel açıdan tümü kapsayıcı, tutarlı ve yalın bir kuram oluşturmak, göstergebilim diye adlandırılan bir bilim dalının alanına girer."(26)

Göstergebilimin gerçek nesnesi, anlamlı bütünlerin yapısal dizgesine ulaşma kaygısıdır. Bu kaygı ise anlamlı bütünlerin-insanlarla ilişkisinden, iletişiminden doğar. İşte bunun içindir ki göstergebilimin doğuşunu 20.yüzyılın başlarında dilbilimin oluş-

(26) Mehmet Rıfat, Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları, Yazko Yayınları, İstanbul, 1983, s.261.

masına ve yapısalcı dilbilimin kurucusu Ferdinand de Saussure'e bağlamak gereklidir.

Dilin bir dizge olduğu, kendi içinde kuralları, eklemeliği ile bir dizge olduğu ve dil çözümlemesinin dilin artzamanlı gelişimi, kelime kökenleri ile olamayacağını dile eşzamanlılık içinde tutarlı bir dizge olarak bakmak gerektiğini söyleyen Ferdinand de Saussure, bu anlamda gösterge ve göstergebilim kavramlarının ilk kullanan kişidir.

"Dil, kavramları belirtilen bir göstergeler dizgesidir. Onun içinde yazıyla, sağır dilsiz alfabesiyle, kutsal nitelikli simgesel törenlerle, bir toplumda incelik belirtisi sayılan davranış biçimleriyle, askerlerin bildirişim belirtgeleriyle karşılaştırılabilir.

Demek ki göstergelerin toplum içindeki yaşamını inceleyecek bir bilim tasarlanabilir. Toplumsal ruhbilime, bunun sonucu olarak da genel ruhbilime bağlanacak bir bilim. Göstergebilim diye adlandıracağız biz bu bilimi, Göstergebilim, göstergelerinin niteliğini, hangi yasalara bağlı olduğunu öğretecek bize. Dilbilim bu genel nitelikli bilimin bir bölümünden başka birşey değil. Onun için göstergebilimin bulacağı yasalar dilbilime de uygulanabilecek." (27)

---

(27) Ferdinand de Saussure, Genel Dilbilim Dersleri I, (Çev:Berke Vardar), T.D.K.Yayınları, Ankara, 1976, s.36-37.

Peki nedir Gösterge? Gösterge İtalyan Göstergebilimcisi Umberto Eco'ya göre; "başka bir şeyin yerine anlamlı olarak geçebilecek herhangi bir şeydir." (28)

Gösterge'ye dilden örnek verirsek bir sözcük bir göstergedir. Örneğin Elma sözcüğü, iki ögeden oluşur biçim ve içerik ögeleri ve bu ögelerin arasındaki bağıntı ELMA göstergesinin dildeki durumudur.

Elma sözcüğü E-L-M-A seslerinden doğmuştur. Bu sesler bize zihinsel bir elma kavramını çağrıştırarak, Elma zihinsel tasarımını oluştururlar.

Elma	+	Elma	→	ELMA	: Elma
Biçim		İçerik(kavram)		Biçim+İçerik	
Gösteren		Gösterilen		Gösterge	

İşte dil böyle bir göstergeler bütünüdür. Bu göstergelerin eklenerek oluşturdukları yapıdır dil. Bu yapının bir eylemdeki ifadesi de sözdür. Toplumsal olan dil'in, bireysel kullanımı sözdür.

Bir dili kullanabilmek için nasıl yapılandığını, nasıl eklenildiğini bilmek durumundayızdır. Dil içindeki ögelerin karşıtlıkları ve koşutlukları ile yapılır. Bu ikili yapı dilin her düzleminde vardır.

(28) Ayşegül Yüksel, Yapısalcılık ve Bir Uygulama, Yazko Yayınları, İstanbul, 1981, s.17'den: Umberto Eco, A Theory Of Semiotics, s.7.



Dilin yapısı iki düzeylidir. Sözdizimsel (Syntagmatic, art zamanlı dizimsel düzlem) ve çağrışımsal (paradigmatic, dizisel, eşzamanlı düzlem).

Toplumda insanlar dili bu düzlemler içinde kullanırlar. Bu anlamda dilin yapılanışı ile ilgili bir örnek ise dil'de cümle oluşturma'nın düzeyler, arası ilişkilerle gerçekleştiği üzerinedir.(29)

0 yaşlı kadın -a acıdım  
Dizimsel

Dizimsel Şu derin göl -e baktım

Dizimsel Bir kalın defter -e yazdım

Dizisel Dizisel Dizisel Dizisel

İşte bu yapının ne olduğuna nasıl eklemelendiğine ulaşmak ve onu kullanmak bir yapının dizgesine ulaşmak Code'unu (şifresini) bilmek anlamına gelir. Yabancı dil öğreniminden örnekleyerek düşünersek, yabancı dil bilmek, bir takım yabancı sözcükleri bilmek değil, onlar ile düşünce ve duygu ifade edebilmenin sistemini çözmektir.

Çok genel olarak ifade edilirse dile ilişkin bu olguların yaşamın başka alanlarında da var olduğu-

(29) Ayşegül Yüksel, A.g.e., s.15.

nu gözlemlemek, göstergibilimsel bakış açısına ulaşmak demektir.

Örneğin, genellikle arabalarda bir benzin göstergesi vardır. Biz benzin durumunu kontrol etmek için, arabanın benzin deposuna bakmak yerine bu göstergeye bakarız. Bu gösterge benzinin yerini tutan başka bir şeydir ve biz eğer bu göstergeye bakmasını biliyorsak, yani onun şifresine ait bilgiye sahipsek, benzin durumunu anlayabiliriz.

Bu gösterge basit bir koda sahiptir, bir ibre, dilden kaynaklanan az orta dolu kavramları arasında gider. Durduğu yer benzinin durumudur.

Bu çok basit bir dizgedir ve bir başka dizgeyle ilişkilidir. Bu başka dizge araba dizgesidir, dizayn göstergesel bir kavramdır. Dizaynın kodu ve diğer yapılarla ilişkisi, bizi başka inceleme alanlarına götürür. İşte göstergibilim tüm bu anlamlı bütünlerin, insanla ve diğer anlamlı bütünlerle ilişkisini dilbilimden kaynaklanan bir yöntemle inceler.

Göstergibilimin belki çok bütüncül olmayan ama temel bir tarifi yapıldıktan ve örneklendirildikten sonra dilbilimden kaynaklanan Göstergibilimin kısa bir tarihi ve temel dönüm noktaları anlatılmaya geçilebilir.

Ferdinand de Saussure'in göstergibilim'in bağımsız bir bilim dalına dönüşeceği öngörüsünü gerçekleyen kişi Charles Sanders Peirce'dir. Amerikalı

felsefeci ve mantıkçı Peirce; bütün olguları kapsayan bir göstergeler kuramı tasarlamış ve mantıkla özdeşleştirdiği bu kurama "Semiotic" adını vermiştir. (30)

C.S. Peirce'in göstergibilimle en büyük katkısı ise göstergeleri üçlüklere dayalı altmışaltı sınıfa ayırmasıdır. Peirce'in önerdiği üçlükler arasında en önemlisi, görüntüsel gösterge (icon), belirtisel gösterge (endex) Simgesel Gösterge (symbol) üçlüğü ve bu üçlükten doğan göstergenin dönüştürülebilirliği kuralıdır. Bu kurala göre:

Icon (görüntüsel gösterge)-eşyanın kendisi, belirttiği şeyi doğrudan canlandıran bir göstergedir. Örneğin, Tiyatro'da bir Pano'nun bazen yalnızca bir panoyu ifade etmesi gibi.

Endex (Belirtisel gösterge) nesnesiyle kurduğu gerçek ilişki gereği bir nesne tarafından belirlenen göstergedir. Örneğin: Duman ateşin belirtisidir.

Symbol (simgesel gösterge)- uzlaşmaya dayalı göstergedir. Örneğin: terazi adaletin simgesidir.

Bu gösterge sınıfları birbirlerine dönüşerek, birbirlerini kapsayarak ve birbirleri tarafından kapsanarak varolurlar. Bir göstergenin belirtisel özelliği, görüntüsel özelliğinin dönüşümü ile oluşmuştur ve görüntüsel özelliğini de içinde barındırır. Ve eğer

---

(30) Mehmet Rifat, A.g.e., s.262.

bu gösterge simgesel bir gösterge haline gelirse, bu üç özelliği de içinde barındırır.

Yine Peirce gibi mantıktan esinlenerek göstergebilimi geliştirmeye çalışanlar arasında C.W.Morris özel bir yer tutar. Yapıtlarında, göstergelerin genel kuramını oluşturmaya çalışır. Tasarladığı genel kuram içinde üç bileşen ayırt eder.

1-Sözdizim (syntaktik): Göstergelerin birleşim kurallarını araştırır.

2-Anlambilim (Semantik): Göstergelerin anlamını inceler.

3-Edimbilim (Pragmatics): Göstergelerin kaynağını, kullanılmasını ve etkilerini davranış çerçevesinde inceler. (31)

Prag dilbilim çevresi üyelerinden Jan Mukarovsky de sanatı göstergebilimsel bir olgu olarak ele alıp estetik işlev ile bildirişim işlevini tanımlar. can

L.Hjemslev'e göre, bütün gösterge alanlarını kucaklayan göstergebilim, konudili inceleme nesnesi bilimsel olmayan bir üstdildir. Ancak bilimsel dillerde göstergebilimin inceleme alanına girebilir. Bu durumda bir üst göstergebilim söz konusudur.

L.Hjemslev'in göstergebilimle en büyük katkısı ise düzenlam ve yananlam kavramlarını, göstergenin iki değişik değeri olarak ortaya koyup tanımlamasıdır.

---

(31) Bkz., Fatma Erkman, A.g.e., s.81.

Roland Barthes, Saussure'in göstergebilimin öne-risini tersine çevirerek göstergebilim'in dilbilim içinde yer aldığını söylemiş, gösterge dizgelerini dil ve dilbilimsel yöntem aracılığıyla çözümleme çalışmaları yapmıştır.

Dilbilimden kaynaklanan yönteminde, bazı gösterge dizgelerinin, dil dizgesinin toplumsallığına, toplumsal sözleşmeye dayalı olmasına karşın buyrultusal nitelikte olduklarını, dolayısıyla bazı gösterge dizgelerinde sözün kullanımının çok sınırlı olduğunu belirtmiştir. Çalışmalarını özellikle moda, araba, yemek gibi göstergebilimsel dizgelere yönelten Barthes, örneğin moda dizgesinin, modacılar tarafından oluşturulduğunu ve giderek kullanım biçimlerinin dahi onlar tarafından belirlendiğini açıklar. İstebundan dolayıdır ki moda dizgesi, dil'in toplumsal niteliğine karşın, buyrultusal niteliklidir.

Türkiye'de de göstergebilimin kurulmasınay ve gelişmesine yardımcı olmuş olan Algirdas Julian Greimas'ın göstergebilim yaklaşımı, çok çeşitli dizgeleri incelemeyi amaçlayan anlambilimin kapsamı içindedir.

"Göstergebilim, anlamlı bütünlere özgü anlatımsal ayrılıkları, anlamsal eklemlenişi (anlamlamayı) bir üstdil aracılığıyla yeniden üreterek açıklamayı amaçlar. Bu amaçla salt bildirişim dizgelerini ya da göstergeleri değil, anlamlı bütünlere (Anlamlama) dizgeleri ele alır." (32)

Greimas'ın inceleme biçimi Betimsel Dil, Yöntembilimsel Dil, Bilgikuramsal dil'i kullandığı üç aşamadan oluşur. Greimas'ın göstergebilime en büyük katkısı, genel göstergebilim, anlamlama yöntemi tanımlamasıdır.

Greimas'a göre:

"Anlamsal ayrılıkların yaratılmasını ve/ya da kavranılmasını amaçlayan göstergebilim, her şeyden önce varsayımsal-tümdengelimli yöntemi benimseyerek bir anlamlama kuramı biçiminde düzenlemeyi amaçlar." (33)

Greimas'ın tümdengelim yönteminin çıkış noktası yapının yalnızca öğelerin toplamı değil, Tahsin Yücel'in dediği gibi "varlığı öğelerin bağıntılarıyla belirlenen bir bütün" (34) olduğu sonucudur.

Yapısalcılık ve göstergebilim hep birbirinden aynı kavramlar olarak görülmüştür. Bu iki terim arasındaki ayrılığı Jonathan Culler şöyle açıklar:

"Yapısalcılık terimi belirli bir grup Fransız kuramcı ve uygulamacısının çalışmalarını çağırır, göstergebilim terimi ise göstergeler üstünde yapılan herhangi bir çalışmayı yansıtır." (35)

(33) Mehmet Rifât, Genel Göstergebilim Sorunları, Alaz Yayınları, İstanbul, 1982, s.7.

(34) Ayşegül Yüksel, A.g.e., s.10'dan, Tahsin Yücel, "Yapısalcılık", Birikim, S.28129, s.31.

(35) Ayşegül Yüksel, A.g.e., s.19'dan, Jonathan Culler, Structuralist Poetics, Rastled ve and Kegan Paol, London, 1973, s.6.

Yapısalcılık özellikle yazın üzerine çalışır. Yapısalcı incelemenin önsemesini Rus formalistlerinin yazını kendi içinde inceleme çalışmaları ortaya çıkarmıştır. Daha sonra Prag okulu ve Fransız yapısalcıları (Praget, Gramias, Barthes)nın çalışmalarıyla yapısalcılık bir yöntem olarak varlığını kanıtlamıştır. İsimlerden de anlaşılacağı üzere (Gramias ve Barthes) yapısalcı araştırmacılar aynı zamanda göstergibilimsel araştırmalara yönelmişlerdir.

Yapısalcılık ve Göstergibilimin bir bütüncü inceleme çalışmasının iki süreci olmasına karşın belki aralarında bir ayrılım tanımlanabilir; iki çalışma sürecinin, çalışma alanlarının niceliksel farkıdır, ayrılık noktası. Çünkü göstergibilim anlamlı her bütünü, bildirişim işlevi olduğu süreci inceleme nesnesi sayarken, yapısalcılık özellikle yazın alanında çalışma yapar.

Göstergibilimsel yöntemin sanatta (şiir, roman vb.) ilk kullanılışı Prag okulu ve Fransız yapısalcılarının çalışmalarıyla başlamıştır.

Sanatta göstergibilimin çok temel bir çıkış noktası vardır ki, bu çıkış noktasını Pierre Gruiraud gösterge dizgeleri (system) oluşturan şifreleri (codes) ikiye ayırarak açıklıyor. Bu ayrım şifrelerin; teknik nitelikli ya da sanat yaratımında kullanılan şifreler olması ile ilintilidir. Teknik şifrelere örnek olarak trafik ışığı ve diğer trafik işaretleri verilebilir. Sanat yaratımında kullanılan şifrelerde ise,

"Gösteren ve gösterilen arasındaki ilişki daha çok sezgisel, çapraz ve öznel- dir. Kısacası iletilen anlam bir bakıma şifrelenmiştir. Kurumlaşmış anlam ilişkilerin geçerli olmadığı, simgesel ilişkinin karmaşık olduğu ve göstergenin yoruma açık olduğu bu şifrelerde bir gösteren (biçim) birden çok gösterileni (kavram) çağrıştırabilir. Sanat ve yazın alanında yeni anlamlar bu çeşit göstergeler yoluyla üretilir." (36)

Sanatta göstergebilimin bir diğer kavramı

L. Hjemslev'in ortaya koyduğu düz anlam ve yan anlam kavramlarıdır. Pierre Guiraud'dan yapılan alıntıdan da anlaşılacağı üzere yan anlam, iletilen anlamın bir daha şifrelenmesidir. Var olan bir dizge, bilinen bir dizgenin, bu dizgenin bilgisi saklı kalacak şekilde yeniden şifrelendiğinde, yan anlam dizgesine ulaşılır.

Yan anlamsal gösterge dizgesinde, ikinci dizgenin göstereni, birinci dizgenin göstergesinden oluşur.

an anlam 1.Dizge — gösteren gösterilen — Gösterge  
dizgesi 2.Dizge — 1. dizgenin göstergesi gösterilen — Gösterge

---

(36) Ayşegül Yüksel, A.g.e., s.19'dan, Pierre Guiraud, *Semidogy*, (Çev: George Gross), Routledge and Kegan Paul Ltd., Londra, 1975, s. 25-7.



bunu örneklersek;

Hayatın sonbaharı diye bir dâzemiz olsun. Buradaki sonbahar düz anlam katında:

sonbahar	doğanın ölmeye başladığı mevsim—	sonbahar
gösteren	gösterilen	gösterge

Yan anlam dizgesi ise:

Sonbahar	doğanın ölmeye başladığı mevsim	insanların ölüme yaklaştıkları yıllar	—	sonbahar
gösteren		gösterilen		gösterge

Böylece Hayat ve Sonbahar gibi iki ayrı sözcük, sonbahar sözcüğünün yan anlamı oluşturularak bir eğretileme ilişkisine girerler. Ve dil düzleminde Sonbahar ve Hayat'ın anlamlarını bilen alıcı, birincil anlamdan kalkarak, bu yan anlam dizgesinin şifresini çözüp, yan anlamsal bildirinin bilgisine sahip olur.

Sanat yapıtları bu yan anlamsal dizgeleri, düz anlamsal dizgeleri içinden ad aktarması ve deyim aktarması olarak kullanırlar. Sanat yapıtı dizimsel (syntogmatic) ve dizisel (paradigmatic) eklemlenişin dil dizgesine (system) benzer bir biçimde ve ondan çıkarak yeniden şifrelenmesidir.

İşte tiyatro göstergebilimi de tüm göstergebilimsel olguların: Sanata ait, ya da teknik şifrelerin (Code) bir bütünlük içinde incelenmesidir. Ve bu anlamda bir oyunun göstergebilimsel incelemesi onun yapısal incelemesini de kapsar.

Tiyatro metni ve tiyatro gösterisi tiyatro göstergebilimcileri tarafından hep iki ayrı çalışma alanı olarak ele alınır. Ama amaçlanan bu iki alanının kesişme noktalarını, birleşimini gösteri bütünlüğünde ele almaktır. Tiyatro göstergebilimin bugün için oluşmaya çalıştığı noktayı Keir Elam şöyle tanımlıyor:

Göstergebilimci için iki ayrı inceleme alanı sözkonusudur:

Tiyatrosal metin ya da oyun metni ve yazılı metin ya da dramatik metin. Yani aynı inceleme alanına giren iki farklı metinsel yapının varlığının bir karşıtlık oluşturması söz konusudur. Bu yapılar ayrı ayrı birer disiplin olarak mı yoksa birlikte mi ele alınacaktır. Ortaya çıkan sorunu başka bir şekilde formüle edersek: Tiyatro ve dramanın iletişimsel, sunuşsal, mantıksal, kurgusal, dilsel, yapısal ilkelerelelerinin tümünü Aristoteles Poetikası gibi bir bütünlükte, birlikte ele almayı göstergebilimsel anlamda başarmak böyle bir bütünlüğü kurabilmek olası mıdır?(37)

---

(37) Keir Elam, The Semiotics Of Theatre And Drama, Methoen Co. and Ltd, London, 1980, s.3.

Tiyatro göstergebilimi'nin temel sorunu bu iki ayrı çalışma alanınının birleştirilmesinden de öte tiyatronun kendi anlamıyla ilgili bir sorundur. Peter Brook "Boş Alan" adlı eserinde;

Herhangi bir boş alanı alıp, işte bir sahnedir diyebilirim. Bir adam bu boş alanın ortasından yarar geçer, biri de onu gözleriyle izler, işte bir tiyatro ediminin oluşması için gereken şey bu kadardır. (38) diyor.

Yaşamın herhangi bir anında, herhangi bir yerde, bir oyuncu ve bir seyirciyle yapılan bir eylemdir Tiyatro Peter Brook'a göre. Bu tabii en temel, en ya-lın anlatımı tiyatronun. Ama önemli bir olgu var, tiyatro yaşamının içinde ve tiyatro oynanırken ve izlenirken bu eylem yaşamın içinde oluyor ve kendisi de yaşamın taklidini yapıyor. O halde göstergenin doğası ile ilgili bir olgu ile karşılaşılıyor burada. Göstergeler yaşamın içindeki göstergeler gibi, kendi gönderenlerine ulaşırken, tiyatronun kendi gerçeği de bu göstergeleri farklı anlamlara çekmekte. Burada Girood'un yaptığı teknik ve sanatsal gösterge ayrımı da işin içine giriyor. Tiyatro yeniden düzenlenen, yeniden kodlanan bir yaşam parçası ise, yeniden düzenlenmiş, dile benzer ama onun kadar doğrudan olmayan sanatsal göstergeleri de kullanmaktadır.

---

(38) Peter Brook, Boş Alan, (Çeviren: Ülker İnce), Afa Yayınları, İstanbul, 1990, s.7.

Umberto Eco, Göstergebilim'in Teorisi adlı eserinde, "estetik bir text de, teatral gösterinin onun diğer estetik olmayan textlerden farklı olarak semiotik zenginliğini ortaya koyan üç temel özelliğini belirtmektedir. Birincisi estetik metin göstergelerin etkisini manipüle etmektedir, böylece verilmek istenilen mesajın bağlantısı kurulmaktadır. İkincisi göstergenin işlevinin gözle görülebilir aciliyetteki özel bir duruma ilişkin olarak doğal bir örneğini üretmektedir. Üçüncüsü müphem ve kendi odağını oluşturmaktadır.(39)

Göstergenin bu üçlü yapısı, bizi göstergenin işlevi ile ilgili üç soruna götürmektedir. Bir tiyatro göstergesi nedir? Gerçek yaşamdaki göstergeler ile ilişkisi nedir? Tiyatro ile daha doğrusu text ile ilişkisi nedir?

Bu sorularda aynı zamanda tiyatro göstergebiliminin amacı ile ilgili büyük bir soru yatmaktadır.

Tiyatro göstergebilim'i iletişim felsefesinin göstergebilim'in bir alana uygulanmış şeklidir. Dolayısıyla kendi ile ilgili sorunlara çözümden sonra göstergebilim'in kendi temel alanına dönmek zorundadır.

---

(39) Lewis William Ray, A Semiotic Model For Theatre Criticism, A Dissertation Submitted in Partial Fullfillment of the Requirements for the Doctor of Philosophy Degree, Department of Speech Communications/Theatre in the Graduate School, Soothern Illinois University April 1981, Universt Microfilms International s.59'dan, Umberto Eco, A Theory of Semiotics, Bloomington ind., Indiana University Press, 1975, s.261.

Bu alana yönelik genel soru: Tiyatronun nasıl bir iletişim biçimi olduğu, kendi yapısından kaynaklanarak diğer toplumsal yapılara nasıl ulaşabildiği sorusudur.

Tiyatro göstergebilimi'nin amacı, tiyatrodaki gösterge yaratmanın kurallarını bulup çıkarmak, dolayısıyla tiyatronun dizgesine ulaşmak ve bu dizgenin, diğer dizgelerle ilişkisini kurmaktır.

Ve buna ulaşmak için estetik text'in, bir tiyatro gösterisinde nasıl gösterge yarattığını araştırır tiyatro göstergebilimi. Anlamlamanın temeli estetik text'te yatmaktadır. Estetik text yazılı bir metindir, geniş anlamda bir edebiyat eseri olarak görülür. Bunun incelemenin temel metodu, göstergebilim'in yazımsal yapıtlara uygulanış şekli olan yapısalcılıktır.

Tiyatro alanında yapısalcılık çalışmaları ilk kez Prag Okulu çerçevesinde yapılan çalışmalarla başlamıştır. Bu çalışmalardan ilki Otakar Zich'in "Aesthetics of the Art of Drama" (Dram Sanatı Estetiği), ikincisi ise Jan Mokořovský'nin "An Attempted Structural Analysis of the Phenomenon of the Actor" (Oyuncu olgusunun yapısal bir çözümleme denemesi) dir." '40)

Tiyatro türü ile öteki yazımsal türler arasındaki temel yapısal ayrıma değinen tek araştırmacı

---

(40) Bkz., Keir Elam, A.g.e., s.5.

Jiri Veltruztky'dir. "Dramatic Text as a Component of Theatre" (Tiyatroda metin ögesi) başlıklı yazısında tiyatro metnini, tüm yazınla ilişki içinde olan "bir yazın ürünü" olarak niteledikten sonra öteki yazınsal türlerle tiyatro metni arasındaki belirleyici ayrımın tiyatro dilinin "söyleşim" üstüne kurulu olmasından ileri geldiğini söyler." (41)

Jiri Veltruztky tiyatroda söyleşim'in o söyleşim içinde yer alan birçok anlamsal birim ile karışık bir dizge oluşturduğunu ve sadece konuşan kişide değil o anda sahnede olan diğer kişilerle anlamsal bir ilgiye sahip olduğunu, bundan dolayıdır ki, anlaşılması için çok daha keskin bir algılama gerektirdiğini belirtir.

Jiri Veltroztky'nin bu bulgusuna yakın bir gözlemi Umberto Eco'nun "Tiyatro Gösterimi'nin Göstergibilimi" adlı yazısında görüyoruz.

"Anlatı türünden bir metin ile bir tiyatro gösterimi arasında fark vardır. Anlatıda yazar, söyleyiş eyleminin öznesi olarak konuşurken doğruyu söylemesi beklenir ve ancak Julien Surl ya da David Copperfield' in neler söylediğinden söz ederken söylemin belirsizliği kabul edilir. (42)

---

(41) Ayşegül Yüksel, A.g.e., s.60.

(42) Umberto Eco, "A Semiotics Of Theatrical Performance", Çev.: Aysin Candan, The Drama Review 21, No.1, T.73, 1977, s.14.

İşte bu söylemin belirsizliği ve göreliliği, bir tiyatro metninin yapısalcı incelenmesini gerektirir.

Bu alanda ülkemizde yapılmış tek çalışma Ayşegül Yüksel'in Melih Cevdet Anday'ın oyunları üstüne yaptığı "Yapısalcılık ve Bir Uygulama" adlı çalışmasıdır. Bu çalışmanın temel noktası yukarıda ifade edilen söylemin belirsizliği ve göreliliğinin incelenmesidir.

Tiyatro metninin yapısal çalışması, göstergibilimsel yöntemlerden de kaynaklanan değişik metodları içerir. Bu temanın belirlenebileceği kavramsal bir çalışma olabileceği gibi sadece yapısal eklemlenmiş, anlamın yapısal eklemlenmesi üzerinde de durulabilir. Bu iki çalışmanın birbirini içerdiği çok açık fakat yapısalcı araştırmacı bunlardan birine gösterdiği özen ile bunları yine de birbirinden ayırmaktadır.

Bir tiyatro metninin yapısal çalışması üç düzeyde oluşur. Plan üzerinde çalışma, tema üzerinde çalışma ve oyunun spesifik teması ve yapısı ile ilgili olarak algılayıcıyı da içine katan daha geniş bir anlamlama üzerinde çalışma. (43)

Bu Tiyatro Göstergibilimi yapısalcılığının şu birincil prensibini içerir. Bir temsili meydana geti-

---

(43) Bkz., William Ray Lewis, A.g.e., s.66.

ren parçalar arasında yapılan kapalı (kendi bütününe ilişkin) bir çalışma, diğer bütün temsillerinde olmak üzere, o temsilin gramer yapısını meydana çıkartmanın bir metodu olmaktadır.

Çok genel anlamda bu çalışma bir text'in şifresini (Code) çözüp, diğer metinlerin şifreleriyle, dizgeleriyle (system) iletişim kurma çalışmasıdır.

Bir tiyatro yapısalcı incelemecisinin önemli bir şansı vardır. Bu da metnin üzerinde tekrar tekrar incelemeye girişebilmesidir. Oysa gösteriden yola çıkan göstergebilim incelemecisinin böyle bir şansı yoktur. Gösteri bir kereye özgüdür, her tekrar bir başka gösteridir.

Fakat metin üzerine olan yapısalcı inceleme ile göstergebilimsel incelemenin en önemli kesişim noktası, metnin ve gösterinin zamanda oluşması, zamanın yeniden düzenlenmesinin metnin ve gösterinin en önemli ögesi olmasıdır.

Film göstergebilimcisi Christian Metz, filmin temel anlatım semiotiğinin problemleri hakkındaki düşüncelerini, hikayeleme sanatı olarak belirttiği estetik metnin, zamanın yeniden organize edilmesi ile birincil bir ilişkisi olduğunu bunun önemini vurgulayarak ortaya koymaktadır.



"Hikayeleme bir başlangıç ve bitişdir, onun; gerçek dünyaya karşı çıkan ve bu dünyanın bütünlüğünden onu ayıran bir gerçekliği de vardır." (44)

Bu zamanın yeniden kurgulanması Ferdinand de Saussure'nin ilk olarak öne sürdüğü dil'in syntagmatic (Dizimsel) ve Paradigmatic (dizisel) düzlemleri ile ilişkin bir kurgulamadır. Bir tiyatro gösterimi önce ardışık zamanlarda syntagmatic (Dizimsel) düzlem üzerinde kurulur fakat gösteriminin yönelimini ve anlamını oluşturan paradigmatic (Dizisel) öğeleride kullanarak oluşur.

Tiyatro üzerine yapısalcı inceleme bu dizimsel eklemeli ve dizisel katılımın kurallarını, yapısını incelerken, gösterimi temel alan göstergebilimsel çalışma bu verileri de kullanarak, anlamın zamanda nasıl yaratıldığı ile, göstergenin zamansallık içinde, zamanda nasıl oluştuğu ile ilgilenir.

Bir kez daha görüldüğü gibi bu iki ayrı alan gibi görünen inceleme biçimleri, bir alana yönelmek durumundadır.

Bu iki ayrı gibi görünen ve bir isim (göstergebilim) adı altında birleşen çalışma alanlarınının uzlaşma ve ayrılık noktaları saptandıktan sonra tiyatro

---

(44) William Ray Lewis, A.g.e., s.68'den, Christian Metz, Film Language: A Semiotics of the Cinema, trans. Michael Taylor, New York: Oxford University Press, 1974, s.17.

göstergebiliminin, göstergebilimin temel kavramlarıyla olan ilişkileri ve ayrılık noktaları, tiyatro göstergebiliminin tanıtılma çalışmasının ikinci aşaması olarak önem kazanmaktadır.

Tiyatro Gösterimi'nin Göstergebilimi adlı makalesinde Umberto Eco, Peirce'in verdiği bir sarhoş adam örneğini yorumlayarak, göstergenin ve tiyatro göstergesinin tarifini yapıyor. Bu örneğe göre, bir kilise derneği olan kurtuluş ordusu tarafından sarhoş bir adam bir meydanda sergilenmektedir.

Eco bu örnekle ilintili olarak:

"Yüksekliğe yerleştirilip seyirciye gösterildiği andan itibaren sarhoş adam, gerçek bedenler arasında "gerçek" bir beden olma özelliğini yitirir. Başlıca yeryüzü nesnelere arasında bir yeryüzü nesnesi değildir artık. Göstergebilimsel bir buluş olmuştur: bir gösterge dir artık. Peirce'e göre bir gösterge bir kişi için bir başka şeyin yerini belli bir yeterlilik ya da ilişkiden ötü alan birşeydir - ortada varolmayan birşeye gönderme yapan, fiziksel bir varlıktır. Peki bizim sarhoş adamımız neye gönderme yapıyor. Sarhoş bir adama. Fakat kendi olduğu sarhoşa değil de bir sarhoşa." (45)

Görüldüğü gibi baradaki sarhoş, tıpkı sarhoş sözcüğü gibi, bir zihinsel tasarım canlandırmaktadır. Yani dil'deki göstergelere benzer bir yapısı vardır. Fakat olay bu kadar basit değildir. Bu adamın bütün

---

(45) Umberto Eco, A.g.y., s.5.

sarhoşları simgölemesi için ya da Eco'nun deyimiyle "Yeryüzünde pekçok sarhoş insan vardır" anlamına ulaşmak için." Bu fiziksel varlığı şa ya da bu şekilde yorumlamak için uzlaşımmlar gereklidir ve yorum uzlaşımmlara bağılıdır.

"Ve daha üst düzeyde uzlaşımmlar başka göstergebilimsel araçlar aracılığıyla kurulur, örneğin sözcüklerle." (46)

İşte bu anlamda Tiyatro göstergeleri, bir dizge içinde "Sanatsal bir dizge içinde" ve bu dizgenin şifresinin bilgisine ulaşarak çözülen göstergeler olmaktadır.

Tiyatro göstergelerinin diğer sanatsal göstergelerden önemli bir ayrılığı vardır.

"Bununla birlikte bu varlığın bir sözcük ya da resim'in varlığından farklı bir yanı vardır. (Bir sözcüğün üretildiği ya da resmin çizildiği gibi) etkin biçimde üretilmiş değildir, varlık sürdüren fiziksel bedenler arasından çekilip alınmış ve gösterilmiş ya da sergilenmiştir." (47)

Kleir Elam bunu tiyatro göstergebilim'inin ayırıcı bir özelliği olarak açıklamaktadır.

"Felsefede ostension denilen bir imleme biçimi vardır ki tiyatro bunu kullanabilmekle diğer sanat-

---

(46) Umberto Eco, A.g.y., s.6.

(47) Umberto Eco, A.g.y., s.6.

lardan, özellikle yazından ayrılır. Tiyatrosal göstergelerde gözlemlenecek bu durum tiyatronun gösteri yanını vurgular. Ve bir bütünün kullanılan parçası olan "şey"i gösterge kılma edimini açıklar. Yani tiyatro tanımlama, açıklama yerine olayı ya da nesneyi doğrudan gösterme şansına sahiptir ve bu da temsili oluşturmaktadır." (48)

Tüm bunlar Peter Brook'un boş bir alandan geçen ve birisi tarafından seyredilen insanın, tiyatronun en temel anlatımı olduğu görüşü ile paralellik kurarak anlaşılabilir.

Peirce'in ikon, endex, symbol üçlüğüne dönerssek, bir yükselti üzerine çıkan ya da boş bir alandan geçen adam'ın ikonikal özelliği çok kısa sürelidir. Bu adam'ın kendisi yine kendisine gönderme yapar. Sahneye çıktığında kısa bir süre için oyuncu yalnız kendi göstergesini oluşturur, göstergesinin göndereni yine kendisidir. Fakat orda bulunmak ve onu seyretmekle, oyuncuyla, uzlaşmaya girmiş olan seyirciye hemen bir başka gösterge, yaratmak durumundadır. Oyuncu, bu yeni göstergeler tiyatronun, oyunun, biçimin uzlaşımları ile ilişkilidir.

Umberto Eco, bunu yine sarhoş adam örneğinden tiyatroya genelleyerek "yalancı paradoksa" diye adlandırıyor.

---

(48) Keir Elam, A.g.e., s.29.

"Bu yalancı paradoksu diye bilinir, birinin tüm söylediklerinin yanlış olduğunu doğrulamasıdır."(49)

Seyircinin, tiyatro ile uzlaşması (yani seyirci olması), göstergenin iconic, endexical, sembolit değişimini belirler. Bu değişimi belirleyen bir diğer öge, tiyatrosal aksiyonu oluşturan tiyatrosal durumlar içinde aktörün üstlendikleridir. Bu diğer sanatsal göstergelerdeki gibi sanatsal yaratımın kodları ile ilintilidir.

Bir aktör yeniden ön plana çıkarma ile (bu yeniden ön plana çıkarma aksiyonla oluşur) göstergesinin biçimlerini sürekli değiştirir. Satıcının ölümünden bir örnek verilirse, aktör sahneye çıktığında göndereni yine kendine dönüktür. Biraz sonra biz onun Willy Loman adında bir satıcı olduğunu öğreniriz. Bu göstergenin endexical aşamasıdır. Oyunun sonunda ise bağlamı içinde Amerikan toplumu içindeki satıcıları (hatta daha geniş anlam içinde) Amerikan rüyasına yenik düşmüş kişileri simgeler Willy Loman.

Ve bu dramatik yapının etkisiyle, göstergeyi yeniden ön plana çıkarmalarla gerçekleşir. Bu yeniden ön plana çıkarma, tiyatromun biçimiyle, oyunla, kültürel uzlaşma ile ilintilidir. Bu tiyatro göstergebiliminin uzak ama temel amacıdır, başkayapılarla ilişki

---

(49) Umberto Eco, A.g.y, s.13.

kurma, tiyatrosal kodların anlamını çözüp, bildirişim işlevini tanımlamadır bu amaç.

Bu bildirişim işlevini tanımlama genel göstergebilim'in sanata uygulanmış şeklidir. Ama sanatsal yapılar bu bildirişim işlevini hayattaki yapılar gibi yalın değil, karmaşık ve daha temelde yaparlar. Bu anlamda da hayattaki gösterge sistemlerine benzer o sistemlerden çıkan yeni sistemler kurarlar. Tiyatro da böyle bir sistem kurar ve bu sistem içinde sanatsal göstergelere ait yananlamsal göstergeleri kullanır. Eğretileme'den ve Düzdeğişmecedan faydalanır.

Kleir Elam tiyatronun kullandığı bir başka düzdeğiştirmece'nin pek çok yapısalcı tarafından synecdocke diye isimlendirildiğini söylemektedir.

"Synecdocke "bütün" yerine "parçayı" genel yerine özeli, soyut yerine somutu anlatmaya denir. Sahneye dramatik dünyanın yalnızca bir parçası gelebildiğinden (örneğin yeşil boyalı bir fon kuru'yu anlatır, tek bir ağaç ormanı simgeler) nasıl şiir eğretilmeye, düzyazı düzdeğişmeceye eğilimliyse tiyatrodan synecdocke'e eğilimli kabul edilir." (50)

<sup>T</sup>iyatrodan göstergenin doğası ile ilgili bir diğer kavram tiyatro göstergesinin dönüştürülebilirliğidir.

"Sahne üzerindeki herhangi bir gösterge yalnızca yananlamsal olarak değil ama aynı zamanda düzenlam

---

(50) Keir Elam, A.g.e., s.29.

alanında da başka bir göstergeye dönüşebilir. Örneğin bir yerde bir düello için kullanılan "kılıç" farklı bir şekilde tutulduğunda bir "haç"a dönüşür.

Macra göstergedeki (oyun metnindeki) göstergelerin bu dinamizmi doğrudan ortamlarındaki anlam değişikliklerine neden olur. İşte bu duruma göstergenin dönüşebilirliği denir ki özellikle tiyatro alanında önemli roller oynar." (51)

Tiyatro da dil oluşturan göstergelerin sınıflandırması yolunda en yetkin çalışmayı "The Sign in the Theatre" adlı yazısıyla Tedausz Kowzan gerçekleştirmiştir. (52)

Kowzan, sözcük, ton, mim, jest, hareket, makyaj, saç, kostüm, aksesuar, dekor, ışıklandırma, müzik, ses efektlerinden oluşan 13 gösterge sisteminin teatral dil'i oluşturduklarını ve bunların çeşitli kategoriler içinde incelenebileceğini belirtmiştir. Bu gösterge sistemlerini işitsel ve görsel diye iki temel kategoriye ayırıp, bunların oyuncuya ait ya da ait olmama durumlarını yeniden sınıflandırır.

Kowzan "teatral sözü oluşturan teatral dil'i gösterge sistemleri içinde belirleme çabası, tiyatro göstergebilimcileri için bir kaynak olmuş ve gösteri-

---

(51) Keir Elam, A.g.e., s.16.

(52) Ayşegül Yüksel, A.g.e., s.59'dan, T.Kowzan, "The Sign in the Theatre", Diogenes, N.61, s.52-80.

nin göstergebilim'i anlamında bu sistemler iibe çalışılmıştır.

Bir göstergebilim çalışmasında bu sistemlerin anlam oluşturmadaki katkısı, syndogmatic (dizimsel) sistem içinde, zaman üzerinde çalışarak incelenir, bu syntogmatic düzlemi, karşıtlıklarla, koşutlukla kur-gulayan paradigmatic (dizisel) sistemin koduna ulaş-maya çalışılır. Bu çalışma bir yandan, tematik bir çalışmayı da içerirken, bir oyunun göstergebilimsel dizgesi, oyunun üstünde bir üstdil aracılığıyla belir-lenir.

Bu çalışma doğaldır ki proksemik (oylumsal uzaklıkların göstergebilimi) ya da kınesek (testlerin ve beden hareketlerin göstergebilimi) gibi birçok göstergebilimsel olguların sorunlarına da bağlıdır.

Tiyatro göstergebiliminin temel çelişkisi, tiyatronun da temel çelişkisidir. Bu çelişki başka alanlara da ait olabilecek göstergebilimsel olguların tiyatro göstergebilim çalışmasında, göstergebilimcisi-nin karşısına çıkmasıdır. Aynı zamanda tiyatronun ha-yatın içinde oluşmasıdır, hem iletişim göstergebili-minin hem de sanata ait göstergebilimsel çalışmanın sınırlarında dolaşılmasıdır.

İşte bu yüzden bir göstergebilim çalışması üç amacı gerçekleştirmeye çalışır.

1-Temsil verilerindeki kodları belirleme.

2-Bu kodların birbirleriyle etkileşimini çözümleme.



3-Temsil kodlarıyla gerçek dünyanın yapıları arasındaki ilişkiselliği irdeleme. (53)

Tiyatro göstergebiliminin geniş anlamda hedefi, tiyatrosal dil'in koduna tiyatrosal sözlerden (oyunlardan) ulaşmak oradan da temel yapılarla, kültürle, ideoloji ile, iletişim biçimleri ile ilişkisini kurmaktır.

Bu çalışmadaki göstergebilimsel yaklaşım, bir göstergebilimsel çalışmasından daha farklı bir yönelimdedir. Çalışmanın göstergebilimsel yaklaşım adını alması da bu nedenden dolayıdır.

Çalışmanın gösterinin göstergebilimsel çalışmasından farklılığının iki temel nedeni vardır. Birincisi, bir ortaoyunu gösterimini seyredebilme olanağının (tarihsel nedenlerle) bulunmayışıdır. İkinci neden ise "göstergebilimsel yaklaşım" adıyla ortaoyununun yapısal karakterine, kodlarına bütüncül bir şekilde (bir oyundan hareketle değil) yaklaşma, dolayısıyla Ortaoyunu diline yakınlaşma çabasıdır.

Bu yüzden göstergebilimsel olguların, gösterge sistemlerinin Ortaoyunu'nda ne biçimde ve nasıl bulunduğu, bu sistem başlıklarıyla incelenmesi esas tutulmuştur. Göstergebilimsel yaklaşımın içinde yapısal incelemede bulunmaktadır. Ortaoyunun doğaçlama oynanması, oyundan önce bir text'in bulunmaması, eldeki

---

(53) William Ray Lewis, A.g.e., s.100.

textlerin, oyunların zaptetilmiş biçimleri olması özellikle ortaoyununda oyun yapısıyla, gösteri arasında bir ayrıcalık yaratmamakta. Göstergebilimsel yaklaşımın tümüyle oynandığı zamanki gösterimi hedeflemektedir.

Doğaldır ki doğaçlama oyunculuk nedeniyle bu zaptedilmiş text de gösterinin bütün özelliklerini yansıtmayabilir. Ama amacını göstergebilimsel yaklaşım olması sadece eldeki verilerin kullanılmasının nedeni ve sonucu olmaktadır.

Bu amaçla oyun kurgusunu, kişilerin özelliklerini ve kurgudaki yerlerini, Ortaoyunun da dil kullanımının, anlam yaratmadaki görevlerini ve biçimlerini bir bölüm başlığı "Ortaoyununun yapısal karakteri" başlığında incelenmesi seçilmiştir.

Ortaoyunu'nun gösteriminde bu kurgudan gelen öğelerin yanısıra, bu öğelerin de sonucu olan oyun alanını, dekor parçalarını, aksekuar, kostüm gibi göstergesel öğeleri yapı ile ilgili olarak inceledikten sonra Ortaoyunu'nun iletişim kodlarının genel olarak sıralanmasına gidilmiş, bütün oyunların oluşturduğu ortak kodlara ulaşılmaya çalışılmıştır.

Doğaldır ki, çalışmanın sonucu da bu genel iletişim kodları ile, oyun yapısı ile ortaoyunun nasıl bir gösteri biçimini tanımlıyor olduğudur.

Çalışmanın temel yönelimi olan göstergebilimsel kurum yardımıyla, ortaoyunun göstergebilimsel olgularına yaklaşma çabası, Ortaoyunu'nu yorumlamanın

tartışmanın ilk aşaması olan Ortaoyunu, tanıma sürecini içermektedir. Bu tanıma süreci, başka hiçbir yerden referans almadan doğrudan Ortaoyunun kendisinden yola çıkılmasını gerektirir.

Bundan dolayı da çalışma Ortaoyunu hakkında yargılara varmaktan çok, belki yargıların nesnelliğini sağlama çalışmasıdır.

Eldaki metinlerden yola çıkan bu çalışmanın en önemli handikapı ve aynı zamanda şansı eldeki metinlerin, Ortaoyuncularca zapt edilmiş oyunlar olmasıdır. Tamamlanmış bir metin ya da gösterimin kendisinden yola çıkmak gibi bir şansın olmayışı, çalışmayı daha bütüncül bir algılama sürecine götürecektir ki, bu da göstergibilimsel kavramlarla ortaoyununu anlama tanımlama süreci olacaktır.

Çalışmanın en temel yönelimi, Ortaoyunu'nun oyun biçimine, mantığına ulaşma çabasıdır.

## I. ORTAOYUNUNUN YAPISAL KARAKTERİ

### 1.1. Oyun Kurgusu ve Konuları

"Masallar son derece çeşitli olduğuna ve açıkça bunları bütün çeşitlilikleri içinde hemen inceleyemeyeceğimize göre, bütüncüyü, bir çok bölüme ayırmak, bir başka deyişle, sınıflandırmak gerekir. Doğru bir sınıflandırma, bilimsel betimlemenin ilk adımlarından biridir. Yapılacak incelemenin doğruluğu, sınıflandırmanın doğruluğuna bağlıdır. Sınıflandırma, her ne kadar bütün incelemelerin kaynağında yer almaktaysa da, kendisinin de hazırlık niteliğindeki derin bir ön araştırmanın ürünü olması gerekir. Oysa bunun tam tersini görmekteyiz: Araştırmacıların çoğu, sınıflandırmayla işe başlar, dışarıdan hazırladıkları bu sınıflandırmayı bütüncenin içine sokarlar: ama, gerçekte, bütünceden kalkarak bir sınıflandırmaya varmak zorundadırlar." (1)

Ortaoyunu'nu göstergebilimsel bir yaklaşımla betimlemeye çalışıldığında, ortaoyunu bütüncesi olanca gerçekliğiyle kendi yapısal sınıflandırmasının gerekliliğini ortaya kor.

Bu gerekliliğin temel şartı, Ortaoyunu'nun yazılı oyunlarının, diğer yazılı bütünlerden (edebiyat ve tiyatro eserlerinden) farklılığıdır. Bu oyunlar, oynanmış, üstelik doğaçlama oynanmış, bu oynanışın te-

---

(1) Vladimir Propp, Masalın Biçimbilimi, Çev.: Mehmet Rifat-Sema Rifat, B.F.S.Yayınları, İstanbul, 1985, s.15.

mel ögeleri, ortaoyuncusunun aklında kaldığı biçimiyle karşımıza gelmiştir. Dolayısıyla oyun mantığı, oyun biçimi, oyun kurgusuna yaklaşım yazılı bir esere yaklaşımla aynı görünse bile, daha yalın ve doğrudan temel anlamı, temel ilişkileri açıklamaya, temel mantığı yakalamaya yöneliktir.

Ortaoyunu bu yönelimi bize malzemesinin ulaşımı açısından sunduğu kadar, kendi mantığının sağlamlığı, değişmez kurgusuyla da sunar.

Ortaoyunu bütüncesine yaklaşım aynı anda iki yoldan gerçekleştirilir. Birincisi tek tek oyunlar ve kurgularının kurduğu, gerçekleştirdiği bütüncüdür. İkincisi ise bu kurgulara yönelik, bu kurguların biçimlerini oluşturan Ortaoyunu'nun grameridir. Buna gramer denmesi uygun görülmüştür, çünkü Ortaoyunu'nun bütün oyunlarının bu gramerin yapısına uygun sözceler olduğu görülür.

Oyunlar bu yapının belirleyiciliği içinde kurulur. Böyle kurulmasının temel nedenlerinden biri, oyunların doğaçlama oynanması olabilir. Çünkü oyuncu kafasında bütüncüye ilişkin sınırlar bulundurmaktadır ki bu sınırlar doğaçlamaya sınırlayabilsin ve doğaçlama temel gramer içinde anlaşılır, kavranabilir bir yere döversun.

Hayattaki temel yapılarda bir takım sınırlar ve kurallarla, tekrarlamayı oluşturabildiklerinden, Ortaoyunu'nun bu yapısı, temel bir sahne binasına gereksinme duymayan, insanların yaşadıkları yerlerin

hemen dibinde ve onların kendi yaşam alanları içinde oynanan bir oyuna temel olabilmektedir.

Bu gramer yapısı Ortaoyunu'nda

Giriş + Muhavere (Arzbar+tekerleme)+Fasıl+Bitiş olarak kendini ortaya kor. Tüm ortaoyunları bu kurala uyar. Dolayısıyla bu tek tek ögelerin zaman içinde birleşmeleri, bir ortaoyunu oyununun gerçekleştirilmesidir.

Bu temel gramer yapısı ortaoyununun en önemli sayıntısıdır. Bu sayıntının zamanı, ortaoyununun zamanıdır, ilerde görüleceği gibi bu yapı zamanın, mekânın ve kişilerin oluşturduğu temel sayıntıların kaynağıdır. Seyircinin bu gramer yapısını algılaması, bu temel sayıntıyı kabul etmesi, diğer tüm sayıntıların oluşumunun ve kabulünün temel koşuludur.

Bu gramer yapısını oluşturan ögelere tek tek ortaoyunlarından örnekler vererek yaklaşırsak, bu temel kuralın, çoğu zaman kural cümleleri ile verildiği görülür. Bu kural cümleler bütün oyunlarda aynı anlama gelmektedir. Cümlenin kendisi değişse bile anlamı değişmemektedir.

Oyun Pişekâr'ın seyircileri selamlayarak meydana girmesi ile başlar.

PIŞEKÂR-Efendim, cümleten sefâ geldiniz. (Zurnacıya hitaben). Amma benim pehlivanım.

ZURNACI-Buyurun benim pehlivanım.

PIŞEKÂR-"Bahçe" oyununun taklidini aldım, haydi çal da oyunumuz başlasın, teşrif buyuran hâzırûn

efendilerimiz de zevkyâb olsun. (2)

Bu sözler, oyunun başlangıcı için anahtar sözcükler olduğu gibi, ortaoyunu yapısını açıklamak için de anahtar sözcükler olarak karşımıza çıkar. Çünkü Pişekâr "Sizlere ..... vakâsını canlandıracağız, oynayacağız, ya da günümüzde göstermecî tiyatrodâ olduğu gibi anlatıcının oyunumuz şu mekanda, şu tarihte geçiyor gibi bir başlangıç cümlesi ile değil, bir oyunun taklidini almak gibi müphem bir cümleyle başlamaktadır. Pişekâr bir oyunu taklit edeceğini söyleyerek, zaten düzenlenmiş, kurgulanmış bir gerçekliği taklit edeceğini söylemektedir. Dolayısıyla bu söz, Pişekâr'ın bir konuyu Ortaoyunu biçimi içinde ifade edeceğinin bir göstergesi olmaktadır.

Bundan sonra Arzbar denilen bölüm başlar. Arzbar Kavuklu ve Kavuklu arkasının girişiyle başlar, Kavuklu ile Pişekâr'ın tanışmaları ile sona erer.

Şimdi bir arzbar örneğinde bunu görelim.

KAVUKLU-(Durur. Arkasına Bakarak)-Ulan. Arkama ne takıldın?

CÜCE -Aaa. Şunun söylediğine bak. Ben mi takıldım, ayol, sen mi çağırdın?

KAVUKLU-Ulan, ben seni ne zaman çağırdım?

(2) Cevdet Kudret, Ortaoyunu, Cilt:I, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1973, Bahçe Oyunu, s.113-114.

CÜCE -Nasıl, ne zaman çağırдың? Ben gidiyordum, sen bana "-Gel memiş" demedin mi?

KAVUKLU-Hay allah müstahakını versin! Ben seni mi çağır-  
 ırdım? Orada bir kahveye bir ahbaba baktım.  
 Gelmiş mi diye. Gelmediğini gördüm de, "Gelme-  
 miş" dedim. Seni nerden çağır-  
 ırdım. (yürürler)

CÜCE -Ben senin arkanda duruyordum. Baktım beni ça-  
 ır-  
 ırdıyorsun geldim.

KAVUKLU-Oğlum, sen adamı patlatırsın. Ben seni görmedim  
 bile.

CÜCE -Ay, adam birinin yüzüne bakmadan çağırılmaz mı?  
 İşte hesap meydanda. Benim adım Memiş'tir;  
 sen de bana gel Memiş dedin; ben de bir şey  
 söyleyecek veya bir işi mi gördürecek diye  
 arkandan yürüyorum kabahat benim mi?

KAVUKLU-Haa. Anladım. Senin adın Memiş. Söylediğimi  
 üstüne aldın. (Yürürler). Arkamdan geldin.  
 Pekala ama (Dururlar) şimdi ne olacak? Gördün  
 ya, ben çağırmadım. (Dönmek üzere iken, ayak-  
 ta duran Pişekâr'ı birdenbire görerek fena  
 halde korkar, geriye doğru fırlar, Cüce'ye  
 çarpar; her ikisi de birbiri üzerine yere  
 yuvarlanırlar. Pişekâr'a korkak bakışlarla  
 bakarak sürüne sürüne kaçmaya çabalarken, ka-  
 vuk savrulmuş olur. Bir müddet sonra dururlar?)  
 Nasıl? Sen de korktun değil mi?

CÜCE -Neden ben hiç de korkmadım.



KAVUKLU-Ulan neden inkar ediyorsun? Korkmadıysan, seninle öyle alt alta üst üste dururmuyduk Abdal! Hay Allah müstahakını versin. (Yerden kalkarlar, dökülenleri toplarlar.)

PİŞEKÂR-Efendim öyle birdenbire ne oldunuz? Alt üst oldunuz. Vah vah gâliba ürktünüz.

KAVUKLU-Biz dalgın dalgın giderken birdenbire mezar taşı gibi seni karşımda görünce dünyayı şaşır-  
dım. (Bir eliyle şalvarının arkasını muayene ederek, yüzünü ekşitir, bir kaza olduğunu anlatmak için elini koklar, bir kerâhet vasfı alır.)

PİŞEKÂR-Aman efendim ne oldu?

KAVUKLU-Elinin körü oldu. Be adam öyle dimdik yolun üstünde duracak ne vardı? Kim olsa, elbette birdenbire korkar. O birşey değil, bu halde eve nasıl gideceğim? Ondan sonra, evdekilere ne cevap vereceğim? Hay musibet herif hay!  
(Apışarak bir iki adım yürür.)

CÜCE -Yuu! gidişe bak! Apışı ayrılmış deve gibi yürüyor.

KAVUKLU (Cüce'ye)-Ulan defol oradan. Hırsımı senden alırım.

CÜCE -Benden hırsını alacağına, doğru dürüst adam gibi nefes al. Ödleğ herif sen de!

KAVUKLU (Pişekâr'a hitaben)-Beğendin mi şu yaptığını? Elin piçi ile başımı belaya sokacaksın. Ulan, ne belalı adammışsın sen.

CÜCE -Bu, Bâlâ'lı değil, enayı, o buralıdır.

KAVUKLU-Ulan, def ol şuradan. Kafam kızıyor, fena ederim.

CÜCE -Yağma vardı. Hele dokun, mahalleliye seni rezil ederim.

PİŞEKÂR-Efendim, o çocuktur, ona uyulmaz. Şöyle teşrif buyurunuz da görüşelim" derim.

KAVUKLU- Haydi Allahını seversen. Şu halime bak. Sebep oldun, bir de -Gel görüşelim diyorsun. Haydi işine git de, herkesi kendi haline bırak.  
(Cüce'ye hâkâben) -Haydi, sen de geldiğin yere def ol.

CÜCE -Def olurum, dümbelek olurum sana ne? Sen dizlikle cakşırımı düşün. Kokusa bak. Aleme ne karışıyorsun Ukala Dümbeleği.

KAVUKLU-Ulan dümbelek kim?

CÜCE -Sen.

KAVUKLU-Ben mi?

CÜCE -Ben mi?

KAVUKLU-Dümbelek sensin.

CÜCE -Sen de zurna ol. Ben ne olursam olurum, keyfimin kahyası değilsin ya.

KAVUKLU-(üzerine hücum eder, Cüce kaçır)-Hay Allahım cezası. Ne musibet şeymişsin sen. Az kaldı belaya girecektim.

PİŞEKÂR-Efendim geçmiş olsun. Böyle çocuklara uyulmaz, birader, adamı belaya sokarlar.... Efendim sefalar geldiniz.

KAVUKLU-Nereye geldim safa? Haydi şu canımın sıkıntısı zamanında sen de musallat olma. Bırak da yoluma gideyim.

PİŞEKÂR-Aman birader nasıl olur?

KAVUKLU-Ne demek "Nasıl olur?" Basbayağı olur. Sen yolkesen misin be adam? Yolundan çekil de vaktiyle işime gideyim.

PİŞEKÂR-Birader, işin de burada gücün de burada.

KAVUKLU-Ne münasebet be efendim. Sen yolkesen misin?

PİŞEKÂR-Hayır efendim. Ne kuttâ-i tarik, ne de bir düşman.

KAVUKLU-Ben ne Kutucu Tarık'ı tanırım, ne senin düşüp düşmemene karışırım. Çekil de, herkes yoluna gitsin!

PİŞEKÂR-Geliba beni tanımadınız, birader.

KAVUKLU-Hayır tanımadım.

PİŞEKÂR-Canım, bir kere yüzüme bir iyice bak.

KAVUKLU-Canım, tanımadım. Zorla mı tanıtacaksın?-Çekil de yoluma gideyim diyorum. Buralarda duracak halde değilim. Ona da sen sebep oldun. Bir de yolundan alıkoymak istiyorsun.

PİŞEKÂR-Efendim, buradan nereye gideceksiniz?

KAVUKLU-Allah Allah. Keyfimin kahyası değilsin ya, nereye gidersem giderim.

PİŞEKÂR-Orası öyle ama, bu halde gideceğiniz yer ya hamamdır veya ev.

KAVUKLU-Ulan, ne bulaşık şeymişsin sen. Niye lafa tutuyorsun? Burak da yoluma gideyim.

PİŞEKÂR-İki gözüm, acele etme, kendimi tanıtayım.

Memnun olacağınızı çok iyi biliyorum.

KAVUKLU-Ulan ne tuhaf be! Zorla tanıtacak mısın şimdi?

Peki, buyurun bakalım, tanıtın.

PİŞEKÂR-Evvvela nereden başlayayım?

KAVUKLU-Galiba ben senden evvel silsileniden başlayacağım.

PİŞEKÂR-Afinedersiniz, birader, yanlış anladınız. Yani demek istedim ki, sizi tanıdığımı anlatmak için silsilenizden mi, yoksa doğruca sizin şahsınızdan mı başlayayım?

KAVUKLU-Sen dayağa kaşınıyorsun galiba. Ağzını topla da yol ver. Belaya girmeden şuradan def olayım.

PİŞEKÂR-Mürsaade buyurunuz, Hamdi Efendi. Birader, size hayırlı müjdeler vereceğim.

KAVUKLU-Peki, anladık, benim ismimi biliyor, belki de yakından tanıyorsun. Fakat silsilemden mi, yoksa benim yüzümden mi başlayacağını söylemek ne oluyor? Çanın dövüş istiyorsa, hodri meydan. Buyurun. Allah ya sana verir ya da bana.

PİŞEKÂR-Anlaşılıyor ki eski nükte-perdâzlığını hala bırakmamışsın.

KAVUKLU-Birader, ben ne perendebâz, ne de hokkabazım.

PİŞEKÂR-Demek, bayağı adamsın.

KAVUKLU-Bayağı adam sensin babandır.

PİŞEKÂR-Yine yanlış anladınız, iki gözüm. Ben sizin öyle bir şey olduğunuzu söylemedim. Birader,

Aktar Hüseyin Efendinin oğlu mektep arkadaşın İsmail'i ne çabuk unuttun.

KAVUKLU-Ay! İsmail, sen misin? Hay Allah iyilik versin. Ulan İsmail az zamanda çok değişmişsin. (Kollarını açar, Pişekâr'a gider, müsafaka ederler) Hay Allah iyilik versin. Alim Allah tanımadım.

PIŞEKÂR-(İki tarafından öptükten sonra çekilir) Hayır, biraderim, hiç de eski tadım kalmamış.

KAVUKLU-Sen tatlı tarafımdan öperdin de onun için.

PIŞEKÂR-Her ne hal ise. Ayol, aylar, haftalar geçti, ne geldin aradın, ne de bir haber yolladın. Artık senden ümidimizi kesmiştik. Doğrusu pek vefasızmışsın birader.

KAVUKLU-Benden vefa'lısını bul da boza içelim. Sen ne Vefa'sını soruyorsun İsmail? Bir kere ben neler geçirdim, onu sor da, ondan sonra nereleli olduğumu sorarsın. (3)

BÜYÜCÜ HOŞA

Görüldüğü gibi Arzbar kısmı iki ana bölümden (birbirinin içine geçen) oluşur. Bunlardan birincisi Kavuklu'nun bazen çocuğu, bazen sadece peşine takılmış biri olan Cüce ya da Kambur ile tartışması, atış-

ması, yanlış anlamalarla dolu olan konuşmasıdır. İkinci ise Cüce ile Birlikte Pişekâr'ı görmesi, korkması, Cüce'ningidişi ve Pişekârla tanışmasıdır. (Bazı oyunlarda Kavuklu Pişekâr ile tanıştıktan sonra Cüce'yi gönderir.)

Kavuklu ile Cüce arasındaki konuşma yanlış anlaşılmalara, birbirlerine dertlerini anlatamamalarına ve bunun anlaşmazlık sınırından, kavga sınırına gelmesine kadar sürer. Burada dikkati çeken nokta Cüce'nin Kavuklu'ya ait yanlış anlamaları, kelime oyunlarını kullanmasıdır. (Cüce-Def olurum, dümbelek olurum)

KAVUKLU-Bu suratla mı?

KAMBUR-Hayır, bu gündelik suratımdı bilmiyor musun?

Bir de evde cumalık suratım var ya onunla. (4)

HAMAM

KAVUKLU-Fener nerede?

KAMBUR -Buradan giderken Balat Han evvel. (5)

MANDIRA

Cüce ya da Kambur Kavuklu'ya ait göstergeleri kullanarak Kavuklu göstergesini tanımlar. Cüce'de Kavuklu gibi, ne olduğu, ne iş yaptığı belirsiz bir kişidir, Kavuklu'nun peşindedir ama niye olduğunu bilmemektedir ve Kavuklu'nun söz oyunlarını yanlış anlamalarını kullanır.

(4) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.25.

(5) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.229.

Cüce göstergesi, Ortaoyunu gösterisi içinde Kavuklu göstergesini tanımlayan, güçlendiren bir göstergedir. Günlük yaşamda örneğin, bandoların, kurumların, şenliklerin maskotu ile eşanlamlıdır.

Cüce ile Kavuklu'nun atışmalarından sonra Kavuklu'yu tanımakta, bir yerlerden çıkarmakta ama Kavuklu onu tanımamakta direnmektedir. Bu direnme bir anlaşmazlığa yol açar, bu anlaşmazlık tanıma eylemiyle sona erer.

Bu tanıma göstergesi ile oyunun taklidini alma göstergesini karşılaştırırsak ikisinin de aynı kavrama gönderme yaptığını farkederiz. Bu var olan bir şeyin yeniden tanımlanmasıdır.

Pişekar bir oyunu taklit ederek göstereceğini söyler.

Kavuklu ile Pişekâr yeniden tanışırlar. Bu temel sayıntı sayıntı oluşturmayı temellendirir.

Pişekâr'ın bazen doğrudan kendini tanıtacağına lafı uzattığını söyleyerek ona kızan Kavuklu'ya, Pişekâr'ın verdiği cevap

PIŞEKÂR-Ben de kendimi sana tanıtıydım bu kadar la-tife olur muydu? (6)

FERHAD İLE ŞİRİN

Pişekâr'ın bu sözlerindende anlaşılacağı gibi burada önemli olan tanışma eylemi ve sonuçları değil, bu eylem vasıtasıyla oluşan ayun sürecidir.

Tekerleme arzbar'dan sonra Pişekâr'ın Kavuklu'ya tekerlemeye başlama işaretini veren kural cümlesiyle bağlar.

PIŞEKÂR-Canım, şimdi onları bırakalım da, şu benden ayrı bulunduğun vakitler nasıl yaşadın, nasıl hayatı temin ettin? Onu anlat. (7)

FERHAD İLE ŞİRİN

Bu kural cümlede belirginöge olan, hayatını kazanmak, bir iş tutmak tekerlemelerin de asal özelliğidir. (Bunun dışında kalan tekerlemelerde vardır) ama tekerlemelerin çoğu, Kavuklu'nun bir iş, bir ticaret, birisinin yanında çırak olarak çalışırken, başından geçtiği sanılan (Pişekâr tarafından) olayları anlatır.

Kavuklu, Pişekâr'ın bu sorusu üzerine başından geçmiş gibi bir rüyayı anlatır. Bazı tekerlemeler rüya değildir. Kavuklu'nun başından gerçekten geçmiştir. (Çingene Vapuru Tekerlemesi gibi). Tekerlemenin ana izleği olayların gerçek düzleminden, gerçek üstü düzlemine bir anda geçişidir. Bu geçiş oranların çarpıtılması ile belirginleşir. Dev lahanalar, dev balıklar, telgraf tellerinin içine, çeşmenin içine giren Kavuklu gibi. Gerçek yaşamdaki nesnelere oranları ile oynanır. Zamanda bu oran çarpıtılmasına

---

(7) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.309.



uygun olarak uzatılır ya da kısaltılır. Büyük deniz yolculukları yapılır, Balonla Amerika'dan gelinir vb.

Tekerlemeler de temel öge, masal anlatmadegildir. Çünkü masalın temel yapısı, karsıtlıklar, engeli aşma, ulaşılması gereken bir amaç yoktur ortada. Var olan fantezi, gerçek dünyanın nesnelere ile kurulur ve gerçekmişcesine anlatılır. Bu anlatıma Pişekâr abartılı bir biçimde inanır, fantazideki olayları sanki şu an yaşıyormuşcasına dinleyerek, Kavuklu'nun kendi kurduğu kodu kurar, Kavuklu'ya Kavuklu'nun kendisinden fazla inanması, tekerlemenin abartısını komik kılar. Bu komik ögeye Kavuklu'nun ve Pişekâr'ın ters anlamaları da katılınca, ortaoyunu grameri içinde kendine özel ve bağlantı noktaları diğer bölümlerle çok gevşek bir bölüm olarak belirir tekerleme bölümü.

Tekerlemede temel öge, fasıl bölümünün belirleyiciliğindeki Kavuklu'nun işsizliğidir. Kavuklu işsizlik temel yönelimi ile birilerinin yardımı ile ticaret yapar, birilerinin yanında çırak olarak çalışır. Akrabasının yanında ipekböcekçiliği yapar, at kuyruğunu ekerek, at yetiştirir, Dilenci Vapuru'nda dileneceğini sanarak vapura biner. (Beygir Kuyruğu, Dilenci Vapuru, Kahve Kutusu, Balık tekerlemeleri).

Tekerlemeler kendi içlerinde temel nesnelere göre ayırım gösterirler bu bir sınıflandırma çalışması değil, tekerlemelerin kurgusuna göre bir betimleme çalışmasıdır.

Bu betimleme alıřmasına gre tekerlemeler fasıl'ın temel objesi ile bir eęretileme iliřkisine girerler. rneęin Ferhad ile řirin'de kullanılan Yangın tekerlemesindeki, su temel gsteren'i oyunda da bir gsteren olarak yer alan Ferhad'ın daędan su getirmesi ile eęretilemeli bir benzerlik tařır. Kavuklu tekerleme boyunca, tulumba hortumundan, sulara kapılıřından sz eder, oyunun da temel gstereni Ferhad'ın daęı delerek suyu getirmesidir. Bu ge fasılda da tekerlemede de bir gsteren olarak kalır, bir gsterge ařamasına ulařmaz.

Yine buna benzer olarak, hamam oyununda kullanılan Pazaryeri-uęma tekerlemesinde, Kavuklu'nun bir kabaęın izine dřmesi ve bu kabaęı satın alan kiřinin iinde Kavuklu ile kaynatması ve sıcak, Hamam oyununun temel gsterenlerinden biridir.

Kuyu tekerlemesindeki su kenarı, su da salla yapılan yolculuk, kaęıthane sefasının su kenarındaki kahvesi ile grnt benzerlięi oluřturur.

At kuyruęu tekerlemesinde pazarda At satan Kavuklu, pazarcılar oyunun fasılinda pazarcıdır.

Beygir tekerlemesinde, eřmenin aęzındaki eřeęi gren Kavuklu'nun tımarhaneye atılması ile Snnet oyununda snnet oluřu arasında uzak da olsa bir durum benzerlięi vardır.

Doęalama oynanan bir oyunda, oyuncunun oyunu temel, temel gndereni ile tekerlemede bir baęıntı kurabileceęi anlařılabilir bir olgudur.

Tekerlemeler betimlemeye çalışırken ortaya çıkan bir diğer olgu da bazı tekerlemelerin kendi içinde bir obje ile eğretileme ilişkisine girmesidir.

Örneğin Gelinlik tekerlemesinde, Gelin ve Gelinlik kelimeleri arasında ilişki kurularak, biri yerine bir başkasından sözediliyormuşcasına bir öykü anlatılır. Bu öykü, bu iki kelime arasındaki ilişki gerçeküstü düzleme taşınarak anlatılır. Böylece eğretileme her türlü mantık sınırlarından arındırılır.

Tekerlemelerin birçoğundaki temel özellik, tekerlemenin konusunun bir objeye yönelik olmasıdır. Dalgıç tekerlemesi, Kabak tekerlemesi, İpekböceği tekerlemesi, At kuyruğu tekerlemesi tek obje üzerinde oran çarpıtılmasına, yer, mekan ve zaman çarpıtılmalarına yer verilen tekerlemelerdir.

Tekerleme işsiz Kavuklu'nun gördüğü karabasanları neşeli bir şekilde tasvir eder. Onun içinde bir çok tekerleme Kavuklu'nun işsizliğine bir çözümmüşcesine, bir çözüm bulunmuşcasına başlar, rüya olduğu anlaşılabilir, biter bu fasıl'ın temel eylemine de bir hazırlıktır aslında.

Bunun yanısıra tekerleme gerçek ile gerçeküstü sınırları ile oynayarak oyunun gerçeklikten çıkan ama gerçeğin kendisi ile dalğa geçen temel kodunun dayanağıdır.

Tekerleme bölümünden sonra oyunun ana izleğini oluşturan Fasıl bölümü gelir. Bazı oyunlarda tekerle-

menin bitip, Fasil'ın başladığını göstermek için Kavuklu ve Pişekâr yer değiştirirler. Bu çıkarım Pişekâr ile Kavuklu'nun sözün, konunun değişimiyle ilgili yerlerde yer değiştirmesi ile tekerlemenin bitip fasıl'ın başladığı yerdeki değişimleri ile ilintili olarak ortaya çıkar.

Fasil bölümü oyunun ana izleğini belirleyecek olan sözlerle kurulur. Buna uygun olarak Kavuklu Pişekâr'dan ev ya da iş ister, Kavuklu'nun temel eylemi fakirliğine, evsizliğine çare bulmaktır. Fakat Kavuklu'nun bu eyleminden evvel Pişekâr, tekerlemeyi başlatan, görmeyeli neler yaptın, ne işle uğraştın cümlesini, tekerleme sonrasında da yineler. Tekerlemenin sonu ve fasıl'ın başındaki başlangıç cümlesi, eylemin yönüne (özellikle türüne göre değil çünkü belirlenmiş eylem türleri içinde sadece bir yöne ilerler eylem) göre birkaç oyunda şöyledir.

PİŞEKÂR: Hay Allah iyiliğini versin. Ben tatlı tatlı anlatırken, ben olmuş bir macera diye dalmış da dinliyorum.

#### FASIL

Her ne hal ise, birader! Şimdi ne işle meşgulsün? (8)

ESKİCİ ABDİ

PİŞEKÂR-(Elindeki sakşakla kavuğuna vurarak)Haydi,  
hey yalancı sen de.

KAVUKLU-Birader, sen de tuhafsın. Şunun rüya olduğu  
meydanda.

FASIL

Sen şimdi onu bunu bür- taraf et de, bana bir  
iş bul, birader. Bir aydır, işsiz güçsüz, çok  
fena haldeyim....Sen evvelâ şu çocuğu sav.

ÇİVİ BASKINI

(9)

KAVUKLU-Ben sana başlarken "-Hayırdır inşallah deme-  
dim mi?

PİŞEKÂR-Hayırdı duymadım.

KAVUKLU-Sen unutmuşsun. Hiç gelen arabadan kaçarda +  
görünmez olur mu? Aslı olmadığı bundan da  
belli.

FASIL

PİŞEKÂR-Her ne hal ise! Bu tarafa gelmekten, beni ara-  
maktan maksadın ne?

KAVUKLU-Ah, İsmail'ciğim, anlatayım. Pek acınacak bir  
haldeyim. Konu komşunun delaleti ile evlendim.  
"Evlendim" ne demek, başımı belaya soktum.

PİŞEKÂR-Hayır ola! Ne gibi?

KAVUKLU-Ne gibi olacak, İsmail'ciğim. Aldığım kadın yüzüne bakılacak kadar güzel; güzel ama, huyu da o nispette çirkin. Tembel, o kadar tembel ki tarif edemem. Akşamları, yemek diye ekseriya birbirimizi yeriz; çamaşır ne yıkar, ne yıkatır, birşey kazım oldu mu, kirli sepetine müracaat eder, en beyazı hangisi ise onu alır giyeriz.

PİŞEKÂR-Canım, böyle münasebetsizlik olmaz. Hem sen çok mübalağa ediyorsun.

KAVUKLU-Eğer mübalağa ediyorsam, senin hayrını görmeyeyim.

PİŞEKÂR-İnandım, yemin etme.

KAVUKLU-İşte onun şerriâden evi terk edip kaçtım. Şimdi senden bir ev istiyorum. Eğer nâdim olup gelirse barışacağım, gelmezse bırakacağım.

ÇEŞME

(10)

Ortaoyunu nun temel bölümü olan, temel aksiyonun olduğu esas bölümünün konuları doğal olarak her oyunda değişir. Fasılları incelerken, bir bütünceden söz ettiğimiz için betimleme amacıyla bile olsa bir sınıflandırma çalışmasına gidilmesi gerektiği çok açıktır.

"Uamlar göre bölümlene söz konusu olduğunda güçlüklerle karşılaşırken, konulara göre bölümlenmede tam bir karışıklığın içine düşeriz. Konu kadar karmaşık ve belirsiz bir kavramın hiç bir anlam taşımadığı ya da her yazarın bu kavrama göre bir anlam yüklediği gerçeğinden söz etmeye gerek yok. (11)

Vladimir Propp'un "Masalın Biçimbilimi'nde" belirttiği gibi konulara göre ayırma bir bütüncü söz konusu olduğunda onu yapısal olarak tanımlamak için yetersiz ve öznel olmaktadır.

Dolayısıyla ortaoyunu fasıl'larına yönelişten temel eğitim konu başlıkları değil, eylemin genel ilerleyişinin ve oluştuğu yerin tanımlanması ve kategorize edilmesidir. Bu çalışma hem bize fasıl'ların ayırmasını verirken, hem de Ortaoyunu'nun derin yapısını, temel yönelişlerini, fasıl düzeyinde göstergelerin ilişkisini verir.

Birinci bölümde de açıklandığı üzere, göstergebilimsel çalışmanın temel yönelimi, tümevarımlı değil, tümden gelimli yöntemi izlemesidir. Bir bütünü parçalara ayırma işlemi, bir bütünün önce kavranılmasını gerektirir. Parçalama bu kavrayışa bağlı olarak yapılır, göstergebilimcinin bütünü yeniden oluşturması üsdil anlamında kavramsal düzeyde olur. +

(11) Vladimir Propp, Masalın Biçimbilimi, B.F.S. Yayınları, İstanbul, 1975, s.17.

"Göstergebilmi bir üstdil olarak tanımlanırken başvurduğumuz aşamalar düzeninin ortak özelliğini hiç kuşkusuz kavramlar oluşturur. "Kavramlaştırma, göstergebilim'in dilbilimden esinlenerek gerçekleştirilmeye çalışıldığı bir aşamadır." (12)

Ortaoyunun fasıl'a gelinceye kadar olan giriş (Arzbar ve Tekerleme Muhavere) bölümlerine baktığımızda üç kişi ile karşılaşırız. Bunlardan Cüce ya da Kambur'un Kavuklu göstergesini tanımladığı, altını çizdiğini söylemiştik. Demek ki iki özne Kavuklu ve Pişekâr oyunun temel yönelimini belirleyen öznelerdir. Bu iki özne tiyatronun birçok türünde karşılaştığı üzere, bir karşıtlık (birçok karşıtlık) barındırır. Dolayısıyla eylemi yaratırlar. Bu karşıtlıkları Ortaoyunu genelinde betimlemeye çalışırsak, okumuşluk-cahillik, varlıklılık-yoksulluk, kültür, kültürsüzlük gibi karşıtlıklarla karşılaşırız.

Bu karşıtlıkların temel niteliği, sahip olma-sahip olmama karşıtlığına indirgenir. Yani bu karşıtlıklar soyut bir kavrama değil, somut sahip olma-olmama durumuna gönderme yaparlar.

Dolayısıyla fasıl bölümünün başında da verilen örneklerde görüldüğü gibi Kavuklu olmayan nesnesini, Pişekâr'dan edinmek ister. Bu ev ya da iş olabilir.

---

(12) Mehmet Rifat, Genel Göstergebilim Sorunları, Alaz Yayınları, İstanbul, 1982, s.13.



Fasıl'ın ilerleyen bölümünde (ya da ana fasılda) zennelerin ya da diğer kişilerin (Tahir ile Zühre'de Kara Vezir, Tireli'de Arslan Beyin) Pişekâr'dan istediği mahallede kendilerine bir ev tutulmasıdır. Pişekâr ya kendi evini, ya da başkalarının kiralaması için devrettikleri evleri bu kişilere kiralar. Bazı oyunlarda Kavuklu'ya dükkan kiraaar ya da iş bulmasına aracı olur. Pişekâr'ın temel görevi bu aracılıktır.

Oyunun temel kişisi olarak diğer kişilerle ve olaylarla ilişki kurar.

Oyunun temel eylemi olan-sahip olma'yı- gerçekleştiren Pişekâr bu anlamda oyunun kurucusudur.

Fakat temel eylem olan sahip olma oyununbütünü içerisinde sürmez. Bu eylem için kahramanların bir edimi gerçekleştirmeleri, ya da bu edimi gerçekleştirecek yeteneklere sahip olmaları, bu yeteneklere sahip değilseler, bunları edinme süreçleri gösterilmez (Kavuklu hakkında hiçbirşey bilmediği işleri yapmak için işe koyulur, fotoğrafçı, telgrafçı, pazarcılar vbl) Dolayısıyla bunun dışında eylemler oluşmak durumunda kalır.

Bu eylemler, Ortaoyunu'nun temel kodlarına yani "bir oyun'u taklit etme" kod'una yöneliktir. Dolayısıyla gerçek Dünya'daki yapılara hem benzerler, hem benzemezler. Gerçek dünya'daki yapıların mantığı varmış gibi gözüken eylemler onun gerçeğiyle-gerçek arasında gidip gelirler. Bu gidip gelme ise II.bölümde gösteriye ilişkin göstergesel özelliklerle ilintili olarak yapıyı anlatı yapısını etkiler.

Bu etkilemenin temel ögesi kodlardır. Bunu örnekleyerek gösterirsek Kavuklu-bir çok oyunda (fotoğrafçı, hamam, pazarcılar, Eskiçi Abdi) Pişekâr'dan bir iş, bir dükkan ister. Pişekâr ona dükkanı kiralar ya da dükkanı bir başkasına kiralayıp Kavuklu'yu çıkararak olarak verir. Kavuklu dükkanın ve Yenidünya'nın gerçekliğine inanmaz, Pişekâr'ın abartılı inandırma çalışmalarına, alayla karşılık verir.

PIŞEKÂR-Bak, Hamdi'ciğim işte dükkana geldik. Bu dükkanın havası gayet iyi olduğu gibi, üstünde odaları ve altında sarnıcı ve pencereleri ise denize nazırdır.

KAVUKLU-Sen de yalan dendi miydi, artık senin üzerine yalan söyleyecek olmaz. Zira beni dükkan diye getirdiğin yer dükkan değil, adeta sokaklarda köpek yavrularının yattıkları çalı çırpıdan yapılmış kulübelere benziyor. Ben burada kunduracılık edemem, zira ben buraya sığmam. Bir de "Üstünde odalar ve havası gayet iyi, hatta deniz görüyor diyorsun. Ulan, insafsız herif, buradan deniz değil, Göksu deresi bile gözükmüyor. Bunun üstünde oda değil, tavanın çatısı bile yok.

(13)

KUNDURACI

Bu Kavuklu'nun iş bulma edimi'nin inandırıcı olmadığına en güzel örnek yine Kunduracı oyunundadır. KAVUKLU-Benim işime gelir. Ben şimdi bugünden itibaren burada bir işe başlayacağım. Madem ki ortağız git biraz kösele, çivi, kalıp, vesaire al getirde işimize başlayalım.

PİŞEKÂR-Baş üstüne bilader. İşte ben şimdi gider ne lazımsa alıp bir saate kadar gelirim. (Der gider)

KAVUKLU-(Kendi kendine) Bu abdal herif de beni buraya kunduracı diye bıraktı. Halbuki eski yamamasını bile bilmem. Her neyse. Adaaam, bir vakit de burada geçiririz. (Diyerek dükkana girer oturur)

(14)

KUNDURACI

Dolayısıyla Kavukluyu gerçekliğine inanmadığı bir işi yapamaz ve kendini kendine ait olmayan bir eylemin ortasında bulur. Bu eylem genellikle zenneler tarafından kurulur. Kavuklu zennelere gelen taklitlerle anlaşamaz, zennelerle ilgili haber getirir, götürür ya da buna istemeden yardımcı olur vb.

Buraya kadar eylemin temel yönü açıklandı buna göre eylemin kurucuları Pişekâr ve Kavuklu, Kavuklu'

---

(14) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.196.

nun istemi, Pişekâr'ın ise bu istemi yerine getirme görevleri ile ilgili bir durum sözcesi oluştururlar. Kavuklu oyunun başında evsiz ve işsizken, fasıl bölümünün başında bir eve ya da işe sahip olur. Ama bu sahip olmanın kurmacalığı eylemin yöneliminin buna bağlı olmadığını gösterir.

Ortaoyunlarından oluşan bir bütünce'nin temel yönelimi -bu sahip olma-olmama ilişkisine dayanır. Ama bütünce'nin çeşitliliği onun bu temel yönelimden kaynaklanan fasıl dizgelerini sınıflandırmayı gerektirir. Bu sınıflandırma Ortaoyunu incelemecileri tarafından çeşitli şekillerde yapılmıştır. Sınıflandırmaların temel yönelimi, tarihsel olarak Ortaoyunu'na ya da tarihselliği gözardı edip doğrudan Ortaoyunu'na yönelmeleridir.

Tarihsel sınıflandırma.

A-En eski oyunlar.

B-Meşrutiyet çağının oyunları.

C-Cumhuriyet'ten sonraki oyunlar. (15)

olarak yapılmaktadır.

Bir diğer sınıflandırma biçimi Karagöz ve Ortaoyunu için geçerli olabilecek olan Prof.George Jacob'un sınıflandırmasıdır.

---

(15) Metin And, Geleneksel Türk Tiyatrosu, İnkilap Kitapevi, İstanbul 1985, s.425.

Bu sınıflandırma:

A-Karagöz'ün bir iş tutması.

B-Karagöz'ün yasak yerlere girmek istemeyi veya yapılmaması gereken şeylere burnunu sokması.

C-Bağımsız bir dolantıda Karagöz'ün kendini güldürücü veya çapraşık bir durumda bulması.

D-Efsanelerden, halk öykülerinden, ödünç alınan konulardan yapılan uyarlamalar olarak görülmektedir. (16)

Bu sınıflandırmada dikkati çeken nokta sınıflandırmanın oyunun öznesine göre, temel eyleyenine göre yapılmasıdır.

Bu kurallı bir tümceye sahip olan (Giriş+Arzbar+Tekerleme (Muhasere)+Fasıl+Bitiş)'den oluşan oyun bu eyleyenin yönelimlerini de eyletenler ile belirler. Bu eyletenlerin başında doğal olarak Pişekâr bulunur, Pişekâr'ın temel kodu oluşturan, sunan görevi onun bir başka eyletenleri de kullanmasını belirler. İşte Ortaoyunu Fasılları bu eyletenlerin, eyletim biçimlerine göre Kavuklu merkezli bir sınıflandırma içine girebilirler. Bu sınıflandırma, Kavuklu merkezli olması açısından Prof. Jacob'un sınıflandırmasına benzer ama ondan daha temel sınıflara sahiptir. Bu

(16) Metin And, A.g.e., s.423'den, George Jacob, *Türkische Litteraturgeschichte in Einzeldarstellungen. I Das Türkische Scha tentheate*, Berlin 1900, s.46-54.

temel sınıflara sahip olmasının koşulu ise sınıflandırmanın Ortaoyunu'nun derin yapısına ulaşma kaygısı sonucu oluşmasıdır.

Buna göre oyunlar:

1) Bir obje ile ilgili oyunlar:

Fotoğrafçı, Hamam, Çifte Hamamlar, Kağıthane, Sefası, Ödüllü, Pazarcılar, Sünnet, Bahçe, Kızlar Ağası.

2) Kavuklu'nun; kendini bağımsız bir dolantıda, başka kişilere ait bir olay içinde bulduğu oyunlar:

Çivi Baskını, Eskici Abdi, Ferhad ile Şirin, Gözlemeci, Kanlı Nigar, Kunduracı, Mahalle Baskını, Mandıra, Sandıklı, Tahir ile Zühre, Telgrafçı, Tireli.

3) Kavuklu'nun karısından ya da alacaklılarından kaçtığı oyunlar. (Kavuklu'nun temel yönelimi iş bulmak değil, ev bulmaktır):

Büyücü, Büyücü Hoca, Çeşme.

olarak ayrılır. Bu sınıflandırma çalışması Ortaoyunu'nu göstergebilimsel yaklaşımla betimleme çalışmasının bir parçasıdır. Dolayısıyla bu betimlemenin sonuçlarına göre tartışılabilir bir nitelik kazanmaktadır.

Objeye ile ilgili oyunlar diye ayrılan sınıf, Ortaoyunu'nun temel bir yönelimini içinde barındırmaktadır. Dolayısıyla Kavuklu'nun kendini bağımsız

bir dolantıda, başka kişilere ait bir olay içinde bulduğu oyunlarda da bir takım objeler temsil olmaktadır. Örneğin telgrafçı oyununda Kavuklu'nun telgrafçılığı en dikkate çeken öge olduğu halde, oyun telgrafçılığın yardımcı olduğu bir başka yöne doğru ilerler. Oysa fotoğrafçı oyununda olayın içinde zennelerle kırıştırmak için gelen taklitler belirginken, temel obje fotoğrafçılık olarak kalır. Ve oyunun finali tepeden inme bir şekilde oluşturur.

Objeye ile ilgili oyunlarda Kavuklu'nun, Pişekâr'ın, taklitlerin, zennelerin, hemen bütün oyun kişilerinin temel yönelimi oyunun objesinedir. Öyle ki Kavuklu'nun anlattığı tekerleme dahi bu objeye uzak bir gönderme yapar.

Kavuklu'nun sünnet oyunu'nda anlattığı tekerleme (Beygir tekerlemesi)de Kavuklu'ya bardağın dibinden gördüğü eşeğin, musluğa kaçtığını söylemesi üzerine kimse inanmaz ve onu tımarhaneye atarlar. Sünnet oyununun faslında ise, sünnet olmamış Kavuklu zorla sünnet edilir ve taklitler tek tek onunla alay ederler.

Pazarcular oyununun tekerlemesinde Kavuklu pazar- da ekerek yetiştirdiği atları satmaktadır, oyunun faslında ise Kavuklu yine pazarcıdır.

Kağıthane Sefası'ndaki tekerlemede Kavuklu, kuyu kazarken, güzel manzaralı bir ırmak kenarında bulur kendini, oyunun faslında ise uzam su kenarıdır, taklitler bu manzaralı kahveye dinlenmeye gelirler.

Hamam oyunundaki tekerlemede Kavuklu dev bir lahananın içinde pişirilir.

Oyunların fasıllı ile tekerlemeleri arasındaki bu göndermeler oyunun temel yöneliminin kurulacak olan obje olduğunu gösterir.

Oyun zamansal olarak, bir geçmiş zaman ve bir şimdiki zamandan oluşur. Ama bu zaman olgusu karşımıza dizimsel ilerleyiş içinde değil, dizimsel ilerleyişin başında verilir.

Eskiden mahallede bulunan hamam yine işletilmeye başlanır.

Geçmişte sünnetten kaçan Kavuklu, şimdi sünnet edilir.

Babası ölen zenne, babasının vasiyetini yerine getirmek için şimdi Pişekâr'dan yardım ister.

Pişekâr'ın bir arkadaşının bırakıp gittiği fotoğrafçı dükkanı Kavuklu tarafından işletilmeye başlanır.

Bu zaman'ın geçmiş ve şimdi arasındaki bağlantısı objeye yönelik oyunlar da, diğer sınıflardan daha önemsiz ve yüzeyseldir.

Fasıl'ın başladığı andan, fasıl'ın bittiği ana kadar olan zamanda belirlenmiş bir zaman değildir. Oyunda zamanla ilgili bir söz edilmez. Oyunun gündüz mü ya da gece mi geçtiği, ya da oyun süresince geçen zamanın yönü oyunun objesi ile ilintili olarak yorumla bırakılmıştır. Örneğin -Pazarcılar, Kağıthane Sefası, Ödül'ü vb.gibi gündüz geçebilir. Sünnet ise gece olan bir eylem olabilir.



Zaman'ın bu göreceliği'ni, II.bölümde görüleceği gibi dekomunda göreceliği ile ilintilidir.

Uzam yine oyunun objesi ile ilintili olarak var olan bir ögedir.

Örneğin Kağıthane Sefası, su kenarında daha geniş bir uzam tanımlarken, diğer tüm oyunlar (fotoğrafçı, Hamam, Çifte Hamamlar, Ödüllü, Pazarcılar, Sünnet, Bahçe) bir mahalle uzamı tanımlı içinde varolurlar. Mahalle uzamı iki temel nesne arasında kurulur. Bunlar -dükkan ve Yeni Dünya olarak görünürler. Yeni Dünya'nın ev, Hamam, Konak olarak kabul edildiği çeşitli oyunlarda görülür.

Bu zamansal ve uzamsal belirlenmişlik oyunun başından sonuna kadar sürer gider. Bu belirlenmişlik ortaoyununun kodlarından biridir.

Oyunlar obje ile ilgili olarak varolurlar. Fakat doğal olarak bir dizimsel ilerleyişe sahiptirler. Fakat dizimsel öğeler, aksiyonu ileri götürmez, dizimsel ilerleyiş dizisel öğelerin toplamıyla değil, dizisel öğelerin yanyana gelmesiyle oluşur. Dolayısıyla, Bitiş adı verilen bölüm aksiyonun doğal sonucu değil, gramer yapısının belirleyiciliğinin sonucudur. Obje ile ilgili olan resim dizisel öğelerce tamamlandığında, oyunun aksiyonu, çoğu zaman aksiyona o ana kadar girmemiş dizisel bir başka öge ile sona erer. Obje ile ilgili oyunlar sınıfı içindeki dört oyun (Bahçe, Kağıthane Sefası, Fotoğrafçı, Sünnet) oyunla-

rı o ana kadar dizimsel aksiyonun içinde bulunmamış ya da dizimsel aksiyonun sonucu olmamış olan Matiz'in oyunu bitirmesiyle sona erer.

Bu bitiriş aksiyonun sonucu değil, gramerin sonucudur. Şimdi bu bitiriş'le ilgili bir örnekte bunun nasıl gerçekleştiğini görelim:

(Matiz, nara atarak, arkasında iki de yamağı olduğu halde, meydana girer. Derhal ortalık sükûta varır. Herkes bir suçlu vaziyetinde dururlar.

MATİZ -Ulan nedir bu? Bu ne rezalet.

PİŞEKÂR-(Önleyerek) Efendim, hayır sahibi bir zat tarafından tertib edilmiş, sünnet düğünü.

MATİZ -Karyolaya filan bakılırsa öyle. Bu rezalet nedir? Çengiler neyse. Hadi davetliler de şöyle gitsin. Ya bu herif? Bunların hepsi de köçek, çengi mi?

PİŞEKÂR-Efendim, bunlar düğün davetlileri olup, neşelerinden oynamaya kalkmışlar.

MATİZ -Pekala, lakin davetliler köçek mi de oynuyorlar? Mahalle arasında bu hal ne rezalet. Düğünse düğün bu maskaralık ne oluyor?

PİŞEKÂR-Hayır efendim, içlerinde oyuncu, çalgıcı, köçek var, çengi var.

MATİZ -Pekala anladım. -Davetliler şöyle bir tarafa ayrılınsın bakalım.

(Davetliler, birer ikiser ayrılırlar: Ortada Denyo, Kavuklu, çalgıcılar, köçekler, çengiler, kalır)-Bunlar ne İsmail Efendi.

PİŞEKÂR-Efendim, bunların bir kısmı düğün evi davetlilerini neşelendirmek için çalgıcı ve oyunculardır.

MATİZ -O da âlâ. Şimdi onlar da ayrılınsın. (Çengiler, köçekler, çalgıcılar) bir kenara çekilirler.) Haa! Şimdi haydin bakalım davetliler birer birer çıksınlar. Düğün sona ermiştir. (Davetliler sırayla giderler. Denyo kalır.) -Bu da kim?

PİŞEKÂR-Efendim o.....

MATİZ -(Sözünü keserek)-Yoksa şu maskaraya benzeyen sünnet çocuğu taklidi herifin oğlu mu?

PİŞEKÂR-Hay efendim, mahallemiz sekenesinden ve Ebadil'den bir zavallıdır.

MATİZ -O da âlâ. (I.Yamak'a para vererek.) -Şunu götür o abdal çocuğa ver, yola koy. (Yamak gider, Denyo'ya parayı verir, arkasından iterek meydandan çıkarır) -Bunların hepsi de uygun diyelim. Bu sünnet çocuğu taklidi yapmaya kalan herif ne oluyor haa?

PİŞEKÂR-Efendim, o da tesadüfün yaptığı bir cilve ve ihmal.

MATİZ -Ne cilvesi, ne ihmali?

PİŞEKÂR-(Eğilerek Matiz'in kulağına fısıldar) Efendim. İhmal.

MATİZ -Haa. Öyleyse başka-Ulan yaşından da mı utanmadın? Köçek gibi meydana çıkıp da oynayarak ale-

me rezil oldun? Haydi bakayım, şimdi seni tomruğa vuralım da aklın başına gelsin herif. Düş önüme. (Hiddet gösterir.)

PİŞEKÂR-Aman efendim, kerem buyurunuz. Onda ne kabahat var? Başta kabahat ebeveyninde. Vaktinden evvel evlendirdiler, bu da meseleyi meydana koymaya utandı, iş de bu merkeze geldi. Artık siz ihmalden mütevellid bu kusuru ebeveynine atf ederek af buyurursunuz.

KAVUKLU-Evet, efendim, bu kusur mütevellide olmasından bu düğün meydana geldi. Kusuruma bakmayınız, cahilliğime veriniz, af ediniz. Ne bir daha sünnet olurum, ne de böyle oynarım.

MATİZ -Nasıl mütevellid bu dediğin?

PİŞEKÂR-Efendim "mütevellid" dedim ya, onu söylüyor. Cahildir, uyduruyor.

KAVUKLU-Evet, cahilim efendim; uydurmasını pek iyi bilirim.

PİŞEKÂR-İşte efendim, bu böyle bir mudhike-perdâzdır. Af buyurunuz.

KAVUKLU-Evet efendim. Bataklıkta kurbağayım.

MATİZ -Ulan, nasıl kurbağa? Öt bakayım.

KAVUKLU-Bendeniz kurbağaların sukûti cinsindenim, ötemem.

PİŞEKÂR-Efendim, müsaade buyurunuz zaten yarasıda iyileşmiştir. Şimdi hep beraber gider, bende hanede bir yorgunluk kahvesi almak tenezzü-

lünde bulunurlar; bu zavallıda gider, evinde istikahat eder.

-BİTİŞ-

Bunun bir oğlu vardır ki, onun yerine babası sünnet olmuştur. Onu bulur inşaallah haftaya da onun düğününü yaparız. Teşriife rağbet buyuracak zevâta şimdiden teşekkür ederiz.

(Hep birden giderler)

(17)

SÜNNET

Görüldüğü gibi, sünnet objesi ile ilgili tüm gösterenler, var olup sünnet objesi tanımlandığında, oyunun aksiyondan dizimsel ilerleyişten kaynaklanmayan bir sonuca ulaştırma çabası, Matiz'in gelişiyile oluşmaktadır. Matiz Kağıthane Sefasında, Denyo'yu suya attığı zannıyla, Kavuklu'yu karakola götürür, Bahçe oyununda, mahalle arasında böyle bir yer olamayacağı bahanesiyle oyuna son verir.

Objeye yönelik oyunlarda dizimsel ilerleyiş o obje ile ilintili taklitlerin tek tek gelmesiyle ve obje ile ilgili yeni tanımlamalarla oluşur. Taklitler aksiyona değil, objenin tanımlanmasına ya da objeyle ilgili gülünç durum yaratılmasına hizmet ederler. Oyunun aksiyonu durumların, eyleme geçmesiyle değil, durumların yanyana dizilmesiyle oluşur.

Objeye ile ilgili oyunlara bir aykırı örnek de Kızlar Ağası oyunudur. Bu oyun diğer oyunlardan farklı olarak kendine bir yeri, bir nesneyi, bir sözü değil, bir kişiyi, bir kurumu seçer. Bu hadım oldukları bilinen bir Kızlar Ağasıdır. Kızlar Ağasının savurganlığı ve yaptığı işle ilgili olarak keyfe düşkünlüğü, ona birşey satmaya ya da hizmette bulunmaya gelen taklitlerin dizimselliğinde kurulur. Kızlar Ağası'nın Koç'lara düşkünlüğü, hem eğretilmeli olarak hadımlığı tanımlar. Hem de bir kurumu alay malmemesi haline getirir. Kızlar Ağası ile ilgili gösterge sayıntı bir zamanda tanımlandığında, Yeniçeri Ağası diğer oyuncularındaki Matiz'in işlevini görerek oyunu bitirir.

Kavuklu'nun kendini bağımsız bir dolantıda başka kişilere ait bir olay içinde bulduğu oyunların hem eyleyenleri, hemde temel objeleri zennelerdir. Kavuklu oyununun temel öznesi olarak ya tuttuğu dükkan ya da çırak olarak girdiği dükkan ile ilintili olarak ya da doğrudan zenneler'in yanında çalışarak kendine ait olmayan bir aksiyonun içinde bulur kendini ve bu aksiyonla ilgili olarak oyundaki temel yönelimi olan işbulma yönelimini, zennelerle ilgili bir başka yönelimle değiştirir. Kavuklu zennelerin namuslarını öğrenmek ister, (Çivi Baskını), ya da onların eğlentisine katılmak ister (yine Çivi Baskını), ya da onlarla ilgili haberlerin bilinçli veya bilinçsizce iletir. Oyunun temel eyleyenleri zenne-

ler ve onlarla ilgili olarak taklitlerdir. Kavuklu bu eylemin ortasında yer alır ve Pişekâr'ın kurduğu eylemi sürdürür.

Bu tür oyunlarda Kavuklu'nun iş bulma eylemi hemen tamamen sayıntıdır. Örneğin Kanlı Nigar oyununda Pişekâr. Kavuklu'ya dükkan kiralar ama dükkanın ne dükkanı olduğu dahi önemli değildir, belirtilmez.

KAVUKLU-İşte, İsmail'ciğim ne olursa senden olur.

Beni gökte ararken yerde buldum. Allah seni karşıma çıkardı. Ne yap yap bana bir iş bul.

PİŞEKÂR-Hazır elimin altında küçük bir dükkan var.

Seni oraya yerleştireyim. Biraz sermayede tedarik ederiz, geçinip gidersen.

KAVUKLU-Hay Allah senden razı olsun İsmail Efendi.

PİŞEKÂR-İşte dükkan da burada. Sermayesi de benden, işletmesi senden. Şol şart ile ki, kazandığın paranın yarısı senin.

KAVUKLU-Yarısı benim.

PİŞEKÂR-Öteki yarısı senin olursa, bana ne kalır? Şimdiden söyleyeyim. İleride "Para kazanamadım, şöyle oldu, böyle oldu, hañhum şaralop" istemem.

KAVUKLU-Hayhay birader. Ticaret edelim de, işte söylüyorum yarısı senin, yarısı benim. (Dükkana girer.)

(18)  
KANLI NIGAR

Ya da Gözlemeci oyunundaki gibi, malzeme olmayan bir dükkanın bekçiliğini yapar Kavuklu.

Ya da Kavuklu'nun bulduğu iş zennelerin ya da onlarla ilgili birinin yanında çalışmaktır. (Sandıklı, Tireli, Tahir ile Zühre, Çivi Baskını)

Oyunda zaman genelde şimdiki zamandır, ama şimdiki zamandaki zaman aralıkları belirtilmez. (Tahir ile Zühre'de Tahir Mardin Kalesi'nden kaçır gelir, süregiden aksiyona katılır) Zaman sayıntı bir kavramdır ve oyunun zamanına eşittir. Kavuklu, oyunbozanlığını zaman konusunda da sürdürür. Pişekâr'ın anlatıcı düzenleyici tavrı ile ilintili olarak, zaman'ın geçmiş sayıldığı sayıntısıyla alay eder.

PIŞEKÂR-Hadi, birader, işimizin başına. Bunlarla uğraşmak doğru değildir. Bak dükkanı açala iki ayı geçti, hala bir iş alamadın.

KAVUKLU-Ulan, bir kere iki ay değil, bir gün bile olmadı. Ne uyduruyorsun be.

(19)

FERHAD İLE ŞİRİN

Oyun iki zamandan oluşur. Birincisi zennelerin mahalleye gelmelerinden önceki geçmiş zamandır, bu zaman zennelerin mahalleye taşınma nedenlerini



içinde barındırır. İkincisi oyunun zamanıdır. Oyunun zamanı içine zennelerin geçmişten tanıdığı taklitler, ya borçları ya da zennelerle ilişkileri dolayısıyla gelirler.

Bu geçmiş zamanla ilgili tanımlama oyunun dizisel düzeyine ilişkin bir ögedir, dolayısıyla, geçmişten gelen taklitler ile dizimsellik, bu dizisel ögeyi tanımlama amacıyla ve taklitler yoluyla yine dizisel olarak kurulur.

Belirlenmiş bir uzam olan mahalle, yine oyunun (fasıl'ın) başında belirlenmiş olan dizisel öge'nin bu öge çoğu zaman zennelerle ilgili bir göstergenin gönderenidir tanımlanmasına aracı olur.

Bu gösterge, Kanlı Nigar'da Çelebi tarafından aldatılan kadınların intikamıdır.

Mahalle Baskını'nda birbirini seven ama birleşmelerine izin verilmeyen iki sevgilinin aşkıdır.

Mandıra'da evden kaçan ve sevgilisi ile ve diğer erkekle kırıştıran zennedir.

Çivi Baskını'nda yine kocasını aldatan zennelerdir.

-Telgrafçı, gözlemeci, eskici Abdi, Kunduracı gibi oyunlarda ise gösterge sadece Kavuklu'nun merkezinde olduğu taklitlerin zennelere ulaşma çabasıdır.

Bunların dışında olan iki oyun ise halk efsanelerinden alınmış Tahir ile Zühre ve Ferhad ile Şirrin'dir. Bu oyunlar efsanenin Ortaoyunu gramerine

uydurulma çabasıdır. Dolayısıyla Ortaoyunun dizisel öğeleri olan taklitler, aksiyonla ilişkili olarak Ferhad ile Şirin'de gelirler. Taklitlerin gelmesinden sonra Ortaoyunu kişilerine uydurulmuş olan Ferhad ile Şirin'in aşkı, Çelebi ile Zenne arasında oluşur. Kavuklu bu aksiyonun yardımcısı olarak görev yapar. Demirci dükkanı ile ilişkin olarak aksiyonunun bir eyleyeni görevini yüklenir.

Tahir ile Zühre'de ise Kavuklu'nun aracılığı ile aksiyon dizimsel olarak ilerler ve sona erer. Bu oyunlar Kavuklu'nun kendine ait olmayan bir aksiyon içinde bulunduğu oyunlardandır. Yalnız burada aksiyon daha belirli (imaj anlamında)dır ve Kavuklu bu aksiyonun içinde yer alır.

Kavuklu'nun kendine ait olmayan bir dolantı içinde bulunduğu oyunlarda da oyunun temel yönelimi bir göstergelyi tanımlamaktır. Bu gösterge ile, onun yan göstergeleri ile değil, gösterge'nin aynı kaldığı kişilerin ve durumların değiştiği bir dizisellikte sunulur.

Ortaoyunu için oyunların derin anlamına ulaşma kaygısı ancak göstergenin nasıl tanımlandığı ile ilintilidir. Ortaoyunu'nda bu tanımlama gösterenlerin değişmesi ama gösterilen'in değişmemesi ile bir göstergenin tanımlanma şekillerinin yan yana koyulmasıdır.

Yine II.bölümde görsel göstergelerlebbelirtilebileceği gibi göstergenin kavram olmaması bir duruma

ilişkin bulunması, göstergenin yorumsuz kalması orta-oyunun temel gramerini yapısını açıklar niteliktedir.

Dolayısıyla bu sınıfa giren oyunlarda da zenneler ile ilgili bir gösterge, taklitler ve Kavuklu aracılığıyla tanımlandıktan sonra çoğu kez taklitlerin kocası olan Matiz tarafından bitirilir. Matiz Çivi Baskınında Çelebi ve Kavuklu'yu Zennelerle içki içerken yakalar. Mandıra da evden ayrılan karısını, Pişkâr'ın şakasıyla Kavuklu'yu korkutarak yakalar.

Ya da Mahalle Baskını oyununda Şalgam Hoca'yı mahalleli ikna eder.

Kanlı Nigar'da Hirbo zenneleri korkutarak elbiseleri geri alır.

Ya da Kavuklu (gözlemeci, Tireli) oyunlarında olduğu gibi zennelerle evlenir.

Üçüncü gruba yani Kavuklu'nun birilerinden kaçtığı oyunlarda da yalnızca temel yönelim olan iş isteme, ev istemeye dönüşmüştür.

Bunlardan Büyücü ve Büyücü Hoca'da Kavuklu alacaklılarından Çeşme'de ise karısından kaçar.

Yine dizisel öge, olan kaçma eylemi geçmişteki olaylarla ilintilidir. Ama bu olayların dışında bir göstergeye ulaşılır.

Örneğin Büyücü Hoca'da Kavuklu'nun ana eylemi, Büyücü'den edindiği sihirli sopa ile taklitleri dondurmaktır, burada Kavuklu'nun temel eylemi doğrudan taklitlerle alaydır. Gösterge, oyun boyunca bu tak-

litlerin tek tek gelişi ile oluşur ve yine taklitleri gösterir. Dolayısıyla taklitler aracı değil, temel objeler olurlar.

Çeşme'de ise kendini aldatan karısı ve Pişekâr'ı aldatan Pişekâr'ın kızı ile ilgili gerçeği, taklitlerden öğrenmek isteyen Kavuklu bunu beceremez, taklitler oyunundâizimsel aksiyonunabhiç bir şekilde etki etmezler ve dolayısıyla Kavuklu bu olayı kendi başına çözer. Bu kocalarını aldatan kadınlar ile ilgili bir göstergedir ve oyunun sonunda, dizimsel aksiyon sonucu değil, gösterge tanımlandığı ölçüde oluşur.

Ortaoyununun yapısal betimlemesinde başvurulan sınıflandırma çalışmasının temel çıkış noktası Ortaoyunu'nun öznesi olan Kavuklu'dur doğal olarak. Burada varolan sınıflandırma çalışmasından evvel çeşitli ortaoyunu incelemelerince de Kavuklu'ya yönelik sınıflandırma çalışmaları yapılması rastlantı değildir.

Çünkü Ortaoyunu fasıllarına konularına göre ayırmak, konunun göreceliği yanısıra, Ortaoyunu fasıllarının da birbirlerine olan benzerlikleri nedeni ile olanaksızdır.

Özneye yönelik sınıflandırma çalışması ise doğaldır ki kurguya yönelik ve ortaoyunu yapısını betimleyici bir çalışma olmaktadır.

Bu bölümün konusu olan yapısal betimleme'nin çıkış noktası bu sınıflandırma ile öznenin temel yö-

nelimini anlamaya çalışarak göstergelerin oluşma biçimini ve sınıflandırılmasını olanaklı kılar. Oyunun temel öznelerine kavramsal özellikler yükleyip bu kavramsal özelliklerin sınanması, öznelerin oluşturacağı edim sözcelerini, durum sözcelerini ve bu durum sözcelerinin değişimleri ise anlatı izlencesini verir. Anlatı izlencesi ise uzam, zaman ve oyunculaşma ile oluşur.

Şu ana kadar denenen yapısal yaklaşımda ve sınıflandırma çalışmasında öznelerin soyut kavramlarla değil, somut durumlarla ve özellikle yüklendiği daha doğrusu hemen oyuncu aşamasına geldiği gözlemlenebilir. Bu somut durumlar, Kavuklu ve Pişekâr için sahip olma-olmama durumuna indirgenebilir. Sahip olma için edim ve edim tümcelerinin bulunmaması, durum sözcelerinin göreceliği, temel yapının bir olay anlatmaktan çok, bir olay'ı çeşitli yönleriyle göstermek olduğu sonucunun çıkarılmasına olanak sağlar.

Dolayısıyla oyunun sınıflandırma çalışması temel yapıları değil bir temel yapının çeşitlenmelerini ortaya kor.

Kavuklu'nun objeye yöneldiği (dolayısıyla oyun kişilerinin de objeye yöneldiği oyunlarda) var olan yapısal özellik o objenin betimlenmesidir. Bu betimleme, bu göstergenin, öğelerinin değişimiyle değil, göstergenin algılanış biçimleri ile ilintilidir. İşlem göstergeye değil, göstergenin iletişim biçimine yapılmaktadır.

Kavuklu'nun kendini başkasına ait bir dolantının içinde bulduğu oyunlarda, zennelerle ya da bir aşk öyküsüyle ilgili bir gösterge'nin yine değişik durumları gösterilir.

Kavuklu'nun birşeyden kaçtığı oyunlarda, diğerlerinden farklı olarak göstergayı oluşturan Kavuklu, göstergayı, ortaoyunu temel göstergesine indirger.

Bu gösterge oluşturma biçimi, oyunun yapısını da belirler. Zaman kullanımı-zamanın sayıntı bir kavram olması. Uzam kullanımı-Pişekâr'ın belirleyiciliğinde uzam'ın belirlenmesi. Dizisel ve Dizimsel Düzlemlerin biçimi-Dizisel öğelerin baştan kurulup, oyunun yapısı içinde tekrarlarla, dizimselliğin kurulması Ortaoyunun temel yapısı ile ilişkilidir. Bu yapı ise oyunun sözcelerini belirleyen, temel gramer yapısı (Giriş+Muhavere+(Arzbar+Tekerleme)+Bitiş'tir.

Dolayısıyla Ortaoyunu sözceleri hayata ilişkin, herkesin bildiği bir göstergenin ortaoyunu yapısı içinde, ortaoyunun belirlenmiş kişileri ile bu yapıyı koruyan ve kuran Pişekâr yönetiminde, Kavuklu öznesini merkez alarak kurulmasıdır. İşte bu yüzden gerçek hayattaki göstergelerle bir eğretileme ilişkisine girerler.

## 1.2. Ortaoyunu'nda Kişileştirme

Ortaoyunu'nda kişileştirme başlığı altında, başlığın kendisinin de belirlediği gibi ortaoyununda kişilerin nasıl varolduğu, ne için varolduğu yani kişileştirme'nin temel yönelimi esas alınmaktadır.

Bu esasa göre kişilerin temel özellikleri, yapıyı nasıl etkilemekte oldukları Ortaoyunun gösterim yapısının gösterebilimsel yaklaşımda gereklidir.

Ortaoyununda kişileştirmenin genel özellikleri hakkında Metin And şunları söylemektedir:

"Kukla, Karagöz ve Ortaoyunu kişilerinin en büyük özelliği tip olmalarıdır. Bunlar durağan ve değişmez genellemelerdir. Kendi istemlerini kullanma güçleri yoktur. Bu yüzden sürekli olarak kendi kendilerini yinelerler. Onlardan belli durumlar karşısında belli davranışlar bekleriz. İlişkilerinde de bir değişmezlik vardır. Kişilikleri silinmiştir, belli bir zamana oturtulmamıştır ve belirli bir geçmişleri ve gelecekleri yoktur. Olaylar onlara birşey katmaz, onlar üzerinde yaşantılar bir iz bırakmadığı gibi, davranışları da değişmez. Belirleme, büyüme, yaşlanma gibi zamanın birikici etkisi onları etkilemez. Belirli kimseler, özellikler tek bir kişide bütülmüştür. Dış ve fizik görünüşleri önemlidir, kişinin özünü tamamlar. Dramda bir kez olup yinelenmeyen tersine tipler genelleştirilmiş ve soyutlaştırılmıştır. Bu da yalınlaştırma ve şiddetlendirme ile ya da karşılaştırma ve genelleştirme ile olur. Canlı oldukları yanılısamasını (illusion) yaratmazlar."(20)

(20) Metin And, Geleneksel Türk Tiyatrosu, İnkilap Kayınevi, İstanbul, 1985, s.457.

Bu tiplerin belli bir zamana oturtulmamış, geçmiş ve geleceği olmayan, olayların onlara birşey katmadığı soyut tipler oluşu ortaoyunu yapısının temel sonucudur.

Göstermecî oyunlarda kişileştirmenin, genellikle tiplene ile yapıldığı savı yaygındır. Bu göstermecî oyunun temel anlamı ve gösterge yaratma biçiminin, dolayısıyla seyirci ile iletişim biçiminin sonucudur.

Ama göstermecî oyunlarda, bu genel özelliklerin toplandığı, oyunun gelişimi ile ilişkili bir kişilik değişimi, süreci yaşamayan tiplerde, ortaoyununun tiplerinden daha fazla bir belirlenmişlik vardır. Örneğin Commedia Dell Arte tipleri insan tipolojisi içindeki, (aceleci, saldırgan, yürekli) gibi sıfıflandırmalarının dışında, belli bir meslek sınıfına dahildirler, hatta gerek oyunun yapısını, gerek tipleri belirleyen en önemli öğelerden biri budur.

Capitone'nin coşkun koyu ve böbürlenici tavrının en önemli dayanağı asker olmasıdır. Ya da Uşak Arrlectino, toplumda kabul gören uşak tiplerinden biri içinde sevimli ve hırsız, dilenciği gösterir.

Görüldüğü gibi tiplenenin soyutluğu var olsa bile, tipler belirli bir sınıfa dahildirler. Eylemlerinin temel yönelimini bu sınıf belirler.

Ortaoyunu tipleri ise mesleksel açıdan ve kişisel özelliklerinin bu mesleki açığa bağlanmasıyla oluşan bir belirlenmişlik içinde değildirler. Bu kişile-



rin nasıl tipler olduklarını, ve yönelimlerini ortaya koyarak görmek mümkündür.

**PIŞEKÂR**-Oyunda, Kavuklu ve zennelerle, dolayısıyla oyunun aksiyonu ile ilgili temel eyleten olan Pisecor'ın bu görevi Kavuklu tarafından bir oyunda açıklanır.

-"Pişekar yani önden giden, arkadakileri sürükleyen demektir. (21)

#### BAHÇE

Pişekâr'ın oyunda gördüğü temel görev, rejisörlüktür. O doğaçlama oynanan oyunu idare eder. Pişekâr, tahsil görmüş, herkesin dilinden anlayan, görgü ve ahlak kurallarına bağlı gibi görünen bir tiptir. Görüldüğü üzere bir yönelimi değil, birçok yönelimi içinde barındırır. Bir sınıflandırma içine girse ancak çok genel olan olumlu-olumsuz tip sınıfları içinde olumlu'nun içinde yer alabilir. Pişekâr bu düzenleyiciliğinin, koruyuculuğunun gerekçesi olarak bir mesleğe ait değildir. Yine belirli bir şekilde söylenmeyen bir mahalle muhtarı gibidir.

KAVUKLU-O da doğru ya, peki birbirimizden ayrılalı ne gibi şeylerle uğraştın? Ne işler yaptın? Bari onları anlat.

PİŞEKÂR-Nesini anlatayım, a birader onu sende bilirsin. Beninkisi didebanlık. Biraz hükümet işlerinden meşihat işlerinden anladığım için, her başı sıkılan bana koşar ve işini bana bırakır. Ben de gider beceririm. Oradan buradan beş on kuruş. Onunla geçinip gidiyorum. Ne olacak, a birader, hayat mücadelesi.

(22)

#### ÇİVİ BASKINI

Görüldüğü gibi Pişekâr, kişilik olarak net olmayışının tamamlayıcısı olarak yaptığı iş açısından da bir netlik taşımaz. Ortaoyunu kodlarını oluşturan, kodların temel kaynağıdır. Kavuklu ise oyunun merkez kişisidir. Oyunun temel eyleyeni, aksiyonun merkezidir. Kavuklu'nun iş ya da ev araması, Pişekâr'ın da ona ev ya da iş bulmasıyla başlar oyunun aksiyonu. Oyunun temel göstergesi Kavuklu aracılığıyla kurulur. Kavuklu aracılığıyla kurulmasının temel nedenlerinden biri ise Kavuklu'nun işsizliğidir. Oyunun diğer tiplerinin görece belirsiz (oyundan oyuna değişen) mesleklerine rağmen Kavuklu'nun yaptığı iş oyunda belirle-

(22) Cevdet Kudret, A.g.e., CiltXI, s.232.

nir. Yani bir geçmişi ve dolayısıyla, işiyle, yöresiyle bir belirlenmişliği yoktur. İşte bu belirsizlik oyunun temel kişisi yapar Kavuklu'yu. Çünkü Kavuklu Ortaoyunu'nu, Ortaoyunu Kavuklu'yu belirler. Kavuklu'nun diğer taklitlerle çatışmasının da nedeni, bu herhangi bir kategoriye giremeyen belirsizliğidir. Bu belirsizlik Kavuklu'nun olaylara ve kişilere karşı çıkma sebebidir. Kavuklu, dolantıyı sağlayan bir uşak değildir ancak buna yakın işlerde çalışır ama yaptığı işe tepki duyarak, Kavuklu aksiyonun merkezidir temel ilerleteni değildir. Çünkü aksiyonu ilerletmek bir yana kişilerle hiçbir düzlemde uzlaşmayarak, kesintiye uğratar. Dolayısıyla kişilerin Kavuklu'ya yaklaşımları da bu belirsizliği korur. Kavuklu göstergesel özellikleriyle de belirsizdir, dolayısıyla ortaoyunu kişileri tarafından insan olarak bile algılanmaz.

KAVUKLU-Selam vermeden silah çekmek de doğru değildir.

Sok onu yerinede konuşalım.

ARNAVUT-(Bir adım daha geriye sıçrayarak)-Ha bre, adam cibi lakırdı söylüyor.

KAVUKLU-Ay! Herif beni adama benzetemedi.

ARNAVUT-Ha bre, sen adam mısın?

KAVUKLU-Elbette adamım. Beğenemedin mi?

ARNAVUT-Sahi mi söylüyorsun bre? Cendini adam mı sanıyorsun?

(23)

ESKİCİ ABDİ

Diğer kişilerin meslekleriyle ilintili olarak Ortaoyunu'nun her fasıl'ında değişiklikler göstermelerine benzer olarak Kavuklu'nun işi Ortaoyununun aksiyonunu belirler. Ama Kavuklu'nun bu iş için gerekli edim'i yerine getirmesi için ve aksiyonun belirsizliğini de oluşturur.

ÇELEBİ-Çelebi, oyunda zennelerle olan ilişkisi aracılığıyla ya da babasından kalan mirasını işletmesi için Pişekâr'a başvurmasıyla bulunur. Ortaoyununun aşık tipidir. Ama bu tip de çok belirli değildir. Zennelerle ilişkisi, bazı oyunlarda evlilikle sonuçlanırken, (Çivi Basını) bazı oyunlarda diğer taklitler gibi gönül eğlendirmeden öteye gitmez. Eylemi etkileyen bir kişi olabilecekken eylemde ya diğer taklitler gibi tekrar işlevini oluşturur ya da oyunun finalinde yeniden ortaya çıkarak, zenne ile evlenir. Diğer taklitler gibi tek belirlenmişliği dili kullanış biçimindedir. Genel tipoloji içinde kibar biri olarak tanımlanır. Ama bu kibarlığı Kavuklu ile anlaşamamaktan doğan bir çatışma dışında oyunun aksiyonu belirleyecek ya da etkide bulunabilecek bir çatışma ve sonuç yaratmaz.

Çelebi oyunun dizisel olarak kurulmasında yardımcı olur ama bu tıpkı Pişekâr'ın oyunu kurması gibi oyunun eyletenlerinden dolayısıyla

aksiyonu belirleyen,-içinde bulunan biri değil-  
de-, onu kuran kişi olarak bulunmasıyla olur  
(Hamam oyununda Hamam'ın işletilmesi için is-  
tekte bulunması)

Bazende oyunun temel objesi iken (Kanlı Ni-  
gar) dizimsel öğelerden herhangi biri olarak  
kalır. Çelebi bunun başında birçok oyunda var  
olan gösterenin bir İstanbul Efendisi tarafın-  
dan algılanması görevini yerine getirir.

ZENNELER-Bunların Pişekâr ya da Kavuklu ile ilişkile-  
ri (karısı, kızı, tanıdığı vb.) olduğu gibi  
oyunun öbür kişileriyle de (Çelebi, Sarhoş,  
Kayserili, Rumelili, Türk, Laz, Arnavut, Frenk,  
Yahudi vb.) ya da alacak verecek ilişkileri  
vardır. (24)

Görüldüğü gibi zenneler hemen oyunun bütün  
kişileriyle bir sebeple ilişkiye girmektedirler. Orta-  
oyunu yapısı içinde bir genellemeye gidersek oyunları  
dörtte üçü zenneler üzerine kurulmuştur. Bu olgu daha  
önceki bölümde yapılan sınıflandırma çalışmasında da  
ortaya çıkar.

Zenneler doğaldır ki, bir mesleğe bağlı değil-  
dirler, varlıkları birisinin zevcesi, pişekâr'ın bir

(24) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.71'den Ahmet  
Rasım, "Ortaoyununda Kadın" Muharrir Bu ya,  
İstanbul, 1926, s.86.

tanıdığıının kızları ya da orta malı, hafif meşreplikleriyle ortaya çıkar. Temel bir eğilim, bütün zennelerin hafif meşrep olmalarıdır. Zenneler abla, kardeş, anne ve kayartodan oluşan bir topluluk oldukları gibi sadece abla, kardeş ya da tek başlarına olabilirler. Kayarto onları yetiştiren, evin işlerini gören Kalfa Bacıdır, zenci bir halayıktır. Kavuklu gibi sözü, ters anlaması özellikle Kavuklu ile anlaşamamazlığa hatta kavga, kaçma-kovalama sınırına varır.

Zenneler olayları kurdukları ve çoğu zaman taklitlerin dizisel tekrarlarını oluşturdukları için aksiyonun merkezidirler. Çoğu zaman Kavuklu'nun istemeden içine girdiği olaylar onlar tarafından kurulur.

Ama olayların gelişimine hiçbir etkide bulunmazlar. Sadece kişilerin nesnesi olma görevini yüklenirler. Taklitler ile Kavuklu onlar yüzünden çatışır. Ama bu onların hiç bir şekilde etkide bulunmadığı bir durumdur.

Zenneler durum'u yaratırlar ve durum olarak kalırlar. Durum dizisel öğelerin tekrarı ile altı çizilerek verilir ve duruma yeni giren bir kişi ile durum değişir ve zenneler yeni değişen durumu kabul lenirler.

Örneğin; anne ve babasını kaybeden Elmas, Tireli'de anne ve babasının evinin karşısında ev tutar, bu durum taklitlerin gelişi ile Elmas'ın borçlu zör durumda oluşunun gösterilmesi, Elmas'ı kıskanan annesi'nin Elmas'ı Kavuklu'ya istemeye gidişinde kızı ta-

nımasıyla sona erer.

Elmas durumu değiştirecek hiçbir eylemde bulunmaz. Fasal'ın başı ve sonu arasındaki Taklit'lerin gelişi durum'u sadece güçlendirir. Dolayısıyla ortaoyununun temel yapısı içinde zenneler eyleten görevlerini sürdürürler, ama bir eyleyen olarak görev almazlar, çünkü eylemleri için herhangi bir sebeple yüklenmemişlerdir.

Kanlı Nigar oyununda bu durum ilk başta bozulur gibi görünsede zenneler dizisel tekrara ancak bir durum sözcüğü olarak katılırlar ve bunu başka bir durum sözcüğüne oyunun sonunda çeviren kişi, o ana kadar aksiyona hiçbir etkide bulunmamış olan Hirbo'dur.

Sonuçta zennelerin tipleri, bir belirsizlik içinde kurulur ve tıpsel özelliklerin genel tanımlarla verilmesiyle zenneler eyleten ve durum oluşturma özelliklerini ortaoyunu fasıllarının birçoğunda tekrar ederler.

Tuzsuz, Matiz, Sarhoş, Külhanbeyi-Temel özellikleri, zorbalıkları ve kullandıkları argodur. Bazen aynı oyunun içinde ikisinin üçünün birarada bulunduğu (Kağıthane Sefası'nda ve Sünnet'de Külhanbeyi ve Matiz vardır) olur. Oyunda taklitlerle aynı işlevde yani dizisel bir öge olarak ve oyunun dizimselliği içinde bir tekrar ögesi olarak buldukları gibi özellikle Matiz, Fasal'ın çoğu zaman dizimsel aksiyonla ilintili olmayan final'ini oluşturma görevini yük-

lenir. Fasil boyunca taklitlerle ve tekrarlarla tanımlanmış olan durum'u Matiz değiştirir. Matiz'in değiştirme gücü zorbalığından kaynaklanmaktadır. Kağıthane Sefası, Sünnet, Mandıra, Kunduracı, Sandıklı, Telgrafçı, Bahçe, Çivi Baskını Matiz'in gelmesiyle durumun değiştiği ve sonuçlandığı oyunlardır.

Cüce ve Kanbur-Oyunun muhaveresinde, Arzbar bölümünde ya Kavuklu'nun oğlu veya akrabası ya da peşine takılmış biri olarak gelir. Bundan önceki bölümde de belirtildiği gibi sadece Kavuklu göstergesini tanımlar. Kavuklu'nun maskotu'dur. Diğer tiplerdeki kavramsal belirsizlik onda daha yoğun olarak vardır, çünkü varlık nedeni kendine ait değil, sadece Kavuklu'ya aittir.

Taklitler- Taklitler ortaoyunu kurgusu içinde oluşturulmuş olan duruma doğrudan etkide bulunmayan, tekrarlarla durumu güçlendiren öğelerdir. Pişekâr, Kavuklu ve/veya zenneler tarafından oluşturulan bir gösterge taklitler ile güçlendirilir. Örneğin zennelerin açtığı Hamama gelen taklitler Hamam'a girmeden evvel Kavuklu'nun Aktar dükkanı önünde karşılaşıp, içinde Hamamla ilgili betimlemelerin, cinasların bulunduğu sözlerle Hamam göstergesine göndermeler yaparlar.

Taklitler zenneler ile ilgili bir durum'un oynandığı oyunlarda da zenneler'le ya görüşmek ya da alacaklarını almak için gelirler. İşte bu tür durum-



larda kendilerine yakıştırılan bir meslek ile ilintili olarak zennelerden alacaklarını isterler.

Buna göre:

- HIRBO-Kastamonulu, Bolulu (odun varıcısı, bekçi, gözlemeci, ahçı)
- KAYSERİLİ-(Yağcı, pastırmacı, yumurtacı, bakkal, kavaf)
- EĞİNLİ-(Kasap)
- LAZ-(Bakırcı, Kalaycı, Hallaç)
- RUMELİLİ-(Pehlivan, arabacı, kahveci)
- KÜRT- (Hamal, bekçi)
- ARNAVUT-(Celeb)
- ACEM-(Halı tüccarı, zenneci, antikacı, kına tüccarı)
- ARAP-(Tüccar)
- CÜD-(Kuyucu, sarraf, tefeci, eskici)
- ERMENİ(Ud ustası)
- BALAMA-(Doktor, eczacı)

gibi meslekleri, oyunun aksiyonunun belirleyiciliğinde yüklenirler.

Bu meslek yakıştırma, kişilerin memleketleri, milliyetleri ve yaptıkları herkesce bilinen işlerle ilgili olarak ve zennelerle ya da Kızlar Ağası'nda olduğu gibi Ağa ile yani oyundaki işlevleri ile ilintilidir.

Meslek tipi belirlemez. Aslında tip de mesleği belirlemez. Örneğin Ermeni'nin ud ustası olması sadece Kızlar Ağasının ud çalmak istemesi ile ilintilidir. Dolayısıyla tipi belirleyen tek özellik, mem-

leketi, bir azınlığa ait oluşu, bundan kaynaklanan dil kullanma biçimi ve anlama yetisidir.

Dolayısıyla tip'i eylem değil söz belirlemede, sözden, lehçeden kaynaklanan farklılığı ise mahalleye yakın, karikatürize edilmiş kostümü ile desteklemektedir.

Tipleri eylemlerinin-ya da genel insan davranış biçimlerinden birine ait olmaktan kaynaklanmayan eylemlerinin-belirlememesi tip'in durumları değiştirememesi, aksiyon yaratamamaları ile ilişkilidir. Taklitler oyunun belirlenmiş dizisel öğeleridir, hemen her oyunda vardır, üstelik de oyuna girişleri birbirlerinin ardından ve duruma müdahale edici olmayınca tipler dizimsel ilerleyiş katkıda bulunmazlar ya da başka bir deyişle tekrarlarla durumu devam ettirirler.

Bunların dışında kalan tipler de vardır. Bunlardan Denya pek çok oyunda yer alır. Denya gerizekallı bir çocuktur. Bu niteliğinden dolayı zaten durumları değiştirebilme yeteneği yoktur. Sürekli tekrarladığı sözlerle, kişi nitelendirmelerini birbirine karıştırmasıyla (Hanımamca gibi) duruma ilişkin bilmeden söylediği gerçeklerle Kavuklu'yu kızdırarak komik öge yaratır.

Bunun dışında oyunun kurgusu ile ilintili bir tek oyuna özgü tiplerde vardır. Bunlar ortayounun asal tipleri değil, fasıl'ların konuları ile gerek-

sinme duyulan tiplerdir. Bu yüzden bu tipler diğerlerinin aksine, kendileri için değil, oyun için vardır- lar ve ya dizesel olarak durumu yaratır ve dizimsel düzlemin, öznesi olur ve dizimsel düzlem içinde de varolurlar ya da dizimsel düzlemin sonucu olurlar. Bunlara Kızlar Ağasında, Kızlar Ağasını (oyunun öznesi ve dizesel, dizimsel düzlemin kurucusu ve nedeni) yine aynı oyunda Yeniçeri Ağasını, Şalgam Hoca'da, Hoca'yı örnek verebiliriz. Ayrıca Çengi köçek ve Çingeneleler gösterilen durumun içinde zenginlik sağlamak için varolurlar. Ama hiç bir şekilde duruma etkide bulunmazlar.

Oyun kişilerine ortaoyunun yapısı ilintili olarak, göstergibilimsel bir yaklaşımla bakıldığında bu kişilerin durumları oluşturuca, durumları sonuçlandırıcı ve durumlara dizimsel düzlemde etkide bulunucu (ama durumları değiştirme etkinliği olmayan) görevleri yüklendiği görülür.

Kişiler ortaoyununun genel grameri içinde, yani bu (Giriş+Muhavere+Fasıl+Bitiş) sıralamasına uygun görevsellikte ortaoyununda yer alırlar. Örneğin Giriş ve Muhavere'nin kişileri bellidir. Taklitler ya da zenneler bu bölümlerde yer almazlar.

Kişilerin görevleri ise aksiyon değil durum yaratmaktır. Yani Laz zennelerle ya da bir obje ile ilgili bir durumu değiştirmez, ona kendi özelliklerinden kaynaklanan bir tepki verir ve gider. Zenneler

çoğu zaman durumların nedeni ve sonucu oldukları halde, durumlara etkide bulunmazlar.

"Ortaoyunu Üzerine Genel Göstergibilimsel Bir Yaklaşım" bölümünde de inceleneceği üzere, Ortaoyunu kişileri Ortaoyunu aksiyonu içinde yer alırken Durum'a katkıda bulunmaktan çok, kendileri için vardılar. Yönelimleri Durum'a yönelik gözükse bile, aslında Durum'a yardımcı olurken, kendilerini tanımlarlar. Birbirinin peşisıra aynı duruma, tekrarla ulaşan bu kişilerin Ortaoyunu yapısı içinde sözce grameri dışında varlıkları kendilerine yöneliktir. İşte bu yüzden ki tiplerin tanımları yetersiz ve bir kavrama ya da kişilikten kaynaklanan bir özelliğe değil, yöresel ya da folklorik bir tanıma işaret eder. Bunlar belli konuşma biçimleri içinde, buldukları kültürel ve folklorik yapıdan çıkarak kendilerine ulaşırlar. Dolayısıyla gerçekleri ancak bu folklorik yapı ile ilintilidir.

Böyle bir belirsizlik ise eylemin değil, söz'ün, tanımlamanın değil, göstermenin nedeni olmaktadır.

Ortaoyunu fasıl'larının temel yönelimi ise budur.

### I.3.Ortaoyununda Dil'in Kullanımı

Ortaoyunu birçok ortaoyunu arařtırmacısının ve hatta Ortaoyuncularının da belirttiđi gibi bir "Meydan-i sühan" yani söz meydanıdır.

Cevdet Kudret Ortaoyunu adlı iki ciltlik çalıřmasında Ortaoyunu'nu tiyatro biçimi olarak tanımlarken

"Olaylar zincirinin bu kadar sade oluşuna karşılık, söze alabildiđine geniş yer verilmiştir. Bu bakımdan Ortaoyunu eylem I Action I üzerine kurulmuş bir tiyatrodur, bir "meydan - î sühan"dır. (25) demektedir.

Ortaoyunu'nun Action üzerine kurulu bir oyun olmamasının nedeni, Action'un sözüdeğil, söz'ün aksiyonu belirlemesidir. Bu ortaoyununun diğer tiyatro biçimlerinden ayrı, özel bir yere sahip olmasını sağlar.

Ortaoyunu kodlarını, eylem ya da nesne deđil, söz oluşturur. Pişekâr'ın bir nesneye, diyelim Yeni Dünya'ya anlam yüklemesi ile Yeni Dünya zennelerce ev olarak kabul edilir. Ama Kavuklu bu sayıntıyı (Convantion) kırar ve Yeni Dünya'ya bir paravanaya

---

(25) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.92.

döndürür. Ve tüm bu dönüşümlerin, nesnenin şekli ile ilgisi yoktur. Nesne ile ilgili sayıntıyı kuran da bozan da sözdür.

PİŞEKÂR-Gel sen de gör (evi gezmeye giderler.Ağzıyla)

-Çatır, çatır çatır.

KAVUKLU-İsmail, ne bu çatır çatır.

PİŞEKÂR-Kapının kilidini açtım.

KAVUKLU-Kapıyı açmak için her zaman seni mi arayacağız.

PİŞEKÂR-Niye beni arayacaksın? Anahtar işte.

KAVUKLU-Çatırçısı ağzında da..... Hani bunun merdiveni.

PİŞEKÂR-Yahu, iki katlı ev.

KAVUKLU-Kadayıf cinsi olacak.

PİŞEKÂR-Dur, ben çıkayım da gör. (Ağzıyla) Pat pat pat (Sandalyenin üstüne çıkar. Aşağıya bağırır.)-Hamdi eñdi...Yukarıya gel.

KAVUKLU-Ağzından merdiveni çıkar da basayım.

(26)

TİRELİ

Görüldüğü gibi Pişekâr'ın sözle ve seslerle kurduğu kod Kavuklu tarafından bozulmaktadır. Gösterim nesnelere ile ilintili sayıntı yaratma ve bozma olayı, ortaoyunu sayıntılarının tümü için geçerlidir.

Ve bu sayıntıyı bozarak yeni bir sayıntı oluşturma-  
nın çıkış noktası dil'ğin anlaşma kodunun bozulması-  
dır. Dil ortaoyununda anlaşma değil, çözümsüz çatış-  
ma yani anlaşamama üzerine kuruludur.

KAVUKLU-Tekirdağ'dan karpuzu yükleyerek buraya getire-  
cek, kabzımala teslim edecek bir de kağıt  
alacak; tekrar Tekirdağ'ına dönerek, ben gidip  
gelineye kadar orada mal hazır edilecek, tek-  
rar alıp İstanbul'a getirerek muamele yapacak-  
mışım.

PİŞEKÂR-Haa anladım. Sen mutemed.

KAVUKLU-Musibet sensin. Ulan, şimdi şu münasebetsiz-  
liğin ne lüzumu var durup dururken?

PİŞEKÂR-Yanlıs anladın. Sen, mal sahibinin bir mü-  
messili.

KAVUKLU-Şimdi, benim anladığımı doğrulttun mu sanki.

PİŞEKÂR-Anladım iki gözüm. Sen benim anladığımı an-  
lamadın.

KAVUKLU-Uzatma, İsmail, sözümü bitireyim.

PİŞEKÂR-Buyurun efendim.

KAVUKLU-Hayır eksik olmayın, şimdi yedim, karnım tok.

PİŞEKÂR-Görüyorsun ya. Lafı ben değil sen uzatıyor-  
sun.

KAVUKLU-O senin kısılası çenen duruyor mu?

PİŞEKÂR-Evet, Tekirdağ'ına git.

KAVUKLU-Şimdi mi?

PİŞEKÂR-Hayır canım hikayeni anlat.

KAVUKLU-Bir yelken kayığı ile, Tekirdağı dedik çektik.

PİŞEKÂR-Kayığı mı?

KAVUKLU-Hayır cavlağı çektik.. Ulan, söz temsili bir yere gittiğini söylemek için, "İstanbul dedik çektik" demezler mi? Ben de "Tekirdağı dedik çektik" dedim. Sen böyle her sözüme aksi bir mana verdikçe ne hikaye, ne de oyun biter. Dur da anlatayım başıma gelenleri.

PİŞEKÂR-Efendim, sizi dinliyorum.

KAVUKLU-Ulan, beni dinlersen çenen durur. Her heyse, Oradaki bostan sahipleri bizi karşıladılar. Ziyafetler filan, o geceyi misafir olarak mal sahiplerinin evinde geçirdik. Bilmem ne düşündüler taşındılar, ertesi gün.

PİŞEKÂR-Tuy dediler mi?

KAVUKLU-Onlar beni değil, galiba ben seni kovacağım. Ulan, ne münasebetsizsin be herif. Bırak da anlatayım.

PİŞEKÂR-Devam et, devam et.

KAVUKLU-Dayanacak, adanda kafa mı bırakıyorsun.

PİŞEKÂR-Efendim, "Hikayeyi anlat" demek istedim.

KAVUKLU-Peki ben sükût mu ediyorum da söylüyorsun?

Ne e, ne de bu sade senin boşboğazlığın.

Dinleyecek misin keseyim mi?

PİŞEKÂR-Aman efendim, lakırdı serencamın en tatlı yerinde kesilir mi?



KAVUKLU-Kim bu Bakırcı hoca?

PİŞEKÂR-Canım "Bakırcı Hoca'" diyen var mı a birader?

Sen "ters"i "teres" anlıyorsun - Canım, "-Başından geçeni anlat" diyorum.

KAVUKLU-Ulan ana kaç kere sus diyorum yine çenen durmuyor. Susacak mısın, yoksa kafana birşey vurarak savaşayım mı?

PİŞEKÂR-Canım birader, ne hacet! Ben sukût ederim, siz de hikayeyi istediğiniz gibi ikmal edersiniz. Buyurun sizi dinliyorum.

(27)

BÜYÜCÜ HOCA

Görüldüğü gibi dille ilgili anlaşma'yı bozan yani dil kodunu bozan yalnızca Kavuklu değil Pişekâr'dır da. Pişekâr dil'in anlaşamama aracı olmasından dolayı, Kavuklu'nun taklitlerle ya da kendisiyle olan anlaşmazlıklarını oyunun ilerlemesi için sona erdirir. Dolayısıyla eylem eylem'in akıcılığıyla olmadığı gibi dil'in akıcılığıyla da sürmez. Anlatı anlarına bölünür. Yani anlatılacak olan olay dahi, anlatılamaz, gösterilen de olayın nasıl anlatılamadığıdır.

Ortaoyunu dil'in hemen hemenbütün ögelerini kullanarak, onların günlük yaşamdaki kullanımları ile alay eder. Bu amaçla dilsel sanatlar hem kullanılır, hem de kullanımları ile alay edilir.

Çelebi'nin ya da Pişkâr'ın kullandığı dil ile eğretilmelerle alay edilmesinin yanısıra, çok kullanılan günlük yaşama geçmiş deyimler, yan anlatımlar bile düz anlama çevirilir. Ortaoyununda. Dil'in kullanımının temel eğilimi, bu yan anlamları, deyimleri, düz anlama çevirme ve ses benzeşmesi yapmadır.

Ortaoyunu tiplerinin en belirleyici özelliği dil kullanımlarındadır. Tipler, taklitler, tam ortaoyunu kişileri dilsel bir maske ile çevrelenmişlerdir. Tip olmalarını belirleyen en önemli gösterge dili kullanma biçimleridir. Ortaoyununun temel karşıtlığı da yapısal betimlemesinde de görüldüğü gibi kavramsal karşıtlıklarla değil, dilsel karşıtlıklarla oluşur. Sadece dilsel karşıtlıkla oluşan çatışma ise aksiyon'un doğmasını engeller. Dolayısıyla aksiyon ilerlemez, dilsel karşıtlığın oluşturduğu durumlar ardarda sıralanır.

Taklitlerin ve bunun dışındaki tiplerin temel karşıtlığı, bireysel olarak dili kullanma biçimlerinde görülmez. Bunlar yöresel ve kültürel (Matiz, Kulanbeyi, Sarhoş) farklıların belirlediği biçimsel özelliklerdir. Taklitler geldikleri yörenin konuşma biçimine göre, o yörenin ağzına uygun olarak Türkçe'deki sesli, sessiz uyumunu, vurgulama kurallarını

titremleme ve söz dizimi'ni bozarlar. Diğer tipler ise geldikleri kültürel ortam ya da zeka seviyesi ile ilintili olarak (Denyo) Türkçe'nin kullanım biçimini değiştirirler.

Yani dili kullanma biçimleri taklitlerin ve tiplerin, kişisel özelliklerinden değil, toplumsal ve kültürel özelliklerinden kaynaklanır. Dil kullanmada, daha doğrusu söz oluşturmada kişilik özellikleri ya da kusurları gösterilmez. (Örneğin kekemelik ya da r'leri söyleyememe gibi kusurlara taklitlerde rastlanmaz).

Kavuklu'nun temel yöneliminin iş bulmak olduğu, dolayısıyla herhangi bir meslek grubuna ait olmadığı, iş bulduğu zaman ise bu işi yapacak edineç'e sahip olmadığı için işin de bir sayıntı olduğu yapısal betimlemede tanıtıldı. Kavuklu tüm bunlara ek olarak ve bunlarla ilintili olarak, dilsel olarak da belli bir toplumsal ya da yörel özellik göstermez. Dili kullanım biçimi tüm taklitlerle, Çelebi ile Sarhoş, Külhanbeyi, Matiz ile Pişekâr'la farklıdır. Yani Kavuklu bir dilsel sınıflandırma içine girmez. İşte bu yüzden Kavuklu çatışmanın öznesi olmaktadır. Bütün taklitlerin, Pişekâr'ın karşısına çıkan Kavuklu, anlaşılmamanın, ortaoyununun dil'in kodlarını kırma, dil'âe alay etme eyleminin temel aracı olmaktadır.

Ortaoyununda dil'in kodları'nın kırılması, komik öge'yi oluşturur. Bu taklitlerle ilgili olarak, kullanılan ağızı, söz dizimini Kavuklu'nun anlayama-

ması taklitlerin de Kavuklu'nun sözlerini ters anlamalarından kaynaklanır.

Bu Anadolu'lu ve Rumeli'li taklitlerde Türkçe'nin ses yapısının, söz diziminin, vurgu özelliklerinin değiştirilmesiyle ortaya çıkar.

HIRBO -Ne satıyon, hemşerim?

KAVUKLU-Hava.

HIRBO-Ne halvası, ulan?

KAVUKLU-Arap havası.

HIRBO -Ulan, tahan halvası olur emme. Arap halvası olur mu hiç?

KAVUKLU-Ulan, evvela dilini düzelt. Bir kere "halva" değil; "helva"dır; sonra helva değil "hava"dır.

HIRBO --Ulan, ben banga bir iyice bah. Ben "hevla" dimesinê de bilürün, "halva" dimesini de, goca öküz.

KAVUKLU-Ne o? Babanı mı hatırladın, yarma?

HIRBO -Öyne olacak. Simci sen bu külümüsün, onu di.

KAVUKLU-O da ne demek?

HIRBO -Ulan, sanga "-Bu külümüsün?" diyom, ağnamıyon mu eşek?

KAVUKLU-Hayır, bükülü değilim, daha kendi halindeyim, bükülmek için sıra bekliyorum.

HIRBO -Ne didün, ne didün?

KAVUKLU-Daha kendir, tiftik halindeyim, tezgaha gidip bükülmek için sıra bekliyorum, hayvan.

HIRBO -Hele sunga. Ulan, ben sanga "Kendir müsün?"

dimedim. Ben sana "-Bu külümüsün?"diyom, öküz.  
 KAVUKLU-Ulan, ben de sana "-Daha bükülmedim, kendir  
 halindeyim" dedim.  
 HIRBO -Hay galın kafalı hay. Ulan, ip idilecek ken-  
 dürü sormuyom. "-Buralı mısın? diyom, ayu!

(28)

MANDIRA

KAVUKLU-Oğlum, burası aşçı değil, kahvehane.  
 KÜRT -Biliyorum. Sen necisen?  
 KAVUKLU-Necis senin babandır.

(29)

KAĞITHANE SEFASI

RUMELİLİ-Kızanım, bana getir te ondan bir bardak.  
 (Kayserilinin içtiği rakıyı gösterir)  
 KAVUKLU -Sade o yok. Kahve, çay, limonata, nargile,  
 Kahve şekerli mi sade mi nasıl istersin?  
 RUMELİLİ-A be ahretlik, te bana öyle demediler.  
 KAVUKLU -Sana ne dediler?  
 RUMELİLİ-Ne diyecekler. Siz de te bu zıkkımdan varmış.  
 KAVUKLU -Zıpkın, balıkçılarda bulumur hemşehrim. Bu-  
 rası kahve, burada çay, kahve, limonata var.

(30)

KAĞITHANE SEFASI

- 
- (28) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.248.  
 (29) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.82.  
 (30) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.87.

Bunun dışındaki taklitlerde -yani yabancı azınlıklara ilişkin taklitlerde- ise Türkçe sözdiziminin yanlış kullanılması, Türkçe sözcüklerin yanlış kullanılması ve yabancı sözcük kullanma çatışmayı ve anlaşmazlığı oluşturur.

ACEM -Beli, özün şairsan?

KAVUKLU-Kim bu?

ACEM -Özün.

KAVUKLU-Oğlum, nedir bu uzun olan şey?

(31)

FERHAD İLE SİRİN

ARNAVUT-Nasıl bulamam? Yok mu bir hangi çöçük İsmail Efendi.

KAVUKLU-Var, bir hangi köçek İsmail Efendi.

ARNAVUT-Ho bre, diil öyle çöçek.

(32)

BAHÇE

BALAMA-Po ise (neredesin) garson.

KAVUKLU-İsmail bu herif galiba polis arıyor.

(33)

KAĞITHANE SEFASI

(31) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.317.

(32) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.87.

(33) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.99.

Anlaşamama, karşılıklı bir eylemdir. Kavuklu anlaşamamanın öznesi olmasına rağmen, yani kişilerle anlaşamama görevi temel de Kavuklu'ya ait olmasına rağmen asıl kod "anlaşamamanın kendisi" olduğu için Taklitlerde Kavuklu'yu anlamazlar ve/veya yanlış anlarlar.

KAVUKLU-Ulan, herif adımı Hancı anlamış. Vay canına oğlum benim adım Hancı değil, Hamdi, Hamdi. Sen beni hiç işitmedin mi? "Meşhur Eyüplü Kavuklu Hamdi" derler bana.

BİLAMA - Haa! Simdi aynadi. Sen mi bu Kabaklu? Yazık! Nerede kabuk var, şimdi bir retsede yazarsak, bir melhem bir defa süredsek, sabah birşey kalmayacak. Tsok yazık. Aydi göster nerde bu kabuk.

(34)

BAHÇE

Ortaoyununda dil'in anlaşamama aracı olmasının en büyük nedeni, anlaşamamayı göstererek, günlük yaşam ile tersinleme ilişkisi kurarak, güldürü ögesi yaratılmasıdır. Dil'in anlaşamama aracı olması, çeşitli durumlarla sağlanır. Bunlardan en yaygın kullanılanı ses benzeşmesidir. Çoğu zaman Kavuklu (bunu diğer kişilerde kullanır) ses benzeşmesi yoluyla yanlış anlamlayarak güldürü ögesi oluşturur.

PİŞEKÂR-Hab-ı Gaflet desene birader öyle olur.

KAVUKLU-Öyle oldu İsmail, hamamı af ettim.

(35)

KAĞITHANE SEFASI

ÇELEBİ-(Kahveyi alarak) Teşekkür ederim.

KAVUKLU-Evet efendim, ben yapamam ayıp değil ya.

ÇELEBİ -Ne yapamazsınız efendim.

KAVUKLU-Eşeği kör edemem.

(36)

KAĞITHANE SEFASI

PİŞEKÂR-Efendim, maalesef, dilime vird edilmiş bir çok kelimeler vardır ki bunları daima kullanırım. Şimdi bunları bırak da haydi yürüyelim, menzil-i maksuda erelim.

KAVUKLU-Zilli Maksut da kim? Bir de O mu var?

(37)

KIZLAR AĞASI

KAVUKLU-Suratına bir yumruk. Olduğun yerde kaskatı bırakacağım. O kadar.

YAHUDİ -Yümrük. Yümrük ha. Anladım, anladım. Ama yümrükde benim malım yom.

KAVUKLU-Ulan, "gümrük değil" yumruk.

(38)

HAMAM

- 
- (35) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.74.  
 (36) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.82.  
 (37) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.140.  
 (38) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.44.



Bu ses benzeşmesi ses benzeşmesine olanak veren ve ses benzeşmesini yapan kişinin bilinçli bir çabasıdır. Bunu sağlamak için bazen söz'ün vurgusu değiştirilir.

KAVUKLU-Beni İsmail Efendi gönderdi ben uşağım.

ARSLAN BEY-Uşşakmısın sen.

KAVUKLU-Hayır dört buselik Bayati.

(39)

TİRELİ

Kavklı birleşik Osmanlıca ve Arapça sözcükleri ses benzeşmesi yoluyla birleştirerek bir söz grubu oluşturur.

PİŞEKÂR-Bu gibi şeylerden tabii korkulmaz. Zira bu gibi rüzgarlar, anaforlar memleketimizde eksik değildir. Malum ya, İstanbul'umuz daima mütehavvil-ül havâdır.

KAVUKLU-Kim?

PİŞEKÂR-Nasıl kim?

KAVUKLU-O mütevellinin Havva Hanım.

(40)

HAMAM

Ses benzeşmesi bazen de bir başka söze değil, doğrudan sese yönelik olabilir. Ortayunu ses benzeşmesi kullanımında kendini hiçbir şekilde sınırlamaz. Bu da oyunun doğaçlama olmasının bir sonucudur.

(39) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.462.

(40) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.29.

PİŞEKÂR-Neden bu derece evhama kapıldınız?

KAVUKLU-Sen deli misin be adam? Biz ne hamama kapandık,  
ne de o tarafa uğramadık bile. Ne hamamı sa-  
yıklıyorsun sen?

PİŞEKÂR-Arz edemedim. "Hamam" değil de "-Neden o dere-  
ce ürktünüz?" dedim.

KAVUKLU-Ulan ben hayvan mıyım?

PİŞEKÂR-Aman, efendim, estagfurullah öyle demedim. O  
ani havf neden icap etti dedim.

KAVUKLU-Hav hav has.

PİŞEKÂR-Efendim, ne hırslıyorsunuz?

KAVUKLU-Seni taklit ediyorum. Allah rahmet eylesin,  
sahibin seni güzel yetiştirmiş.

(41)

ÇİVİ BASKINI

Dil'in güldürü ögesi olarak kullanımında bir  
başka yöntem ise çift anlamlı sözcüklere, cümlenin  
(söyleyenin) yüklediği anlamın dışında anlamlar yük-  
lenmesidir. Bir cümlenin anlamını, başka bir anlama  
çekme, konuşmayı olanaksız kılmakta, hem yüklenen  
anlam, hem durumun kendisi güldürü ögesini oluşturu-  
maktadır.

---

(41) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.230.

ZÜHRENİN ANNESİ-Aman canım sende, Hamdi Efendi! Sen hiç ömründe aşık olmadın mı?

KAVUKLU- Nasıl olmadım? Bir defa öyle birşey olayım dedim, oldum.

ZÜHRENİN ANNESİ-Eeey, sonra ne oldu?

KAVUKLU-Ne olacak? Beyit uyduramadım, nereye gittimse kovdular.

(42)

TAHİR İLE ZÜHRE

PİŞEKÂR-Hayır efendim, düğün filan değil. Bizim ağa hazretleri musikiye, daha doğrusu saza merak buyurdular da.

KAVUKLU-Ne sazi? Ağa sepet mi örecek?

(43)

KIZLAR AĞASTI

Ortaoyununda dil'in kullanımında en önemli öge, herkesçe bilinen yan anlamları, düz anlama çevirerek, dil'i saçma hale getirmek ve bu saçmalaktan bir güldürü ögesi yaratmaktır.

PİŞEKÂR-Ah evladım, sorma başımıza geleni.

RUMELİLİ-Ne geldi başınıza?

KAVUKLU-Komsunun çocuğu bir oturak attı.

(44)

KANLI NİGAR

(42) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.401.

(43) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.179.

(44) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.117.

Ortaoyununda yan anlamlama ise özellikle cinsel anıřtırmalarda belirlidir. Cinsellikle ilgili espriler açıkça deęil, günlük hayatta kullanılan bir sözün, cinsel yan anlamı ile ilintili olarak verilir.

KAVUKLU-Aman İsmail, onu banada öğret.

PIŞEKÂR-Peki ama yaşlısın, kavrayıp alabilir misin?

KAVUKLU-İsmail babanın şarap çanağından başlatırsın doğru konuş.

(45)

TELGRAFÇI

ARSLAN BEY-Yani iyi adam olduğuna dair bir vesikan var mı?

KAVUKLU -Vesika alacağım ama daha ev tutmadık.

(46)

Cinsel yan anlamlama ortaoyununda açık olarak genellikle verilmez. Bir yan anlamlama dizgesi olarak bir söyleşinin içinde yer alır. Bu anlama dizgesinin şifresi, bu söyleşinin genellikle başında bulunur. Böylece ilgisiz bir konu cinsel yan anlamlarla yüklenir.

---

(45) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.421.  
 (46) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.463.

I.ZENNE-Efendim, bu hal öyle doktorluk, ilaçlık birsey değilmiş. Benim bu gibi hallere adem-i tahammülüm varmış; artık vücüdüm, her âzam tiril tiril titriyor, gözlerim sü-zülüyor, kendimden geçiyorum.

PİŞEKÂR-Efendim, bu halde Kaptan yanınızda mı?

I.ZENNE-Elbette, iki gözüm; hiç beni yalnız bırakır mı?

PİŞEKÂR-Ne gibi tedavi yapıyor?

I.ZENNE-Hayır, efendim, tedavi ilaç filan değil, mut-tasıl vücudumu ovuyor. O ovduka ben gagy oldum, yalvarmaya başladım. "-Çok rica ederim, beni Ağsarıya çıkarın, kuzum kaptan diye.

PİŞEKÂR-Demek o derece deniz tuttu öyle mi efendim?

I.ZENNE-Ne söylüyorsun, iki gözüm; öyle bir hale gel-dim ki, "-Aman, Kaptan, ben çok fena oldum, artık dayanamayacağım, lütfen demirleyiniz" diye yalvarmaya başladım.

PİŞEKÂR-Limana girmişmiydiniz efendim?

I.ZENNE-Efendim, Kaptan da onu bekliyormuş "-Efendim, telaş etmeyiniz, şimdi demirleyeceğim; yalnız baştan mı, kıçtan mı icab ediyor? Onu düşünüyorum dedi -Aman, Kaptan, sen demirle de, ne-reden olursa olsun; artık tahammülüm kalmadı dedim. Merak etmeyiniz, şimdi dedi. Efendim, bunun üzerine garıl garıl öyle bir demirledi ki sormayınız.

PİŞEKÂR-Baştan mı, kıçtan mı demir atmış acaba?

I.ZENNAR-Vallahi, efendim, ben kendimden geçmişim, onun farkında değilim. Neyse, salıntı durdu, ben de gözümü açtım. Ne kadar rahat ettiğimi sormayın artık.

(47)

FOTOĞRAFÇI

Bir sözcük'ün yan anlamını kullanmada jest, söze yardımcı olur. Jest'i kullanan ortaoyuncusu açıkça söylemeden, ortak bir biçimde cümlenin yan anlamını ima eder.

KAVUKLU(Eliyle işaret ederek Pişekâr'ı gösterir):

Eşşek adası diyorlar. Küçük bir ada var.

(48)

KIZLAR AĞASI

PİŞEKÂR-Efendim, anladım. Biraz keyif edecek. Galiba beraberinde rakısı da var.

KAVUKLU-Öyle olacak, İsmail. Koynundan bir şişe çıkardı. Bizim nemize lazım, ne içerse içsin (Fincanı, bardağı alır, getirir) -Al bakalım kaba müşteri.

KAYSERİLİ-(Ali)-İşte zevk dediğin böyle olur.

KAVUKLU-(Kıçını kasıyarak) Meze ister misin?

(49)

KAĞITHANE SEFASI

(47) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.337.

(48) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.130..

(49) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.85.

Yan anlamı, düz anlama, düz anlamı yan anlama çevirme, ses benzeşmesi, çift-anlamlı kelimelerle, değişik anlamlar türetme. Dil'in gündelik yaşamda kullanımı ile dalga geçme, dil'i anlaşma aracı yerine anlaşamama aracı haline getirme ortaoyununda dil kullanımının temel özellikleridir.

Dilsel öğeler içinde ortaoyunu'nun en çok kullanıldığı öge eğretilenmeleri kırmak, öğretilenmelerle dalga geçmektir. Daha önce "Oyun Kurgusu ve Konuları" başlıklı bölümde tartışıldığı gibi. Özellikle tekerlemelerde düşsel bir öğretilenmenin kurulduğu ve yine kuran tarafından bozulduğu görülür.

Örneğin, Gelincik tekerlemesinde, önce gelin ve gelincik arasında bir ses benzerliğinden dolayı bir eğretilenme ilişkisi kurulur, sonuca kadar saklı kalan bu eğretilenme ilişkisi, tekerlemenin rüya olduğu anlaşılınca, anlaşılır ve bozulur. Dolayısıyla eğretilenme ilişkisinin kurulması değil, anlaşılıp bozulmasıdır güldürüyü ortaya çıkaran.

Sandıklı oyununda da buna benzer olarak Kavuklu'nun Matiz'i fırtına olarak betimlemesi, Matiz'in şiddeti ile fırtına sözcüğü arasında bir eğretilenme ilişkisi kurar. Ama Matiz bu eğretilenmeyi kurarak, öğretilenmenin komik öge olarak anlaşılmasını sağlar.

ACEM -Hoş âmedi bey kişi. Hoş, âmedi, cenan kişi  
KAVUKLU-Hoşafı filan bırak. Bu sepet sandık bizim.

Sonra kavga çıkmasın.

ACEM -Hoş âmedi bay kişi. Hoş, âmedi, cenan kişi.

KAVUKLU-Hoşafı filan bırak. Bu sepet sandık bizim.

Sonra kavga çıkmasın.

ACEM -Bırak kinen. Böyle sepet-sandık benim mağazada çok olupdi.

KAVUKLU-Dediğin doğru ama, bunun değeri çok.

ACEM -Kaç pul edüpdi?

KAVUKLU-Fırtına çıkarsa çok pul eder.

ACEM -Ne mene fortuna deyüpsen.

KAVUKLU-Sarhoş fırtınası. Beli bıçaklı sarhoş.

ACEM -"Sarhoş" dediğin ne menedir? Ondaki bıçak vardı, men ki gammanı çekende hırtı pırtın dökere.

KAVUKLU-"Hırtı, pırtı" ne? Barsaklarımı? Fırtına çıkarsa, o zaman görürüz.

(Zurnacı bir gemim var" türküsünü çalar.

Kuvvetli bir narâ)

(50)

SANDIKLI

Bu çalınan bir gemim var türküsü, Matiz'in bundan evvelki gelişinde Matiz tarafından söylenmiştir ve şöyledir:



Bir gemim var salıverdim engine  
 Bezirganlar damga vurmuş dengine.  
 Şimdi rağbet güzel ile zengine.

Şakı bülbül var uyandır yarimi.  
 Ben kıyamam sen uyandır yarimi.  
 Bir gemim var Ada'lara yaslanır.  
 Yağmur yağar küpeştesi ıslanır.  
 Bir gün olur deli gönül uslanır.

Şakı bülbül var uyandır yarimi.  
 Ben kıyamam sen uyandır yarimi.

(51)

SANDIKLI

Dil'in ortaoyununda kullanımında, anlaşmazlığı sağlamada kullanılan bu yöntemde mekanik yinelemedir. Bu laz'ın birçok şeyi, ardarda sıralayarak, çok hızlı konuşarak, karşısındaki ile anlaşamamasından farklıdır. Burada önemli olan günlük yaşamda da var olan birisini dinlerken, kullanılan dinleme ifadesi sözlerin, anlaşamama aracı olmasıdır.

PİŞEKÂR-Çark-ı feleği anlatacaksın değil mi?

KAVUKLU-Başımdan geçip ayaklarımdan çıkan çark-ı fe-

lek'i anlatıp, ondan sonra havai kestane

fişeklerine sıra gelecek patlama.

PİSEKÂR-Yine saçmalamaya başladın.

KAVUKLU-Ulan, rahat ver de, vakayı hikaye edeyim.

Dinle be. Biraz çenen dursun, yoksa yakamı bırak da def olayım.

PİSEKÂR-Yok, birader, ben senintef olduğunu istemem.

Zira bir erbabının eline değil de nâ-ehlin yedine düşer, rezil olursun. (Seri olarak)  
Evet, evet, evet.

KAVUKLU-(Yürüyerek) Allahaismarladık birader. Seninle konuşamayacağım. Anlaşıldı. Evet, evet be yahu. Evet be evet. (Bağırır) Ay patlayacağım.

(52)

ÇİVİ BASKINI

Ortaoyununda dil kullanımı ile ilgili bir öge de, taklitlerin, alana girdiklerinde, okudukları şiirlerdir, bunlar da genellikle sonu espri ile biten, ya da Kavuklu'yu kızdıran bir dize ile biten şiirlerdir.

I.ACEM- Merhaba ey meclisin hoş sühandânı

Görürsem bahtına küskün giden bu hayvanı.

Görünce garşımda birden olup hayran

Diyerem nice rastlamışsam bu gizil şeytanı.

(53)

BAHÇE

(52) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.235-236.

(53) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.141.

Bunlar taklitler alana girdiğinde, taklitlere o yörenin havasını, eşlik eden müzik gibi, taklitlerin temel gösterenleridir.

#### KAYSERİLİ-

İnan ağam yalan değil sözüme  
Güç geliyor gurbet ili özüme  
Eşsek gibi ne baharsın yüzüme  
İlgın ilgın eser yeli sılanın  
Sılanın hey hey sılanın hey hey

I Sılanın hey hey

(54)

FERHAD İLE ŞİRİN

Bu şiirle ifade etme ve gelen oyun kişisinin göstereninin bu yolla oluşması Pişekâr ve Zenneler arasında bir şiir yarışması şeklinde olur.

#### PIŞEKÂR-

Gelip reftâr-i nâz ile bu meydan-ı suhan döne.  
Mest edip usşâkı billah hûb cemâlin habibane  
Görenler olur hayran nevâzişkâr reftûre  
Nazardan saklasın Yazdan mûşallahü mâkâne.

## I. ZENNE-

Nedir bu câzip etuârın  
 Medâyihdir senin kârın  
 Yıkılmış olsa da câmi  
 Yerinde hâlâ mihrâbın.

(55)

## FOTOĞRAFÇI

Ortaoyununda dille ilgili sanatların, yan anlamların, ses benzeşmelerinin, çift anlamların, şiirin eğretilişmenin bu derece yoğun kullanılmış olması Ortaoyununaksiyon üzerine değil söz üzerine kurulmuş bir oyun olduğunun kanıtıdır.

Ortaoyunu dilin gündelik kullanım kodlarını yıkarak, dalga geçerek, dilin iletişim kurma özelliğini ortadan kaldırmakta. Dilsel maskelerle donanmış ortaoyunu kişileri, birbirleri ile anlaşmamakta, dölaysıyla asal olan aksiyon değil, bu anlaşmama durumu olmaktadır.

Dil'in iletişim kodunun kırılması, ortaoyunun sayıntılarının da hem oluşturulup, hem kırılmasının dayanağıdır. Sözle belirlenen sayıntılar yine sözle yıkılmakta, bu da ortaoyunun asal kodunu oluşturmaktadır. Dil'in günlük yaşamdaki kullanımlarının hem kurulup, hem de bunların bozulması, yaşam ile oyun arasında bir gidiş-geliş oluşturmakta ve bu gidiş-ge-

liş Ortaoyunu gösterisinin temeli kılınmaktadır.

Dil'in belirleyiciliği ortaoyunun eylemlerle neden-soru ilişki ile değil, durumlarla oluşmasını ortaya çıkarır. Dil'in ortaya çıkardığı en temel durum ise esnekliktir, bu derece esnek olan dil eylemleri saçma kılmakta, böylece eylemler değil, kendileriyle çoğu zaman ilişkisiz yaratılan bir durumun içine Ortaoyunu kodu dolayısıyla giren kişilerin göstereni kişilerin-durumla olan ilişkileri, dolayısıyla kişilerin kendi olmaktadır.

Kişilerin temel göstereninin dil olması Ortaoyunu'nda dilin belirleyiciliğini ve gösterenin, tüm gösterenlerinin dil üzerinden kurulmasını ve bozulmasını sağlar. Bu da ortaoyunu göstergesinin, dilin belirli bir yönde kullanımıyla, temel bir göstergayı tanımlamasını değil, çeşitli göstergeleri tanımlarken, kendi göstergesini de oluşturmasının temel dayanağıdır.

Dil böylesine bir gösterge oluşturma işlevi yüklenince, Ortaoyununun dil dışı araçları da bu ikili gösterge oluşturma görevini yüklenirler.

Bu ise Ortaoyununun kodlarının temel dayanağıdır.

## II-ORTAOYUNU ÜZERİNE GENEL GÖSTERGEBİLİMSSEL BİR YAKLAŞIM

Bundan önceki bölümlerde Ortaoyunu'nun yapısal karakteri, kurgu oluşturma mantığı, buna göre dil kullanımı, kişileştirme gibi özellikleri ele alındı. Ortaoyunu tüm bu özellikleri ayrı bir süreçte ele alıp, bir başka sürece taşımaz. Burada bahsedilen süreçler oyunmetni ve oyun süreçleridir. Ortaoyunu bu iki süreci bir sürece indirgemıştır. Dolayısıyla yaklaşım bir süreçteki olguların, diğer süreçte nasıl dile getirildiği değil, olguların hepsinin bir süreçte incelenmesidir. Bu da gösterim sürecidir.

Gösterim süreci ise ortaoyunu'nun tarihsel konumundan dolayı, gösterim süreçlerinin zaptedilmiş metinlerden oluşmaktadır. İşte bu yüzden ki, yapısalcılık ve göstergebilim iki ayrı alan olarak değil, 1.bölümde de iddia edildiği gibi bir çalışma yöntemi olarak anlaşılacaktır.

Tüm bu yönelimler, başka çalışma ve eleştiri yöntemleriyle bölünmüş olabilir, bu yüzden bu bulunmuş yönelimleri yok saymak yerine anlara göstergebilimsel bakış açısıyla bakmak esas alınmıştır.

Umberto Eco göstergebilim ve nesnesiyle ilişkisini, kuram anlamında şöyle yorumluyor:

Bununla birlikte yeni (ya da eski) bir kuramın başlıca görevi, kendi nesnesini ayırıp belirle-

mekte kalmayıp, bunuönceye kıyasla daha esaslı bir biçimde yapmaktır. Bir kuramdan istediğimiz bize eski bir nesneyi yeni bir ışıkla aydınlatarak geri vermesi ve nesnenin ancak bu bakış açısından gerçekten anlaşılabilceğini göstermesidir. (1)

Göstergebilimsel yaklaşım, nesnesinin temel özelliklerini, bütünden çıkarıp, yine bütüne koyarak, dolayısıyla yeni bir okuma, anlama süreciyle yapar. Ortaoyunu gösterisinin göstergebilimsel yaklaşımı da bütünden çıkarılan anlam yaratma araçlarını, kendileri ve ilişkileri ile ele alıp, daha sonra bütünün içinde yeniden sınımayı amaçlar. Bu amaç nedeniyle, oyun alanı, dekor, aksesuar, kostüm gibi gösteri dilini oluşturan amaçlar kendi başlarına ve ilişkileri ile ele alınmıştır.

Bu araçların kullanımıyla, gösterge oluşturmaları ile oluşan kodlar, Ortaoyunu bütünlüğü içinde, yapıya bağımlı kılınarak yeniden ele alınmıştır. Bu iki bölüm dolayısıyla temel yapının, iletişim biçiminin, anlamlamanın bütüncül bir şekilde ele alınışıdır.

---

(1) Umberto Eco, "A Semiotics of Theatrical Performance", Çev.: Aygün Candan, The Drama Review, 21, No.1, 5-73 (1977) s.3.

## 2.1.Ortaoyunu Gösteri Dilini Oluşturan Araçlar ve Anlam Yaratımındaki Kullanımlar

### 2.1.1.Oyun Alanı

Ortaoyunu oyun alanı, yumurta biçimi ya da yuvarlak bir meydandır. Oyun alanı örgütlenmiş bir sahne binasına sahip değildir. Ortaoyunu oyun yerleri başka amaçlarla kullanılan bir meydanın ortaoyunu meydanı haline getirilmesidir. Mesire yerleri, çayır- lar, bahçeler, hanlar, yazlık gazinolar, bunların hepsi Ortaoyunu oyun meydanına çevrilebilir. Ortaoyunu oyun kodları bu yerlerden birinde ya da birkaçında temsillerini verirler.

Bu oyun yerleri, seyircilerin meydanın çevresine, çevrelenmeleri ile oluşur. Ama bu kendiliğinden değil, bir örgütlenme sonucu ortaya çıkar. Seyirciyle oyun yeri ipler ve kazıklarla yapılmış parmaklıklarla ayrılır.

Oyun meydanının düzenlenişi şöyledir:

A-Sandık Odası-Bu arada oyuncuların giyim kuşamları bulunur.

B-Kapı-Buradan oyuncular oyun yerine girip çıkarlar.

C-Çalgıcıların Bulunduğu Yer.

D-Dükkan denilen bir arşın yüksekliğinde, masamsı kafes.



F-Meydan-Temsilin verildiği aşağı yukarı 30 arşın uzunluğunda, 20 arşın genişliğinde oyun yeri.

F-Yeni Dünya-Ev yerine kullanılan aşağı yukarı 1,5 metre yüksekliğinde kafes.

G-Mevki-Erkek seyircilerin oturduğu kesim.

H-Kafes-Kadın seyircilerin oturdukları kesim.

I-Parmaklık-Çoğu kez yarım metre uzunluğunda kazıklar arasına ip dolayarak seyirciyle oyun yerini birbirinden ayıran bölme. (2)

Görüldüğü gibi oyun alanı tanımı içinde dekor'a ilişkin öğeler sayılan kafes ve Yeni Dünya'da bulunmaktadır. Bu daha önceki bölümde açıklanan Ortaoyunu grameri'nin Giriş (Arzbar+Tekerleme'Muhavers')+Fasıl+Bitiş'in nedeni ve sonucudur. Yapıdaki genel belirlenmişlik, oyun alanı'nın belirlenmişliği ile ilişkilidir.

Oyun alanlarının, örgütlenmiş bir bina içinde değil, herhangi bir yaşam alanında oluşturulması, Eco'nun belirttiği, tiyatrosal göstergenin doğasına en açık örneği teşkil eder.

Eco Peirce'nin örneklediği, yeşilaycılığın yararlarını reklam etmek üzere bir kilise örgütü olan Kurtuluş Ordusu tarafından bir meydanda sergilenen bir

(2) Metin And, Geleneksel Türk Tiyatrosu, İnkilap Kitabevi, İstanbul 1985, s.403.

sarhoşun nasıl bir gösterge oluşturduğuna ilişkin soruyu, tiyatro ile örnekleyerek;

"Yükseltiye yerleştirilip, seyirciye gösterildiği andan itibaren sarhoş adam, gerçek bedenler arasında "gerçek" bir beden olma özelliğini yitirir. Başlıca yeryüzü nesnelere arasında bir yeryüzü nesnesi değildir artık göstergebilimsel bir buluş olmuştur; bir göstergedir artık."(3)

Görüldüğü gibi herhangi bir tiyatro binası içine değilse, herhangi bir meydana, ya da yaşam alanında sergilenen bir kişi, gösterge olma özelliğini hemen kazanmaktadır.

Bu önemli bir olgudur, kapalı, teknik özelliklerle donanmış, bir tiyatro binasındaki uzlaşımın, gösterge yaratmadaki süresi, açık bir alanda bir yükselti üzerinde duran bir kişinin gösterge yaratma süresinden daha uzundur. Çünkü örgütlenmiş yapı, örgütlenmiş gösterge yaratma biçimlerini kullanırken, diğeri daha doğrudan gösterge yaratabilmektedir.

Ortaoyununa dönersek, Ortaoyunu yaşam alanı içindeki oyunmeydanı ile, göstergesini, daha oyuncu meydana çıkar çıkmaz yaratır. Buna oyuncunun sözcükleri de yardımcı olur doğal olarak.

---

(3) Umberto Eco, A.g.v., s.5.

Ama yaşam alanının ortasındaki, üstelik seyircinin ortasındaki göstergenin dönüşümünde bu derece kolaydır.

Gösterge bağlamın içinde ya da dışında, çabucak dönüşebildiği gibi (Örneğin: Zennelerin gelişi ile Kavuklu'yu bir nesneye benzetmeleri ve bu benzetmeden sonra fasıl'a bağlamanın çok çabuk bir biçimde gerçekleştirilmesi, ya da Kavuklu'nun Pişekâr'ın oluşturduğu Yeni Dünya gerçekliğini kırıp, zennelerin bunu yeniden oluşturmalarındaki süreç) gösterge, gösterge olma niteliğini, gerçek bedenler arasında sadece kendini gösteren gerçek bir beden olmaya dönüştürebilir.

Bunun temel dayanağı ise Ortaoyunu meydanın, seyircinin ortasında kalması ve yaşam alanı içinde esnek bir örgütlenme ile kurulmasıdır.

Oyun meydanı, Ortaoyunu'nun gerçek-oyun arasındaki eğretilmeli ilişkiden kaynaklanan Kod'unun temel dayanağıdır.

Ortaoyunun temel anlatım biçimi, bu meydanın kullanımı ile ilintilidir. Oyun ile gerçek arasındaki eğretilmeli ilişki, oyun alanının yaşam alanı içinde olması, oyunun proksemik ilişkileri daha bir kod olarak kullanmasını gerektirir. Ama bu kod diğer tiyatro biçimlerindeki dekorla, dramatik aksiyonla belirlenmiş ve bunu ortaya çıkarmaya yarayan proksemik ile benzeşmez.

Ortaoyunu, hatta bu belirlenmiş proksemik ilişkiler ile alay ederek, tiyatroya özgü proksemik ilişkileri, yaşam ile karşılaştırarak alay konusu yapar.

KAVUKLU-Bu dükkan daha uzak mı?

PİŞEKÂR-Ne münasebet, efendim. Gözünü açıp kapayınca ya kadar bir zamanda oradayız, azizim.

ABDİ -İsmail efendi gardaşım, bir saattir yürüdüğ şurayı, bir barnah öte gidemedik; daha ne kadar gideceğiz?

PİŞEKÂR-Merak etme, Abdi Usta, şöyle yüz adım sürmez.

KAVUKLU-Ne yüz adımı İsmail? Bir saattir harman öküzü gibi bu meydanda dönüp duruyoruz, sen hala yüz adım deyip duruyorsun.

(4)

ESKİCİ ABDİ

KAVUKLU'NUN OĞLU-Yaa.... Ne yaparsan yap, baba, ben gidemem.

PİŞEKÂR-Hamdi Efendi, birader, bırak çocuk burada otursun. Zaten de dükkana yaklaştık. Biz dükkana gider, gelir sonra çocuğu buradan alırız. Haydi yürü. Vakit nakiddir.

KAVUKLU-İyi ama, İsmail, bir alay yorgunluktan sonra

(4) Cevdet Kudret, Ortaoyunu, Cilt:I, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara 1973, s.274.

bir de tekrar glip de bunu buradan nasıl alırım, a birader.

PİŞEKÂR-Öyle değil, canım. Şurada birkaç adım kaldı. Hemen geldik demektir, havdi yürü (yürürler).

KAVUKLU-(Yürüyerek) Ulan, buradan bir yere kınılda-nayım deme; ben şimdi dönüp seni alacağım, e mi (yürürler)

PİŞEKÂR-Bak, birader sergi göründü.

KAVUKLU-Hani ya?

PİŞEKÂR-İşte efendim (Durmuşlardır. Eliyle uzak bir yeri tarif ediyormuş gibi) Bak, birader, tee, işte uzaktan görünen yer. (Halbuki dükkanın önünde durmuşlardır)

KAVUKLU-Hani yahu nerede?

PİŞEKÂR-(elindeki pastayla serginin tahtasına vurarak) Buyurun: Resm-i küşâdını yaptım.

KAVUKLU-Hani neresinde?

PİŞEKÂR-Efendim, neyi soruyorsun?

KAVUKLU-Resim kuşağı.

PİŞEKÂR-Hayır, canım, "kuşak" değil, "küşâd", yani dükkanı açtım. Bak (orada bulunan bazı malzeme eşyayı göstererek) İşte efendim bu çeşitler elvermezse, gider onları da gönderirim. Buyurun.

KAVUKLU-Kuzum, İsmail gidiyor musun? Bak bizim oğlan oralardaysa yolla gelsin. Çocuktur, buraları bilmez, belki kaybolur.

KAVUKLU'NUN OĞLU-(Oturduğu yerden) Hayır, baba, ben buradayım, görmüyor musun?

KAVUKLU-Bilmem, İsmail efendi amcana sor. Gel buraya.

(5)

#### PAZARCILAR

Örneklerde de görüldüğü gibi proksemik ile ilgili göstergebilimsel olgular, mekanın özellikleriyle ilgili ama mekanla ilgili bir kod oluşturacak şekilde, dil'in etkisiyle ortaya çıkarılmakta. Daha doğrusu Proksemik bir kod önce kurulup, sonra bozulmaktadır.

Oyuncuların, seyirciler arasında kapı denilen bir boşluktan meydana çıkmaları ve çıkarılmıyacak bir gösterge oluşturmaları, onların oluşturdukları göstergeyi kabullenmekle beraber, oyuncu göstergesine sahip olmalarını engellememekte, dolayısıyla seyirci iki gösterge biçimiyle onları algılamaktadır.

Ayrıca oyuncular, rolleri bittiğinde ya da rollerine ara verildiğinde meydana terketmezler ve seyircinin görüşüne açık kalırlar. Bu ise oyuncunun oyuncu göstergesi olma özelliğini hiç yitirmediğinin kanıtıdır.

Bu olgunun bir göndereni daha vardır ki o da gerçek ile oyun arasındaki eğretilemedir. Biri diğ-

rinin, diğeri birinin yerine Ortaoyunu meydanının özellikleri nedeniyle rahatça geçebilmektedir.

Ortaoyunu, oyun yerlerinin bir diğeri özelliği de fasıl'ın mekanı ile gerçek mekanı zaman zaman örtüştürmeleridir.

Örneğin Kağıthane Sefası'nın başında oyunyeri ile ilgili şöyle bir bilgi verilmektedir:

"Palanga, ufak bir sandal yüzebilecek bir havuz kenarında olacaktır. Palanğ gada kır kahvesi şeklinde tertibat vardır: bir masa üzerinde kahvesi, mangalı, birkaç fincan, bir tepsi, bir iki cezve, bardak vesaire. On, oniki işçi iskemlesi, havuzun karşı cihetinde ufak bir kayık veya bir sandal olacaktır." (6)

Görüldüğü gibi, oyun mekanı, gerçek mekanla örtüştürülmeye çalışılmaktadır. Bu örtüştürme çalışması gerçek mekanın içine oyun'un proksemik ve mekansal sayıntıları girince, Ortaoyunu dil'i, kişileri, yapısı ve oyun yeri ile gerçek-oyun eğretilmesi içine girmekte. Bu da ortaoyununa özgü tüm kodların kaynağı olarak varolmaktadır.

---

(6) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.71.

### 2.1.2. Dekor

Yukarıda Ortaoyunun oyun alanı tanımlanırken, oyun alanı içindeki Yeni Dünya ve Dükkanın, dekora değil de oyun alanına ait bir öge olarak görüldüğü söylenmişti. Bu da ortaoyunun genel yapısı ile ilişkisi kurularak anlaşılmıştır.

Gerçekten dedekorlar en önemli ögeleri olan Yeni Dünya ve dükkan tüm ortaoyunu yapısının, fasıl kurgularının temel merkezi olmaktadır.

Sabit dekora sahip, ya da sabit dekor ögelerine sahip bir oyun biçiminin sabit bir yapısı ve oyun kişilerine de sahip olabileceği olgusu sadece Ortaoyunu'nda görülmez. Birçok halk tiyatrosu sabit dekor ve sabit oyun kişilerini kullanır.

Tiyatro biçimleri biraz da dekor biçimleridir. Anlatım biçimi ile dekor biçimi arasındaki ilişki önemli ve belirleyicidir.

İşte Ortaoyunu dekor biçimi ile anlatım biçimi arasındaki ilişki böyledir. Genellediğimizde oyunların aksiyon alanının Yeni Dünya ve Dükkan olduğu, hatta aksiyonu bile bu iki ögenin oluşturduğunu söylenebilir.

Oyunların birçoğu Kavuklu'nun bir iş tutması, zennelerin Yeni Dünya'yı kiralamaları ve tüm bunlardan dolayı alan oyunları anlatır. Ama bir farkla bu iki dekor parçası, Ortaoyunun dokunulmaz (sayıntıları) konvensiyonları değildir. Aksine bu dekor parçaları



aksiyonu yaratırken hemen her oyunda kendilerini de yeniden oluşturlar.

Bu konu ayrıntılarıyla incelenmeden önce, Ortaoyunu'nun bu iki ögenin dışında ya da onları da kapsayan dekor birimlerine sahip olduğunu belirtmekte yarar var.

Ortaoyunu göstermecî niteliğiyle ve özellikle dili, kişileri ve yapısıyla geniş bir özgürlük alanına sahip bir gösterim biçimini oluşturur. Onun için sabit konvansiyonlara sahip değildir. Üstelik fasıl konuları üzerine yapılan sınıflandırma çalışmasında da görüldüğü gibi, bazen tüm aksiyon bir objeye yönelik olabilmektedir. İşte bu objelerde genellikle dekor'un oluşturduğu objeler olmakta ya da dekor bu objeye katkıda bulunmaktadır. Dolayısıyla Ortaoyunu için de Yeni Dünya ve dükkanı ya da bunlardan birini barındırdığı dekorları kullanabilmektedir.

Örneğin, Ferhad ile Şirin'in dekor düzeni oyunun başında şöyle açıklanmaktadır:

"Meydanın sağ tarafında bir gün evvel hazırlanmış Elma-Dağı taklidi; onun karşısında, renkli uçurtma kağıtlarıyla süslenmiş, dört köşe ve üç metre irtifakında, yukarısı kubbe şeklinde yapılmış ve içerisinde üç tane sandalye bulunan Şirin'in köşkü bulunmaktadır."

(7)

FERHAD İLE ŞİRİN

Sünnet oyununda dekor şöyle tanımlanmaktadır:

"Palanga tertibatı: Palanga, yani açıkha-  
va tiyatrosunun sahnesi demek olan oyun  
yeri, bir sünnet düğün yeri olarak ha-  
zırlanmıştır. Sol tarafta Yeni Dünya,  
sağ tarafta tanzim ve tezyin edilmiş  
bir sünnet çocuğuna mahsus karyola;  
ortada bir masa, etrafta davetliler'e  
mahsus sandalye, koltuk, kanepeler  
dizilmiş; bayraklar; renkli uçurtma  
kağıdından yapılmış ulama zincir  
şeklinde, ağaçtan ağaca, binadan bi-  
naya havayı geçirilmiş, süslenmiş iki  
zurra, çifte-nara, bir de davulcu  
Yeni Dünyanın arka tarafına yerleş-  
mişlerdir."

(8)

SÜNNET

Örneklerde de görüldüğü gibi, dekor'a ilişkin tanım ayrıntılı olarak yapılmaktadır. Dekor hiç de birşeyleri konvansiyonel olarak tanımlamamaktadır. Hatta sünnet oyununda görüldüğü gibi birebir tanımlama gayreti içindedir. Yanlız burada önemli bir nokta vardır ki bu da oyun meydanının böyle birebir tanımlamalara izin vermemesidir. Oyun meydanı, yuvarlak biçimiyle, seyircinin ortasında oluşu ile ve herhangi bir yaşam alanının bir oyun için biçimlendirilmesiyle oluştuğundan, gerçekçi bir dekor mümkün olamaz. Ayrıntılı bir dekor ise oyun alanını ve onun yaratacağı atmosferi (bir sünnet düğünü için açık bir mekan ideal bir yerdir), dolayısıyla oyun-yaşam ilişkisini ve bu ilişkinin göreceliğini hedef almaktadır.

Oyun yerinin bu ayrıntılarla donanmış ve gerçeğe benzetilmeye çalışılmış biçimi içine koca bir balta ile gelen sünnetçi Hırba, ve sünnet olan Kavuklu girince oyun-gerçek ilişkisi tartışmasız olarak bir başka yöne kayar.

Dolayısıyla ayrıntılı dekor, gerçeğe benzemek amacıyla değil, objeyi vurgulamak amacı ile oluşturulmakta, dolayısıyla dekor'un göndereni, illizyon yaratarak, bir kavrama gönderimde bulunmak yerine objeyi tanımlamak ve kendi göstergesini oluşturmak olmaktadır.

Bunu daha açık bir şekilde "Ferhad ile Şirin" de görürüz. Ferhad ile Şirin'deki Elma Dağı dekoru ve Şirin'in köşkü gibi dekor parçaları onu diğer oyunlardan ayrı kılmaktadır. Fakat tüm bunların amacı bir Ortaoyunu'nu gösterisini, Ferhad ile Şirin hikayesine bağlı kılmak yani oyunun gönderenini ve göstergesini, oyun biçimini bozmadan bu hikayeye bağlı kılmaktır.

Bu oyun'un genel ortaoyunu gramerine uygun olan yapısında ortaya çıktığı gibi, Kavuklu ve Pişekâr'ın oyunun içinden alınmış olan şu konuşmalarında da çıkar:

KAVUKLU-İsmail, şimdi bana merak olan şey! Şu köşk ile bu tepeyi anlatır mısın?

PIŞEKÂR-Bu dağa "Elma-Dağı"derler. Karşıdaki gördüğünde "Köşk-î Şirin"dir.

KAVUKLU-Anlamadım.

PİŞKÂR-Canım, anlaşılmayacak bir şey yok. Ağniyadan zengin bir zatın Sirin ismindeki bir tek kızına yaptırdığı köşk yeni bitti. Şimdi içinin boyanması kaldı. Hatta bana havale ettiler, ben de bildiklerimi söyledim "-Aman, dedim bir usta nakkaş. O da "Ben tanıdıklara malumat veririm, bir nakkaş buldururum dedi. İşte onu bekliyorum. Bir nakkaş bulup göndersecekler, anladın mı?"

(9)

## FERHAD İLE SIRIN

Görüldüğü gibi dekor, oyunun atmosferini oluşturmaya değil, oyunun yöneliminin, nesnesinin tanımlanmasına gönderme yapıyor üstelik de bunu alaylı yoldan değil, doğrudan yapıyor.

Ortaoyununda dekor'un objeyi oluşturduğu oyunun temel yönelimi olduğu oyunlar, dekorun daha ayrıntılı işlendiği, tanımlandığı oyunlardır. Bunlar: Sünnet, Pazarcılar, Ferhad ile Sirin, Kızlar Ağası, Kağıthane Sefası, Bahçe, gibi oyunlardır.

Tahir ile Zühre, Ferhad ile Sirin, Tireli gibi oyunlar, belli bir yönelimden ortaya çıkmış, konuları başka yerlerden alınarak, Ortaoyununa uydurulmuş, dolayısıyla bu konunun göstergesini dekorla oluşturan oyunlardır.

Kanlı Nigar, Sandıklı, Kunduracı, Gözlemeci, Hamam, Fotoğrafçı, Telgrafçı gibi oyunlar dekor olarak bir Yeni Dünya ve dükkandan ibarettirler.

İster dekor'un oyunun objesini oluşturduğu oyunlarda olsun, ister dekorun sadece olayların gelişimi için sadece bir aracı olduğu oyunlarda olsun dekorun göndergesi hem oyuna hem kendine yöneliktir.

Bu ikili gönderiyi açıklamaya çalışırken tiyatro göstergibilimi için çok önemli bir kavramın işin içine katılması gereklidir. Bu proglı yapısalcı Otkan Zich'in "Dramatik Sanatın Estetiği" adlı eserinde (1931) belirttiği göstergenin iki görünüşü ile ilgilidir. Bunlar Teknik ve imajiner olarak ikiye ayrılır.

"Teknik görünüş, göstergenin sahnede fiziksel bir hareket olarak gözlemlenmesidir. İmajiner görüntü, izleyici tarafından algılanan göstergelerin kavramsal veya hayali mesajıdır. Örneğin bir yüzey duvara benzetmesi için boyanıyor. Teknik görüntü, tek başına yüzeydir ve duvar, bu yüzeyin boyanmasıdır. Yüzey'in hayali görüntüsü izleyici tarafından duvar imgesi olarak algılanır." (10)

- 
- (10) William Ray Lewis, "A Semiotic Model For Theatre Criticism, A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Doctor of Speech Communications/Theatre in the Graduate School, Soothern Illionis University, April 1981, University Microfilm International s.79'dan Frantisek Deak "Structuralism in Theatre: The Prague School Connection, The Drama Review, 20, No:4, T.72 (1976), s.87.

Bu imajiner ve teknik görünüş sorunu tiyatro göstergebilimi için önemli olgulardan biridir.

"Lotinger'in öne sürdüğü düşünceler çerçevesinde tiyatrodaki göstergebilim özellikle gönderenlerin ortaya çıkarılmasıdır. Bir göstergenin teknik görüntüsünün aynı göstergenin imajiner görüntüsünde nasıl canlandırıldığının ortaya konması olarak da tanımlanabilmektedir. (11)

Bu teknik ve imajiner görünüş farklılığı ortaoyunu dekorunun en önemli öğeleri olan, dükkan ve Yeni Dünya için ele alındığında Ortaoyunu'nun bu çki görünüşü bir konvansiyon yaratma amacı ile hem kullandığı hem kullanmadığı görülür.

Örneğin: Yeni Dünya zennelere, Pişekâr tarafından kiralanırken Pişekâr teknik bir görüntü olan, Yeni Dünya'yı bağlamı değil de doğrudan dili kullanılarak imajiner bir görüntüye çevirir. Bu imajiner görüntü zenneler tarafından kabul edilirken Kavuklu tarafından kabul edilmez.

KAVUKLU-(Kahkaha ile gülererek) İsmail, bunlar da kim?

PİŞEKÂR-Efendim bu çocuklar yeni kiracı, benim elimde büyüyen çocuklar. Neden sordun?

KAVUKLU-Deli midirler diye sordum?

PİŞEKÂR-Ne demek? Neden deli olsunlar?

---

(11) William Ray Lewis, A.g.e., s.80'den Grantisek Deak, A.g.y., s.84-85.

KAVUKLU-Bunlara bu bezli paravanayı ev diye sen mi kiraladın?

PİŞEKÂR-Elbette. Sen gözünü sil de öyle bak!Dudukuşu gibi canım eve "paravana" diyorsun. Hadi hadi sen kendi derdine yan, bir kere gözünün çapağını sil de bak.

KAVUKLU-Ulan, dürbünle baksam zirva tev vil götürmez.

(12)

FOTOĞRAFÇI

Dükkan ile ilgili convantion'u bozma ise Kunduracı oyununda görülür.

PİŞEKÂR-Bak Hamdi'ciğim işte dükkana geldik. Bu dükkanın havası gayet iyi olduğu gibi, üstünde odaları ve altında sarnıcı ve pencereleri ise denize nazırdır.

KAVUKLU- Sen de yalan dendi miydi artık senin üzerine yalan söyleyecek olmaz. Zira beni dükkan diye getirdiğin yer, dükkan değil, adeta sokaklarda köpek yavrularının geçtiği çalı-çırpıdan yapılmış kulübelere benziyor. Ben burada kunduracılık edemem. Zira buraya ben sığmam. Bir de "-üstünde odalar ve havası gayet iyi, hat-ta deniz gözüküyor" diyorsun. Ulan insafsız

herif, buradan deniz deęil, Gökse deresi  
bile gözükmüyor. Bunun üstünde oda deęil,  
tavanın çatısı bile yok.

(13)

#### KUNDURACI

Yeni dünya teknik bir görüntüdür. Hiç müdahale edilmemiş paravana görüntüsü onun teknik görünümünü sağlar. İmajiner bir görüntü olarak algılanması Yeni Dünya ile olan fiziksel, ya da bağlama yönelik ilişkide deęil, Yeni Dünya'yı sözel olarak, dil'i kullanarak tanımlamada ortaya çıkmaktadır. Bu tanımlamanın Pişekâr tarafından abartılması onun imajiner görüntü olarak kabul edilmeyip, teknik görüntüsü ile alay edilmesi için yeterli olabileceken Kavuklu oluşması olası imajiner görüntüyü yine teknik görüntüye çevirir. Üstelik zennelerin bu sayıntıyı kullanması karşısında alay eder. Üç kez vurgulanan yeni dünya artık imajiner bir görüntü oluşturmamakta, hatta teknik bir görüntü bile oluşturmayıp, doğrudan kendi göstergesini oluşturmaktadır.

Yeni dünya teknik bir görüntü olarak kalmamaktadır. Çünkü vurgulanmıştır. (Örneğin, tiyatrodaki sahne üzerinde, ya da kenarında bir spot teknik olarak



kullanıldığında, vurgulanmadığında, bir süre sonra hiçbir şeye gönderme yapmayarak, görüntü oluşturma özelliğini kaybeder). Ama yeni dünya inanılmayan imajiner ve teknik görüntüsünü görevsel olarak sürdürerek, kendi göstergesini oluşturmaktadır.

Görüldüğü gibi ortaoyunu dekoru, bir atmosfer yaratmaktan çok görevsel özellikler yüklenmekte ya oyunun asal objesine gönderme yapmakta, ya konuya gönderme yapmakta, ama bir meydanın ortasında bağlamsız durduğu için, önce kendi göstergesini oluşturmaktadır.

Üstelik bu oyunun meydana oynanması dolayısıyla değil, oyuncular tarafından bilinçli olarak yapılmaktadır. Dekor ve oyun alanı ilişkisi de bu bağlamda ele alındığında bazendekor Kağıthane Sefası, Sünnet'de olduğu gibi mekana bağlı kalınmakta. (Kağıthane Sefası bir havuz kenarında, bir kahve dekoru ile oynanır.) Hem de dekorun sahteliği özellikle vurgulanmaktadır.

Bu da ortaoyunu göstergelerinin, yapıyla, fasıl'la olan ilişkilerinin yanısıra kendi belirlenmişliklerinin ve hem fasılla hem kendilerine ilişkin gösterge yaratmalarının sonucudur.

### 2.1.3. Aksesuar

Ortaoyunun dekorunun temel ikiyögeye sahip olması üstelik bu iki ögenin (Yeni dünya ve dükkan)'ın oyunda gösterge yaratırken, kendilerini de bir gösterge oluşturmaları, teknik ve imajiner görünüşleri

arasındaki gidip-gelişlerle gerçekleşirken, ortaoyunu aksesuarlı çok çeşitli ve değişik nitelikler taşıyarak daha çok dile değil de bağlama yönelik olmaktadır.

Ortaoyunu dekoru'nu belirleyen temel öge görevselliğini bağlamla ilintili olarak değil, dilsel belirlemelerle kurmasıdır.

Oysa aksesuarın en önemli niteliği bağlamsal kullanımıdır. Aksesuar eyleme yardımcı olur. Örneğin: Kağıthane Sefasındaki, mangal, fincan, tepsi, cezve, gibi aksesuarlar oyunun aksiyonu bunları gereksindiği için vardırlar.

Ama ortaoyunu aksesuarının tek niteliği bu değildir. Ortaoyunu dekordan çok aksesuar kullanır ve bundan dolayı aksesuar kullanımını bir amaçla yönelik ve tek çeşit değildir.

Ortaoyunu değişik amaçlarla, dekor aksesuarı ve kostüm aksesuarı da kullanır. Bu aksesuar türleri kendi içinde dönüşebildikleri gibi, nesneleriyle olan ilişkileri de bu dönüşüme bağlı olarak değişebilir.

Eyleme yönelik aksesuar kullanımını örneklenirse, örneğin;

Fotoğrafçı oyununda fotoğraf makinesi, aksiyon gelişiminin temel nesnesi olmaktadır. Aksiyonun belirleyicisi olan fotoğraf makinesi, taklitlerin makine ile, fotoğraf çekirme ile olan ilişkilerini belirler. Görüldüğü gibi aksesuar oyunun temel objekti olmakta, gönderen'ini doğrudan oyunun temel göstergesine yapmaktadır.

Büyücü Hoca'nın değneği de fotoğraf makinesine benzer işlevdedir. Hem aksiyona katkıda bulunan bir araç olmakta, hem de büyücülük göstergesine gönderme yapmaktadır. Hamam oyununda dükkan ve dükkan ile ilgili aksesuar tanımını şöyle yapılmaktadır:

"Dükkana gelirler. Dükkan üzeri örtülü bir tahta masa olup, üç beş tane tahta kutu ve iki oyuncaktan ibarettir. Altında bir iki gaz tenekesi, bir de sandalye vardır, masanın altında bir de asma merdiven."

(14)

Görüldüğü gibi aksesuarla tam bir karışıklık içinde, ordan burdan alınmış nesnelere, ama bunlar baharatçı dükkanı göstergesini yaratmak için kullanılacaklardır. Önemli olan gerçeğe benzerlik değil, baharatçı dükkanı ile ilgili bir imaj yaratmaktır.

Bu üç aksesuar göstergesinin de nesneleriyle kurdukları ilişki göstergesibilimsel anlamda dönüşümlüdür.

Örneğin; Büyücünün sopası, bir sopa olarak büyüyle birlikte meydana ilk geldiğinde, büyü ve sopasıyla ilgili bağlamı hiç bilmeyenseyirci için yanlış bir adam'ın elindeki herhangi bir sopadır. Yani sadece ikonik (eşyanın kendisi) özelliğe sahip bir göstergedir. Büyücü Kavuklu'ya sinirlenip, sopayı Kavuklu'ya tuttuğunda

BÜYÜCÜ(Hiddetlenerek)-Estâneke, mestâneke dokuzuncu bâbdan küllühüm püf.

(Diyerek elindeki değneyi Kavuklu'nun üstüne tuttuğu gibi Kavuklu gayet tuhaf bir vaziyette kaskatı donakalır, Hoca da bira-  
kıp gider)

(15)

sopa büyüü işaret etmekte ve gösterge exdexical (belirtisel) özelliğe sahip bir gösterge olmaktadır.

Kavuklu'nun bu sopayı büyücü'den elde etmesi ve büyü amacıyla kullanması, büyüü sopa, imajına yaratarak symbolic (simgesel) özellikte bir gösterge durumuna gelmektedir.

Göstergenin nesnesiyle kurduğu ilişkinin ikonik, endexical ve symbolic değerlerinin ortaoyunu aksesuarı için dönüştürülebilirlikleri, çift yönlüdür. Göstergenin ilişki değeri değişebilirken, görevi ve neye gönderme yaptığı da değişebilmektedir.

Örneğin; Tireli oyununun dekoru iki Yeni Dünya'dan ibarettir. Bunlardan biri üzerinde hiçbir aksesuar bulunmayan neye gönderme yaptığı belli olmayan bir Yeni Dünyadır. İkincisinde ise malakoflu bir eteklik, bir ceket, bir hotoz, bir de başörtüsü asılı bulunmaktadır.

Oyun başlamadan evvel bu aksesuar parçaları hiçbir şeye gönderme yapmazlar salt kendileridirler, yâni ikonik aşamadadırlar.

Bağlamla birlikte biz üzerinde aksesuar olan Yeni Dünya'nın, Pişekâr tarafından Arslan beye kiralanacak olan köşk olduğunu anlarız. Diğer Yeni Dünya'dan farkı köşk olmasıdır ve üzerindeki aksesuarlar dekor aksesuarı olarak köşke işaret etmektedir. Bu aksesuar göstergesinin indexical aşamasıdır. Bu indexical aşama ortaoyunu bağlamı içinde köşkü işaret etmektedir.

Bundan sonra üzerindeki aksesuarlar Yeni Dünya'nın diğer Yeni Dünya'dan farkını net olarak belirleyip, onun köşk olarak kabul edilmesini yani köşkü sembolize eden aksesuarlar olacaktır. Bir diğer gösteren ise Arslan Bey'in zenginliğidir.

Görüldüğü gibi aksesuar üzerine herhangi bir müdahalede bulunulmadığı ya da sözselleş olarak yorumlanmadığı halde bağlam nedeniyle aksesuardır. Dolayısıyla Yeni Dünya'nın üzerindeki aksesuarlar sembolik olarak algılanmaktadır.

Bundan sonraki aşama aksesuarın hem nesnesiyle kurduğu ilişkiyi hem de görevsel olarak (teknik olarak) hangi sınıfa dahil edilebileceğini değiştirmektedir.

ARSLAN BEY(Kendi kendine)-Ah bir hiddetle ne yaptığımı bilemedim. Yirmi beş senelik ailemin

kalbini kırdım. Fakat bu uşak da bîgünah (urubaları koklayarak) sevgili zevcem kokuyor. Hayali gözümün önünde dolaşmaya başladı. Ne olursa olsun, gene inadımda ısrar edeceğim Hamdi Ağa.

KAVUKLU -Ne istiyorsunuz?

ARSLAN BEY-Ben senin için bu kadar senelik zevcemi feda ettim. Sen de bana bir ufak hizmette bulun.

KAVUKLU -Emredersiniz. Ne gibi hizmet?

ARSLAN BEY-Simdi onlar buradan def olup gittiler. Elbet gene gelecekler. Her ne kadar olsa da zevcemi severim. Fakat inadımda da ısrar ederim. Madem ki O buradan gitti. Şurada ona müşâbih birinin gezindiğini istiyorum.

KAVUKLU -Gene kendisini çağırmak lazım.

ARSLAN BEY-Ne lüzumu var? Sen bana bir fedakarlık et. Şu elbiseleri giyip biraz gözümün önünde dolaş.

KAVUKLU -(Düşünerek) İş fenalaşıyor-Nasıl olur ya?

ARSLAN BEY-Adam sende! Sen erkeksin yahu! Benim hatırım için bir kere giyip dolaşacaksın. Sonra gene çıkarırsın.

KAVUKLU -(Aptallaşır, korka korka)-Hadi hatırınızızı kırmayıp, giyineyim. (Giyinir, name yaparak dolaşmaya başlar)

ARSLAN BEY-(Rol yaparak)- Ah ne güzel zevcem varmış.

Ben çok hata etmişim.

KAVUKLU -(Kendi kendine)-Eyvah. İş fenalaşıyor.

(Bu arada II.Zenne, Kayarto, Denyo cümlesi usdetle gelirler)

II.ZENNE -(Kavuklu'nun kulağından tutarak)-Kocamda gözün mü vardı?

KAVUKLU -Hakkın yok, Hanımefendi. Ben buraya duvağımı sürüyerek geldim.

(16)

TİRELİ

Örnekte de görüldüğü gibi aksesuarın sembolik değeri, (köşkü simgelemesi) Arslan Bey'in karısına duyduğu özlemin nesnesi olmasıyla bir anda değişiyor ve o özlemi işaret eden duruma gelip, Kavuklu'nun onları giymesini istemesi ile sembolik aşamaya ulaşıyor.

Bu arada dekor'a ilişkin bir aksesuar görünümündeyken, Kavuklu'nun onları kendi elbisesinin üstüne giymesıyla kostüm aksesuarı haline geliveriyor.

Kavuklu'nun II.Zenne'ye yakalanması ve "Hakkın yok, Hanımefendi. Ben duvağımı sürüyerek geldim" repliği ile aksesuar, oyun aksiyonu ile olan bağlamında değil, bir oyuncunun bir başka gösterge oluşturmanın yanı sıra sadece oyuncu göstergesini oluşturmasına yar-

dım ediyor. Bir anda oyuncu ve aksesuar bağlamlarından sıyrılıp kendi göstergelerini oluşturuyorlar.

Bunu William R.Lewis Eco'ya dayanarak tiyatro göstergesinin (self-reflexive) kendine dönüşlü (öz tepkisel) olma özelliğiyle açıklıyor.

"Seyirci, oyun bittikten sonra oyun ne hakkındaydı diye düşünür. Eco'ya göre estetik göstergenin bu yanı onun belirsiz ve kendine dönüşlü (self reflexive olma) özelliğidir.

(17)

Göstergenin self-reflexive olma özelliği sadece ortaoyunu aksesuarı için değil, ortaoyununda gösterge yaratan tüm araçlar için hatta yarattıkları göstergeler için bile geçerli bir olgudur.

Tireli oyununda gördüğümüz, aksesuarın geçişli olma özelliği nesnesiyle kurduğu ilişkinin hemen dönüşebilirliği temel bir ortaoyunu aksesuarı için de geçerlidir. Bu Pişekâr'ın kullandığı Pastav'dır.

Pastav Pişekâr'ın elinde oyun başladığı andan itibaren bulunur. Pişekâr'la birliktetanımlanır bu yüzden. Neye gönderme yapmaktadır? Bağlamı ile ilgili olarak bunu açıklamaya çalıştığımızda kesin bir tek sonuca erişilemez. Ama bir takım anlam noktaları bulunabilir.

Örneğin Pastav, zaman zaman Kavuklu'ya vurulmak için kullanılır.

---

(17) William Ray Lewis, A.g.e., s.157.



(Yeni Dünyanın önüne, yani Kavuklu'nun önüne gelir, durur ve kapı çalar gibi, kavuğuna vurarak)

-Hamdi Efendi..... Birader, kapıyı aç ...yahu uyuyor musun?

KAVUKLU-.....

PİŞEKÂR-(Tekrar vurarak) Yahu uyuyor musun? Açsana kapıyı (Vurur) Eyvahlar olsun! Çok dalgın, bir türlü uyanmıyor galiba. Dur bakayım, kapıyı daha hızlı çalayım, belki uyandırırım. (Pastayı kaldırır)

KAVUKLU-(Yerinâş fırlayarak, Pişekâr'ın bileğine sarılır) - Dur ulan İsmail, ne yapıyorsun? Kendine gel.

(18)

MANDIRA

Burada görüldüğü gibi Pastav, oyun içinde bir konvansiyon olabilen kapı vurma ile dalga geçmek ve bir güldürü ögesi yaratmak için kullanılıyor.

PİŞEKÂR-Hakkınız var, efendim. Bu kadar mal mülk sahibi bir kızı ödül olarak kabul etmeyince, tabii, güreşilemez. Bu oldu demektir. Buyurun şimdi evi görelim. Sizi oraya yerleştirdikten sonra, bendeniz etrafa mektuplar yazarak, adamlar göndererek ne kadar pehlivan varsa buraya davet ederim. Elbette biri bulunur.

(Giderler, yeni dünyanın parmaklığına alel-usul pastav'a sürerek kapı açma taklidinden sonra) Efendim, buyurunuz.

I.ZENNE-(Fena halde korkarak) Ayyy. Aman ödüm koptu. Efendim, neydi o?

PİŞEKÂR-İki gözüm, korkacak birşey yok, kapının kilitini açtım. Buyurun.

(19)

### ÖDÜLLER

Görüldüğü gibi burada da Pastav, Ortaoyunu ile ilgili bir sayıntıyı oluşturmak için kullanmaktadır. Burada önemli bir nokta vardır ki o da pastav'ın yeni dünyanın parmaklığına(alel-usul) usulüne uygun olarak sürülmesidir. Bu usulüne uygun olma, ortaoyunu için geçerlidir. Dolayısıyla pastav ortaoyunu usulü içinde, konvansiyon'u kurar.

İşte pastav'ın da asıl göstergesi budur. Pişekâr'ın elinde bulunması, konu antionları kuran, adeta bir rejisör gibi kişileri ve olayları düzenleyen kişinin Pişekâr olmasıdır. Pastav, Pişekâr'ın bu göndereni oluşturmakta ama bunu yaparken, kendi göstergesini de oluşturmaktadır. Göstergenin bütünü elinde pastavla Pişekâr'dır.

Pastav'ın sayıntılara gönderme yapması, kendisinin de sayıntı olmasıdır. Gerçek dünyadaki hiçbir göstergeye benzemeyen, dolayısıyla, göndereninin de gerçek dünyada bir karşılığı olmayan bir göstergedir.

Özetlersek ortaoyununda aksesuar çok kullanılan bir gösterge oluşturma aracıdır. Aksesuar eyleme hizmet eder, nesnelere tanımlar, nesnelere simgeler ve kendi göstergesini oluşturur. Gerçeklik yaratmak değil sadece gösterge tanımlamak için kullanılır.

Aksesuar hem gerçek bir nesnedir hem değildir. Ortaoyunu oynayan, dekor ve aksesuar kullanımında benzer gösterge yaratma biçimleri kullanır. Tüm bunlar aşağıda incelenecek olan kostümde birleşerek, Ortaoyun'u gösterge yaratma biçimlerini, anlamlandırmayı yani Ortaoyunu-seyirci ilişkisini oluştururlar.

#### 2.1.4.Kostüm

Dekor'un sadeliğine ve iki ögeye indirgenmesine karşılık, Ortaoyunu aksesuar ve Kostüm'e çok önem verir.

Kostüm oyun kişisinin tanıtıcı işaretidir. Ortaoyununun belirli oyun kişilerinden oluşması, bunu sağlamada en önemli etkidir. Kostüm oyun kişilerinin, oyun içindeki görevleri ile ilimtili olduğu gibi, tiplerin hemen tanınmasında anahtarıdır.

Bu oyun kişilerinden Pişekâr'ın kostümüne bakıldığında:

"Serpuş:Al, mavi, sarı, siyah dört dilimli ve pamuklu sivri külah, Kürk =Kürk kaplı cübbe : Ya mavi çuhadan kenarı siyah kürk, bu kürk iki parmak kalınlığında, yakadanitibaren, iki taraflı olarak eteğe kadar dışına kaplıdır. Çakşır: Kürkünün =cübbesinin renginde çuhadan. Papuç: Sarı terlik, yemeni gibi ise de kısa ökçelidir."

(20)

Görüldüğü gibi Pişekâr'ın kostümünün en önemli özelliği, Kürk kaplı cübbesidir. Diğer oyun kişilerinin kostümlerinde kürk ögesine rastlanmaz. Dolayısıyla Pişekâr'ın ayarıcı özelliği, kostümdeki kürk ögesidir. Bu Pişekâr'ın hali vakti yerinde olmasının, toplumda bununla da ilişkili olarak saygı gören bir insan olmasının göstergesidir.

Kavuklu'nun giydiği kostüme gelince;

Kavuklu'da serpuş: Dilimli kavuk, ağ- + bani sarılı. Cübbe ve çakşır:kırmızı çuhadan. Entari:Şam çetarisi =şes- + tãri , kutni =kutnu , altı parmak, iplik alacası gibi kumaşlardan ma'muldur. Kuşak: Âdi şal. Ayağında:Çedik pabuç.

(21)

- (20) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.65'den, Ahmet Rasim, "Ortaoyunu", Tarih ve Muharrir, İstanbul 1926, s.80.
- (21) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt: I, s.65'den Ahmet Rasim, A.g.e., s.81.

Kavuklu'nun kostümünün en büyük özelliğide ilk başta gözümüze çarpan kavuğu ve cübbesinin rengidir. Kırmızı renkli bir kostüm doğaldır ki çok dikkat çekicidir. Üstelik bir başka oyun kişisinde kırmızı renge rastlanmaz. Kavuklu kavuğu ve kırmızı renkli kostümü ile bir anda dikkat çekici olmaktadır. Öyle ki kostümü oyun içinde de sık sık diğer oyun kişilerin dikkatini çekmekte, hem bununla ilgili bir oyun yaratılmakta, hem de Kavuklu'nun farklılığı vurgulanmaktadır. Kavuklu'nun farklılığı kostümünden oluşmaktadır. Aşağıda ortaoyunundan yapılan alıntılar bu farklılığı değişik şekillerde yorumlamaktadırlar:

(Zurna, Çelebi havası çalar. Çelebi meydana gelir, bir devir yapar, Kavuklu'nun karşısında durur.

**ÇELEBİ** -(Kavuklu'yu uzun uzun tedkik eder. Sola gider, sağa gider; eğilir, altından; doğrulur, üstünden bakar. Taacüb işaretleri yapar. Düşünür, aradığını bulamamış şeklinde vaziyetler alır.) Acaba yoksa yanılıyor muyum? (Bir iki adım geri gider yine sokulur) Hayır, canım, hayır! İmkânı yok.

**KAVUKLU**-(Çelebi'yi uzun uzadıya seyrettikten sonra yeni dünyadan dışarıya fırlar. Ve Çelebi'yi tetkike başlar.) Aah olmadı.

**ÇELEBİ** -Efendim, olmayan nedir?

**KAVUKLU**-Bilmem.

ÇELEBİ -Allah Allah! Hem "-Olmadı" diyorsun, hem de olmayanın netioldüğünü bilmiyorsun. Tuhaf şey! Baba sen yerli misin?

(22)

BAHÇE

Görüldüğü gibi Çelebi burada Kavuklu'ya hiçbir şeye benzetememekte, bu yüzden buralı mı olduğunu sormaktadır. Kavuklu kostümü ile yaşadığı yer arasında bir ilişki kurmaz. Dolayısıyla Kostüm'ü nedeniyle, geldiği yöre ya da yaşadığı yöre sınıflandırılmaz.

KAVUKLU-(Görünerek)-Vay, canım hasbam! İftira mı ettin? (Zennelerin üçü birden sığrayarak, fena halde korkarlar, birbirlerine sokularak)

I.ZENNE-Amanın, çocuklar, amanın! O ne bacı? Gördün mü başımıza geleni? Şimdi ne yapacağız?

2.ZENNE-Aman, abla, o kadar korkacak ne var, ayol? Elbette biri imdadımıza gelir. Haykıralım.

KAYARTO-Canım, imdadımıza kim gelecek? Kimin haberi olacak?

I.ZENNE-Bacı, sen bazen perilere okurdun da, iyi saatte olsunlar, hepsi de giderlerdi.

KAYARTO-Öyleydi, öyle olurdu ama çocuklar, bu onlara hiç de benzemiyor, "iyi-saatte olsunlar"a

2.ZENNE-Aaa!..... Aman, Bacı, sende "-üstümüze iyilik sağlık!" der üflersin. İnan olsun ki hemen çekilirler.

KAYARTO-Amanın, çocuklar, iyi ki aklıma getirdiniz.

Durun da okuyayım. (Ağzını oynatarak okur, Kavuklu'ya doğru üfler.)

-Destur! Bismillâhi..... Püff .... Allahümme  
..... Püff Püff ..... kerre ..... Püff ...  
ve takına ..... Püf ..... üstüme iyilik  
sağlık püf..... Gel, gel Ruküş Hanım, Yetiş.

KAVUKLU-(Olduğu yerde yavaş yavaş kabarak, şekiller  
değiştirerek) Hammm! Hımmmm! ..... Püfff!  
Püfff! (Omuzlarını kaldırarak, koynunu içeri  
çekerek, göbeğini ileriye doğru uzatarak)  
Püfff! Püff! ..... (Çömelir, sıçrayarak  
kurbağa gibi ilerler.)

KAYARTO-Amanın!.... Gördünüz mü çocuklar, fena geldi.Şimdi bizi çarpacak. Aman! çocuklar, kaçınız! Durmayınız, kaçınız. (Koşarlar, Kavuklu, kurbağa gibi sedâlar çıkararak ve kurbağa gibi çömelmiş olduğu halde sıçrayarak takip eder.)

(23)

ÇİVİ BASKINI

Burda da Kavuklu kostümünden dolayı, cine, pe-  
riye benzetilmekte, Kavuklu'da bunun üzerine giderek  
zenneleri korkutmaktadır.

3.ZENNE-Aaa! Şu terbiyesizin zoruna bak, ayol! Şimdi  
payını alırdı buradan cehennem olursun. Köpek  
seni! Benim çerkes damarımı ayaklandırmadan,  
"-söyle." diyorum. sana! Hadisene çabuk ol.  
"-söyle." diyorum sana.

KAVUKLU-Bunlar bilemedi, bende bir şeye benzetemedim  
kendimi. Haydi bakalım sen bil, ben neyim?

3.ZENNE-Aaaa! İki gözün kör olsun, ben ne bileyim  
ayol sen benzesen benzesen, veyahut olsan  
olsan eski bir mezar taşı olursun.

KAVUKLU-Hah işte! Ben eski mezar taşıyım.

I.ZENNE-Aaa! Hiç de değil. Mezar taşı laf eder mi,  
ayol?

KAVUKLU-Efendim, ben mezar taşlarınının geveze soyun-  
danım.

(24)

KIZLAR AĞASI

Burada da Kavuklu, Kavuğundan dolayı bir me-  
zar taşına benzetilmektedir. Bu benzetme çok yaygın  
olup birçok oyunda kullanılmaktadır. Bazen Kavuklu'  
yu dükkanın içinde gören zenneler, Kavukluyla beraber  
dükkanı bir türbeye benzetmektedirler.



Çifte Hamamlar oyunun tekerlemesinde ise bu benzetmeyi Kavuklu kendi kendine yapar. Bu tekerlemede Kavuklu kahvede can sıkıntısı ile oturacağına, babasının mezarının başında mezar taşı gibi durmaya karar verir.

Kavuklu'nun kostümü nedeniyle benzetildiği bir diğer şey de Beyazıt yangın kulesidir.

KAVUKLU-Demindenberi dişimi sıkmaktan diş etlerime kan oturdu. Şimdi ben de buracıkta hacı gemisi çapa oturur gibi yere oturacağım. (Vezirin karşı tarafında, biraz yeni dünyadan uzakça olarak oturur) Offf! bittim!

KARA VEZİR-(Telaşla ayağa kalkar, sandalyenin üzerine çıkarak elini alnına koyar, uzaktan bir şey keşf etmek ister vaziyette bakarak) İsmail Efendi, ne oluyor? O nedir o, yere düşen.

PİŞEKÂR-Efendim, birşey değildir, merak etmeyiniz.

KARA VEZİR-Nâsıl merak etmem. Galata tarafında yangın olduğunu anlatıcı tek sepet Beyazıt Kulesinden yere mi düştü diye merak ettim.

(25)

TAHİR İLE ZÜHRE

Aynı benzetmeyi Kavuklu kendisi için Pazarcılar oyununda yapmaktadır.

KAVUKLU-Amanın! Hem de benim sergiden (Koşarak sergiye çıkar, iki ellerini göğsüne kavuşturur. Sabit bir halde durur)

PİŞEKÂR-Aman, Hamdi Efendi, ne yapıyorsun, birader? Durmanın sırası mı? Ne duruyorsun öyle? Atışe saldırırsan a!

KAVUKLU-O işi oğlan yapıyor.

PİŞEKÂR-Peki, ne duruyorsun?

KAVUKLU-Ulan, ne eşeksin, İsmail. Şimdi beni kuleden görürler, "Tek işaret var, hem de kırmızı" derler, yangının nerede olduğunu anlarlar, tulumbalara haber verirler, onlar da hemen buraya koşarlar.

(26)

#### PAZARCILAR

Örneklerde de görüldüğü gibi, Kavuklu'nun kostümü, diğer oyun kişilerinden farklı olarak onunla ilgili bir mesleği, bir yöreyi tanımlamaz. Kostümün göndereni Kavuklu'dur ama Kavuklu'nun gönderileri değildir.

Dolayısıyla Kostüm Ortacoyunu içinde Kavuklu'yu simgeler. Ama bununla kalmaz, gerçek hayattaki şeylerle benzerlik kurarak, bir takım şeylere işaret eder.

Örneğin; Kavuğundan dolayı mezar taşına benzetilir, ya da renginden dolayı Beyazıt Yangın Kulesindeki göstergeye benzetilir. Ama tüm bu benzetmeler, benzetildikleri nesnelere bitişiklik ilişkisi kurarak oyun içinde bir bağlama yerleştirilmezler.

Yani bir nesneye işaret eden kostüm o işaret ettiği nesnenin göstergesini tanımlamaz. Tanımlanan kostümün ve Kavuklu'nun göstergesidir. Kavuklu göstergesi, gerçek yaşamda hiçbirşeye birebir ilişki kurmayarak, oyuncu olma göstergesini oluşturur.

Biraz önce bahsedildiği gibi bu fiyatro göstergesinin self-reflexive (kendine dönüş'ü) olması özelliğinin en yalın halidir.

Kavuklu'nun gerçek yaşamdaki bir duruma, tipe, meslek grubuna hiçbir şekilde işaret etmeyişi, oyunun içinde birtakım göstergelerin ona işaret etmesini onu tanımlamasını dolayısıyla sembol kılmasını gerektirir. Bu da Kavuklu'nun oğlu, öce ya da Kambur adıyla tanınan oyun kişisidir. Giyimi ise şöyledir:

"Çoklukla Kavuklu gibi, fakat onu görün lüçleştirilecek biçimde giyinir. (başındaki kavuk bir yana çarpılmış, belindeki kırmızı kuşak göğsüne çıkmıştır.) Sırtında bir zenbil, elinde bir fener vardır."

(27)

Görüldüğü gibi, Kavuk, kostümünde kırmızı kullanımı, Kavuklu ile benzerlik içindedir. Birinci bölümde de açıklandığı üzere, dil kullanımı, kelime oyunları ile de Kavuklu'ya benzeyen kavuklu arkası Kavuklu göstergesine gönderme yapan bir gösterge dolayısıyla Kavuklu'nun maskoğu olmaktadır.

Kavuklu'nun kostümündeki belirsizlik, diğer oyun kişilerinde yoktur, onların kostümleri, geldikleri yöreyi, toplumsal durumlarını tanımlayarak bir kasınlık içinde verilir.

Bunlar içinde Zenneler diğerlerinden daha soyut bir sınıf teşkil ederler. Kostümleri belirli bir kadın tipini değil, genel bir kadın tipini gösterir. Toplumdaki kadının ortaoyunundaki görünümüdür. Bu tabii ki sadece kostüm açısından benzerlik taşır. Yoksa toplum içindeki kadının davranışlarının ayrıntılı bir tanımını vermezler. Bu yüzden zenne kıyafetleri sadece kadın olmalarını tanımlar.

"Zenne kıyafetçe "yaşamak, ferace" modası devrinin muhafazakarı idi. Oyun sahibinin elinde hangi moda ferace varsa onu giyerdi."

(28)

---

(28) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.73'den, Ahmet Rasim, "Ortaoyununda Kadın", Muharrir bu Ya, s.81-85.

Bunun dışında taklitler ve İstanbullu tiplerin dışında bir tip olan Denyo, gerizekalı olmasını gösteren bir kostüm içindedir.

"Zurna Denyo için bir beste çalar. Denyo, bir elinde Karagöz, diğer elinde Hacivat, oynatarak meydana gelir; kıyafeti; başında yırtık fes, sırtında on onbeş parçadan mamul mintan, uçkurları ensesinden bağlanmıştır, ayacağının birinde takunye, diğerinde aski terlik. Makyaj çok aşıptır. Meydanı bir devir eder, etrafı tetkik ederek Karagöz'ü oynatır."

(29)

MANDIRA

Kostüm'ün yırtık pırtıklığı, farklılığı, takunye, terlik gibi ayrı öğelerden oluşması, genel giyim göstergesine aykırılığı. Denyo'nun gerizekalı bir çocuk olmasına işaret eder. Denyo'nun kostümü bu işaret ettiği şeyle bir aynılık ilişkisi kurmaz. Toplumdaki bütün gerizekalılar böyle giyinmemektedir elbetteki. Ama gerizekalı olma durumu, giyimde de diğer insanlardan farklı bir gösterge oluşturmakta dolayısıyla insanların algılayışında gerizekalının tanımı bir benzerliğe ulaşmakta, berruzlaşım olmaktadır. Bu uzlaşım ise sembolü oluşturur. Denyo'nun giyimi, bir geri zekalıyı sembolize etmektedir.

---

(29) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.258.

İşte bu sembolleştirmes ögesi Ortaoyunun bütün tiplerinin kostümleri için geçerlidir. Örneğin Lâz şöyle giyinir:

Kara başlık, kara çuhadan cepken, zıpka denen dar paçalı kara potur, çoğu zaman elinde kemeçe vardır.

(30)

Cûd (Yahûdi) ise;

"Siyah şalvar, basma entari, siyah cübbe cübbenin bir eteği daima elinde-, başında kaveza, çoğu zaman elinde bir kitap ya da defter."

(31)

Kürt ise;

"Üstünde çizgili entari, yünden yapılmış kolsuz yarım cübbe, bacağına mavi şalvar, ayağında çiftçi çarığı, elinde uzun bir sopa."

(32)

Görüldüğü gibi bu kişilerin geldikleri yöreler ya da milliyet ve toplumsal farkları bağlam içinde değil, kostümle tanımlanmakta. Kostüm doğrudan göstergeyi tanımlamaktadır. Bu tanımlama ise kostümdeki bir ögenin tip'in nereli ya da hangi toplumsal gruba ait olduğunu göstermesi, (işaret etmesi) ile değil, kostüm'ün tümü ile hatta kostüm aksesuarı ile (Lâz'ın elinde kemeçe, kürtün elinde sopa) tanımlanmakta dolayısıyla sembolik bir nitelik kazanmaktadır.

- 
- (30) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.78.  
 (31) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.79.  
 (32) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:I, s.78.

Tiyatral göstergenin doğası ve bundan kaynaklanan değişebilirliği konusunda William Ray Hewis şunları ifade etmektedir.

"Teatral bir göstergâ sahne alanı içinde sergilendiğinde göstergenin görevleri ikonik ve buna benzer şekillerde algılanmaktadır. Bir gösterge kullanılışının kaidelerini ihlal eden ve onun bir gönderen olduğunun beklentisi içinde olan izleyicinin, bu beklentisini bozan bir şekilde doğal çevresinden uzaklaşabilir. Bu şekilde bir gösterge kendi yeni göndereni hususunda yeniden önplana çıkarılarak algılanıyorsa buna "referogranding" yani yenedenön plana çıkarma denir."

(33)

Görüldüğü gibi tiplere ve taklitlere ilişkin göstergeler zaten bir gönderen oldukları beklentisini yaratmamakta, dolayısıyla ikonik ve endexical aşamaların içinde bulunmadan doğrudan sembolik aşamada görülmektedirler. Dolayısıyla gösterge yeniden ön plana (refegranding) çıkarmalarla nesnesiyle kurduğu ilişki biçimlerini değiştirmemekte. Bu daha gösterge ortaya çıkar çıkmaz tanımlanmaktadır. Bu tanımlama en büyük aracı ise kostümdür.

Ama kostümün folkloriğe yakın sembolik değerinin yanı sıra, göstergenin neyin sembolü olduğuna gönderme yapan iki önemli öge vardır. Bunlar taklit-

lerin gelişlerinde, müzisyenlerin çaldığı o taklidin yöresine ya da toplumsal grubuna gönderme yapan müzik parçaları ve taklitlerin söyledikleri türkülerdir.

"(Çalgı bir Lâz havası çaldıktan sonra)

Hamsu koydum tavaya  
Başladı oynamaya  
Seni kahpenin kızı da  
Kirmesün hiç koynuma

-Kız nerdesun nerede  
-Tavandayum tavanda  
-Tavanda pulsam senu  
Tamamlardım ben senu  
Dav dav dav dav da dav dav dav

(Diyerek ve oynayarak bir Lâz gelip, meydanı üç beş defa dolaşmakta iken Pişekâr karşısına çıkar)

(34)

BÜYÜCÜ



Yahudi'nin giriři de řöyledir:

"Zurna cûd havası çalar. Cûd okuyarak meydana gelir, dükkana karşı bir yerde durur, Kavuklu'ya bakarak okur. Üfler, korkulu evza ile muttasıl okur. Üfler, korku ile kaçmaya başlar, hem de arkasına bakar.)

(35)  
ESKİCİ ABDİ

Buna benzer olarak Kavuklu ya da Pişekâr alana girdiğinde zurna anları özel bir hava çalar. Bu esnada giren oyun kişisi meydanda bir kere dolaşır.

Burada da görüldüğü gibi göstergelyi yaratan bağlam değildir. Göstergeler oyun kişileri için bellidir. Ve bu nitelikleri oyunun sonuna kadar değişmez. Yani tiyatro göstergebiliminde kullanılan (refeçranding) yeniden önplana çıkarma olayı gerçekleşmez, zaten göstergeler bağlamın etkisiyle oluşmamışlardır, dolayısıyla bağlamdan çıkıp, kendi göstergelerini oluşturmalarına gerek yoktur. Oyunun içindeki görevsellikleri, göstergelerin kendilerine ait bir niteliktir ve önceden belirlenmiştir.

Özetlersek, Ortaoyunu kullandığı tüm gösterge yaratma araçlarını, bir taraftan bağlamla ilintili bir göstergeye bağlarken, yani gönderen işlevinde kullanırken, bir taraftan da Ortaoyunu'na ait bir

gösterge olduklarını vurgulamaktadır. Oyun alanı, dekor, aksesuar için durum böyledir. Bu gösterge araçları, oyuna ait bir göstergeyi ve/ya da kendilerine ait bir göstergeyi oluştururken, nesneleriyle kurdukları ilişki biçimine göre ikonik, endexical ve symbolic görünümler taşıyabilmekte. Teknik ya da imajiner görüntü oluşturabilmektedirler. Göstergelerin (self-reflexive) öztetikselliği özelliklerinin bulunması hem nesneleriyle kurdukları ilişkiye göre olan görünümlemlerini çok çabuk oluşturabilmekte hem de kendi göstergelerini oluşturabilmektedirler.

Ortaoyunu aksesuarı nesnesiyle kurduğu ilişkinin dönüştürülebilirliğinin yanısıra, görevsel olarak da (Dekor aksesuarınının kostüm aksesuarına dönüştürebildiği gibi) dönüştürebilmektedir.

Ortaoyunu kostüm'ü ise gerçek dünyadaki nesnelere gönderme yapabilirken, bunu kendi göstergesi olma durumunu bozmadan (Kavuklu'nun hiçbir sınıfa sokulamaması gibi) yapmakta ama asal olarak ya sadece oyunun sembol'ü içinde algılanmakta ya da gerçek dünyadaki varlığını oyunun kurduğu sembollerle açıklamaktadır.

Ortaoyunu gösterge yaratım araçlarınının diğer özelliklerinin yanısıra en önemli özelliği ise self-reflexive yani kendine dönüştürülebilir olması, bağlamın içinde dahi, gönderme yaptığı göstergenin yanısıra kendi göstergesini oluşturabilmesidir.

## 2.2. Ortaoyunu Kodları

Keir Elam- "The Semiotics of Theatre and Drama" (Dram ve Tiyatro'nun Semiotiği) adlı eserinde tiyatronun iletişim kurup-kuramayacağına tartışmaktadır. Buna göre iletişim tanım gereği "göndericiyle alıcının karşılıklı yer değiştirebildiği aynı düzgülü (code) kullanmak yoluyla oluşan bir olgu" ise tiyatrodaki iletişim geçerli olabilir mi diye sorar ve cevaplar. (36)

"Bu iddiaya en güzel cevap Franco Ruffini'den gelir. Eğer gönderici ve alıcı birbirlerinin kodlarını biliyorlarsa, iletişimde yer almak için ne kodların tamamen örtüşmesi birbirlerinin iletişimlerini tam anlamıyla kendi kodlarına çevirmeleri, ne de iletişimin iki tarafının da aynı kanalı kullanmaları gerekmez." (37)

Dolayısıyla iletişimin en önemli kavramı olan kod'a varıyoruz. Kod iletişim için bir kanal olmakta, bu kanalın bilgisine sahip olma iki tarafın iletişiminin yeterli olmasını sağlamaktadır.

(36) Bkz., Keir Elam, The Semiotics of Theatre and Drama, Methuen London and New York, 1980, s.33-35.

(37) Keir Elam, A.g.e., s.34 (den Franco Ruffini, Semiotica del Teatro, ricognizione degli studi, Biblioteca Teatrale 9, s.40.

Kod'un tanımını Dilbilim ve Dilbilgisi Terimleri Sözlüğü'nde şöyle verilmiş:

Düzcü İng.Code : Hem bildiri oluşturmayı, hem de bildiriye doğru olarak çözümleyip yorumlamayı sağlayan saymaca nitelikli simgeler ve kurallar dizgesi.

(38)

Teatrol kod, bir bildiri oluşturan saymaca nitelikli simgeler ve kurallar dizgesi olarak kod'un temel tanımına uygun bir yönelimdedir. Fakat teatral kod, kendi bildirisini oluştururken, gerçek dünyadan kodlarından faydalanır. Bu bildirinin anlaşılması için gerekli bir niteliktir. Gerçek dünyanın kodları, teatral kod'un içinde kullanıldığında, asal olan tiyatral kod, teyatral kod'un habercisi ise gerçek yaşam kodlarıdır.

Artaud'ya göre:

Çift idaresinin anlamı, temsil'in gerçek yaşamda var olan şeylerin eğlencelisi şeklindeki basit bir ifadesi değildir. Bu cansız uğraşları ve bunların bütün güçlerinin yeniden yaşanma fırsatı ve şansıdır. Gerçek dünyanın ontolojik unsurları, isimler ve şekiller halinde sembolize edilmektedir.

---

(38) Berke Vardar, Dilbilim ve Dilbilgisi Terimleri Sözlüğü, Türk Dil Kurumu Yayınları, Sevinç Basımevi, Ankara, 1980, s.70.

Teatral göstergenin ikili bir doğası vardır. Birincisi gerçek yaşamda meydana gelmesi, ikincisi de sahnede oluşan bir takım durumların sahteliği içinde oluşmasıdır. (39)

Ortaoyunu da, diğer tiyatro biçimlerinden özellikle bir sahne üzerinde, kurumsallaşmış, örgütlü bir yapıda oynanan tiyatrodan daha farklı olarak, yaşam alanları içinde, (mesire yerleri, yazlık bahçeler, hanlar) oynandığından, tamamen gerçek yaşamda meydana gelmektedir denilebilir.

İşte ortaoyunu kodlarının oluşumunu sağlayan asal kaynak budur. Öyleyse Ortaoyunu gerçeğe benzerlik ilişkisini daha mı sağlam kurar, gerçek yaşamın içindeyse, gerçeğe benzer olması mı gerekir? gibi sorular gelebilir akla.

Fakat tam tersine, örgütsel bir yapının içinde oynanan bir oyundan daha fazla gerçekten uzaktır ve aynı oranda da gerçek yaşama yakındır.

Ortaoyunun asal özelliğinin meydana oynanması konusunda sünnet oyununun başında şöyle bir not vardır.

---

(39) William Ray Lewis, A.g.e., s.58'den, Antoine Artoud, The Theatre and its Double, trans Mary Caroline Richards (New York: Grove Press, Inc., 1958), s.27.

"Ortaoyununun lû'biyyat yeri daima orta-  
da olmalıdır. Gerçâ tiyatro sahnelerin-  
de de oynanırda da, hiç lezzet hasıl  
etmez tecrübe ile sübit." (40)

Ortaoyunu kodlarının oluşumunu sağlayan asal kaynak, oyun meydanı olduğuna göre, Ortaoyunu kodları nasıl iletişim sağlarlar? Ortaoyunu kodları dramatik bir yapının kodları gibi algılanmazlar. Yani birçok kodun göndereni birleşip oyunun asal iki göstergesini, ya da tek göstergesini oluşturmazlar.

Bu yüzden kodlar dramatik yapıdaki anlama, odaklandıkları gibi odaklanmazlar. Dolayısıyla oyunun gösterge yaratma araçları ile birlikte ve onların belirleyiciliğinde algılanırlar. Bu yüzden kodlar,

1-Dille ilgili kodlar.

2-Yapıyla ilgili kodlar.

3-Gösterge-araçları ile ilgili kodlar

olarak tanımlanıp, bu kodların oluşturduğu Ortaoyununun ana iletişim koduna ulaşılabilir. Doğaldır ki kodlar, tıpkı göstergeler gibi birbirleriyle ilişkilidirler ve bu ilişkiler anlamın yapılandırılmasını ortaya çıkarır. Bu kodlar teker teker incelendiğinde hem diğer kodlarla ilişkileri ortaya çıkar, hem de temel iletişim koduna ulaşılabilir.

---

(40) Cevdet Kudret, A.g.e., Cilt:II, s.357.

### 2.2.2. Dille İlgili Kodlar

Ortaoyunu incelendiğinde büyük bir dilsel zenginlik içinde bulunduğu görülür. Buddil'in çeşitli toplumsal gruplarda (Matiz, Külhanbeyi, Zenne, Çelebi, Pişekâr) ya da yöresel farklılıklar içinde (Rumelili, Lâz, Hırbo, Kayserili, Kürt, Tatar, Eğinli) ya da imparatorluk azınlıkları içinde (Arap, Yahudi, Acem, Balama, Ermeni, Arnavut vb.) nasıl kullanıldığı ile ilgilidir. Bir ikincisi özellikle dilin herhangi bir yöresel, ya da yabancı dilden ya da toplumsal gruplardan olan farklılığının dışında, kendi kullanımının nasıllığı ile ilgilidir.

Kavuklu tüm bu dilsel kullanımların dışında kalır. Dolayısıyla tüm bu dilsel kullanımlar ile alay eder. Dil'in anlamlandırılma şeklini, bir başka yöne kaydırması veya dilsel farklılıkları anlamaması Kavuklu'nun dilsel kabiliyetinin olmamasını göstermez. Kavuklu'nun bu etkinliği çok bilinçli bir etkinliktir. Bunu bir oyunda örneklersek:

KAVUKLU-Derdimiz çok. Onun için seni çağırdık.

TATAR -Hepkınız da dertli min?

KAVUKLU-Dertli ya.

LÂZ -Pizüm terdimüz paşka, haçan ponların paşkadır haa.

KAYSERİLİ-İçerden şakrı başlayınca, hepimizün imüğü tihanuyo, kablimiz yanıyo, gardaş.

ACEM -Mene gelince, süknânın âvâzı çihar, galbgâhım  
dilhân olubdi.

HIRBO -Dorgusu, damdan gayabaşı mırladı mu hañların  
hepsü birden sümsüklüyo.

TATAR -Bu evde ejdekan mı var?

HIRBO -Sen de lafcık anlamıyon. Yalabuh gancuh, goca  
gızan ho dama tihıla-goymuşlar, içerde debe-  
leniyolar. Kime dinlettimse, hepsinin gırta  
lağu yalak deliğü gibü tihanıp galyo.

TATAR -Bengi sanga lağamcı diye kim haber saldı?

KAVUKLU-Hemşerim, doğrusu, şu eve bir kız, bir oğlan  
gırmış, maksat onu dışarı atmak. Seni onun  
için çağırdık.

TATAR -Desen ki böyle. Men kapanı kırgan, ikisini  
de dışarga atkan.

HIRBO -İstersen zanpayı sana iletüm, ikistünün de  
gafasunu gıra-koyl

TATAR -İçerde kaç apakan var? (kız)

KAVUKLU-Bir tane apakan, bir tane delikanlı.

TATAR -Apagan arıg mı? (Arı, temiz, bakire)

KAVUKLU-Neden sordun? Pazarlığı Himmet'le yap.

(41)

MAHALLE BASKINI



Örneğin bu oyunda görüldüğü gibi genellikle taklitlerle-anlaşmazlığa düşen, onların hiçbir dediğini anlamayan ya da yanlış anlayan gibi görünen Kavuklu, burada birbirleri ile anlaşamayan taklitçiler arasında anlaşma aracı olmaktadır.

Murada kod, farklı dil göstergelerine sahip olan tiplerin yarattığı dilsel göstergeler kümesidir. Kod dil'in kullanımının kendisi olmaktadır. Kod'u kişilerin dilsel kullanım göstergeleri belirler, ama bu kullanım göstergelerinin herbiri bir kod değil, bunların birbirleriyle etkileşimleri, kümelenmeleri kod olmaktadır.

Görüldüğü gibi dilsel kullanımda kod, anlamsal ayrılıkların göstergelerinin karşıtlığı ile değil, hepsinin bir göstergesi tanımlaması ile oluşur. Dilsel kullanım çeşitliği Ortaoyunu için bir kod oluşturmaktadır. Kod kavramsal ayrılıklarda değil, olgusal bütünlüklerde ortaya çıkar.

Bunu destekleyen bir diğer öğede, dil kullanımının yalnızca dilsel ayrılıklarda oluşan yanlış anlamalarda ortaya çıkmamasıdır. Dil'in gündelik yaşamdaki kullanım kod'u da Ortaoyunu'nda sürekli kırılır. Yan anlam-düz anlama, düz anlam yan anlama çevrilir, dilsel eğretilemelerle alay edilir, aralarında eş anlamlılık bulunan sözcükler tümce bağlamındaki anlamlarının dışında algılanır. Sözcükler arasında ses benzeşmeleri kurularak, tümceler farklı anlamlarda algılanır. Dil duygu ve düşünce iletme-

nin ötesinde salt kendi olması ile ortada kalır ve anlaşmayı değil, anlaşamamayı sağlayan bir araç olur.

Görüldüğü gibi ortaoyunu dil'in iletişim kodunu kırarak, Ortaoyunu bağlamı içinde Ortaoyununa özgü bir dilsel kod oluşturur. Bu kod'un göndereni ise yine dil'dir. Dilsel kullanım, bir anlamsal kod oluşturmak için kullanılmaz,, bu yüzden bir biçime yönelmez. Günlük yaşamdaki dilsel kullanımların tümünü kapsayan bir tablo oluşturur. Bu geniş tablo ise ortaoyununun dilsel kodudur.

### 2.2.2. Yapıyla İlgili Kodlar

Ortaoyunun yapıyla ilgili en temel kodu, bütün kodlarının da belirleyen Ortaoyunu grameri diye adlandırılabilir olan oyun düzenidir. (Giriş+Muhavere+Fasıl+Bitiş). Oyunların hepsinin bu yapıya uygun olması, bu kod'un temel kod olmasının dayanağıdır.

Yapının böyle isim konulmuş belirleyiciliği, Ortaoyunun anlatı izlencesinin organik bir yapıda olmasını zaten engeller. Yapının belirleyiciliği, kişilerin ve ilişkilerin de bu belirleyiciliğe ait olmasını sağlar. Dolayısıyla kişilerin yönelimleri sayıntıdır. Yapı'ya uydurulmaya çalışılan söylemlerdir.

Kavuklu'nun iş araması, Pişekâr'ın ona iş bulması anlatı izlencesini belirler gibi görülsede sadece bir öge olarak kalır. Yapı ögelerinin yanyanalığıyla kurulları ilişkilerde değil, kurullarla yürür. İşte bu anlamda zaman sayıntıdır, ardışık anlamların oyunun zamanını oluşturduğu söylenebilir ama bunu Kavuklu kırar.

PİŞEKÂR-Hadi, birader, işimizin başına. Bunlarla uğraşmak doğru değildir. Bak dükkana açalı iki ayı geçti, hala bir iş alamadın.

KAVUKLU-Ulan, bir kere iki ay değil, bir gün bile olmadı. Ne uyduruyorsun be.

(42)

FERHAD İLE ŞİRİN

Dolayısıyla yapının belirleyiciliğinde sayıntı bir zaman bile kullanılmaz. Yapı zaten zamana göre organize edilmiş bir yapı değildir.

Yapının yanyanalığı, ardışık ve organik olması, anlatı izlencesi yerine gösterme süreçleri oluşmasına izin verir.

Zaten yapının üç ögesi, isimlendirilmiş gösterme süreçleridir. Giriş, (arzbar, tekerleme) muhavere, teker teker gösterme süreçleridir. Giriş bir oyun oynanacağını, Pişekâr'ın oyunun ismini söyle-

mesi ile gösterir. Arzbar, Kavuklu göstergesini, Kavuklu arkası ve Pişekâr'ın yardımlarıyla gösterir. Tekerleme hem Kavuklu'nun ve Pişekâr'ın söz ustalığının göstergesidir, hem de tüm ortaoyunu için geçerli olabilecek gerçek-oyun, fantazi-gerçek eğretilmeli ilişkisinin göstergesidir. Bu ilişki organik biçimde konulmaz çok belirli olabilecek bir şekilde birini-diğerinin, diğerini-birinin yerine koyarak gerçekleşir.

Bu belirleyici bölümden sonra gelen Fesıl bölümü de ayrı ayrı göstergelerin, gösterme süreçlerinden oluşur. Oyunda ya Kavuklu ile ilgili bir gösterge tanımlanır ya da tanımlanmış bir göstergeye Kavuklu dahil edilir. Bu işlem ise Kavuklu'nun belirlenmiş iki yönelimine göre Kavuklu ya ev tutar ya dükkan tutar (ya da birinin yanına çırak olarak girer) eylemde bulunmasını gerektirir.

Bu belirlenmiş gösterme süreçleri oyunun bitiş bölümünün de neden-sonuç ilişkisine göre kurulmasını engeller. Dolayısıyla oyun tıpkı Giriş'teki gibi bir kural cümleyle, oyunun gösterim sürecine etkide bulunmayan ya da bu etkinin çok uzak olduğu bir kişinin yardımıyla bitirilir.

Ortaoyunu'nun yapısından kaynaklanan temel kodu (Ortaoyunu Gramerinin yaşamdan alınan göstergelere uygulanmasıdır. Bu uygulama süreci doğrudan yaşama olan göndermelerle yapılmaz. Ortaoyunu dili, oyun alanı ve dekoru bunu engeller. Dolayısıyla

gerçek hayata ilişkin göstergeler, kendi bağlamları içinde ya da bu bağlamın oyunun içine sokulmasıyla değil, tamamen Ortaoyunu bağlam içinde ele alınırlar.

Bu da göstergelerin hem Ortaoyunu göstergesi, hem gerçek yaşamdaki (gibi) göstergeler olmasını sağlar. Ortaoyunu yapısal kodu gerçek ile oyun arasındaki eğretilenme ilişkisini, kendi buyuruculuğu içinde, bir yaşam alanının içinde verir ki, göstergeler hem Ortaoyunu, hem gerçek yaşam göstergeleri gibi oluşturulabilir. Bu da gösterenin kendine dönüşlü özelliğidir. Tüm bunları yaratanişse Ortaoyunun diğer kodlarının kaynağı olan yapısal koddur.

### 2.2.3. Gösterge Araçları ile İlgili Kodlar

Gösterge araçları ile ilgili kodlar doğaldır ki temel yapısal kod'un belirleyiciliği içindedir. Ve tüm diğer kodlarla da ilişki içindedir. İşte bu yüzden Yeni Dünya'nın, imajiner ve teknik görünümü dilsel belirlemelerle dönüşür ya da bir aksesuar parçası bağlamının etkisiyle ikonik, endexical veya sembolik olarak nesnesiyle kurduğu ilişkiye göre belirlenir.

Tiyatroda gösterge araçlarının temel özelliği, bir kod'un içinde bulunan göstergelere gönderme yapması onları çeşitli şekillerde tanımlamasıdır.

Eğer göstergeler başka göstergelere gönderme yapıyorsa ya da bir kod, bir başka kod ile anlamsal bir ilişkiye giriyorsa, gösterge araçları kendi tanımlarından çok, tanımladıkları gösterge ve göstergenin içinde bulunduğu kod bağlamı içinde bulunurlar.

Tiyatroda bir dekor, tanımladığı gösterge için vardır. (Doğaldır ki genellikle gerçekçi tiyatrodaki Dekor'un kendisinin bir gösterge olması, bağlamın gevşek olmasını gerektirir. İşte Ortaoyunu bağlamın gevşekliği ve buyurucu Gramer yapısı ile gösterge yaratan aracı, hem gönderen olarak ele alır, hem de onun kendi göstergesini tanımlamasına izin verir.

Bu çift yönlülük, nesne ile ilişkiyi ve görevselliği belirler. Örneğin Yeni Dünya, bir ev bir konak varsayılır ya da sadece bir tahta paravandır. Pastav hem sembol, hem bağlam içinde bir araçtır. Kavuklu'nun kostümü üzerindeki ögeler ile (Kavuk, renginin kırmızı olması gibi) hem gerçek dünyaya gönderme yapar, hem de Kavuklu sembolünü tanımlar.

Dolayısıyla, ortaoyununda gösterge yaratan araçlar, hem bir şeylere bağlam içinde gönderme yaparlarken, hem de kendi göstergelerini yaratırlar. Buradaki önemli bir nokta vardır, gerçek dünyadaki nesnelere, kavramlara doğrudan gönderme yapmazlar. Gönderileri sembollerdir, uzlaşımlardır. Dolayısıyla Ortaoyunu gerçek dünyanın tek tek nesnelere değil, uzlaşımsal sembollerine yönelir.

Gerçek dünyanın olguları ya da kişileri önce sembolleştirilirler. Sonra bu sembollere gönderme yapılırlar. Bu sembolleri ise Ortaoyunu belirler. Denyo'nun giyimi, gerçek dünyadaki gerizekalı algısı uzlaşımı içinde Ortaoyununa özgü bir kostüm ile sembolleştirilir.

Ama tüm bunların dışında Kavuklu ve Pişekâr gibi iki oyun kişisi tamamen Ortaoyunu'na ait, ortaoyununca oluşturulmuş sembollerdir. Dolayısıyla gerçek dünya kişileri sembollerine çok uzak göndermeler yaparlar.

Örneğin Pişekâr'ın göndereni ile (Kostüm ile ilgili anlamda ve kostümün belirleyiciliğinde) Lâz'ın göndereni arasında gerçek dünyadaki karşılığı arasında da fark vardır.

Tüm bu olgular göstermektedir ki Ortaoyunu kodu anlatı izlençesi'nin oluşturduğu kavramların ya da gönderenlerin anlaşılması için kurulmuş bir iletişim aracı değildir. Ortaoyunu'nun genel iletişim kodu, yaşamdaki iletişim kodu ile doğaldır ki benzerlik taşır, diliyle, kişilerle, gösterge yaratım araçlarıyla ama göndergesi çift yönlüdür. Birincisi gerçek dünyanın yapılarına sembolik göndermeler yapar diğeri kendine gönderme yapar.

Ortaoyunu kodu birşeyleri açıklamak, göstermek için bir araç değildir. O'nun temel yönelimi kendini göstermeye yöneliktir. İşte bu yüzden

buyrultusaldır, bu buyrultusallığı, gerçek yaşamın dillerini, onlara benzer yollarla açıklama gayretinden değil, kendine özgü kurallı açıklama yöntemindedir.

Bu kurallı açıklama yönteminin oluşturduğu kodları kırması ise bir başka kuralı oluşturur, işte asıl ortaoyununu oluşturan kod'da budur. Gerçek yaşamın kodları ile bir başka kodu kullanarak alay etme dolayısıyla gerçek ile oyun arasında bir eğretileme ilişkisini oluşturma.

Bu eğretileme ilişkisi ise birinin yerine, diğerini, diğerinin yerine birini koyma ile oluşturulur.



## SONUÇ

Ortaoyunu'na göstergebilimsel yaklaşım, göstergebilim kavramlarının, ortaoyunu öğelerine uygulanması çalışması, Ortaoyu'nunun yapısal tanımına uygun olarak bu çalışmada gerçekleştirilmeye çalışılmıştır.

Vladimir Propp'un sınıflandırmanın bütünceden kalkarak yapılabileceği görüşüne uygun olarak Göstergebilimsel yaklaşım Ortaoyunu yapısının gerektiği biçimde önce gramerinin ve gerçekleşme şekillerinin sınıflandırılması ve tanımlanması, sonra da yapının gösterge yaratımında kullanılan öğelerin sınıflandırılma ve tanımlanmasına yönelmiştir.

Çalışmanın yaklaşım adını taşımasının temel nedenlerinden biri Göstergebilimsel bir incelemenin ancak gösteri verileri ile oluşabileceği gerçeğidir. Ortaoyunu'na Göstergebilimsel bir yaklaşım uygulanabilmesinin temel koşuluda eldeki metinlerin Ortaoyunu gösterilerinin, Ortaoyunu oyuncularınca zapt edilmiş biçimleri olmasıdır.

Çalışmanın bir diğer yönelimi ise, göstergebilimsel kavramlarını, tiyatro göstergebilimine ait genel-geçer olguların Ortaoyunu genelinde denenmesidir.

Dolayısıyla çalışma hem Ortaoyunu'nu açıklamaya, tanımlamaya çalışırken hem de bir yöntem ola-

rak tiyatro göstergebilimi kavramlarının geçerliliklerini ya da nasıl göründüklerini tanımlamaya çalışmaktadır.

Tiyatro göstergebiliminin, genel göstergebilim'in bir parçası olması ve en temel ve en son amacının kendine ilişkin kod'larla, daha geniş kod'lar arasındaki ilişkiyi tanımlar olması, çalışmanın genel göstergebilimsel ve dilbilimsel kavramlardan yararlanmasını sağlamış ve bu kavramların tiyatro Göstergebiliminde ortaoyunu özelinde nasıl görüldüğü üzerinde çalışılmıştır.

Çalışmanın birinci bölümünde Ortaoyununun yapısal sınıflandırılması yapılmaya çalışılmış ve bu anlamda ortaoyunu gramerinin belirleyiciliği ve bununla ilgili olarak bu gramer içinde fasılların sınıflandırılmasına gidilmiş, fasıl yapısının temel gramerinin belirleyiciliği altında (Giriş+ Arzbar+ Tekerleme+Muhavere + Fasıl+ Bitiş) organik bir neden-sonuç ilişkisine dayalı, anlatı izlencesi oluşturmadığı tıpkı gramerdeki gibi bir yanyanalık oluşturduğu gözlemlenmiştir. Dolayısıyla yapı dizimsel ilerleyişi, genel gramer kuralına uygun olarak, belirlenmiş, dizisel öğglerle oluşturur sonucuna varılmıştır.

Bu sonuçun ise Ortaoyununun derin yapısının anlamsal ayrılıklarla değil, olgusal farklılıklarla oluşturulması sonucu ortaya çıktığı görülür.

İşte bu olgusal farklılıklar, Ortaoyunu kişilerinde kaynağı olmakta, dolayısıyla belirlenmiş ve sembolleşmiş tiplerin, aksiyona dizisel olarak katıldığı ve aksiyonun bu dizisel öğelerin oyunun temel objesine temel olgusuna tek tek yönelmesiyle Ortaoyuna özgü bir anlatı izlencesi ortaya çıktığı sonucu, çalışmanın temel sonuçlarından biri olarak belirlenmiştir.

İşte tüm bu temel bulgu yani Ortaoyunun yapısal belirlenmişliği, Ortaoyununu oluşturan öğelerin de bununla ilişkili olarak belirlendiği temel sonucuna ulaşmayı sağlar.

Dil ele alındığında Dil'in de bu yanyanalık ilişkisinin kurulmasıyla oluştuğu görülür. Lehçe farklılıkları azınlıkların Türkçeyi kullanmaları, toplumsal grupların dil kullanımları ve dil'in günlük yaşamdaki kullanım biçiminin bozulması Ortaoyununda yanyana bulunur. Tipleri belirleyen en önemli öğelerden biri dilsel kullanımlarıdır.

Dil'de benzer olarak ve dil'in belirleyiciliğinde Ortaoyunu tipleri, varlıklarını, birtakım kavramlar ya da kişisel belirlenmişler de değil, sembollerde bulurlar. Lâz, Kayserili, Cûd gibi tipler. Lâzlığın, Kayserili'liğin, Yahudi'liğin en temel özelliklerini sembollerle dile getirirler. Kostüm'ün göndereni işte bu yüzden, gerçek yaşamdaki olguların toplamıdır.

Ortaoyunun derin yapısının yani temel iki oyun kişisi olan Kavuklu ve Pişekâr'ın ilişkisinin, aralarındaki farklılıkların anlamsal ayrılıklar ile değil de olgusal farklılıklar oluşturması üstelik Pişekâr'ın tamamen görevsel niteliklere sahip olup, bu görevsel nitelikleri, işlevsel olarak değil Ortaoyunu gramerinin belirlediği biçimler içinde yapması yapının buyurucu etkisi Ortaoyununu diğer anlatım biçimlerinden ayırır.

Bu açıdan verilen bir örnekte genellikle masalla benzetilen tekerlemenin hiçbir şekilde masalın anlatı izlencesine uygun bir yapıda olmadığıdır. Çünkü masallar karşıtlıklarla, kahramana verilen ödevlerle kurulur ve bir anlatı izlencesi oluşturur. Oysa tekerlemenin temel yapısı gerçek ile gerçeküstü arasındaki eğretilemeli ilişki ve bu ilişkinin birinden diğerine dönüşebilirliğidir.

Ortaoyunu derin yapısındaki olgusal ögeler, oyunun bütün ögelerinde olgusal olmasına gerektirir. Kişiler sembollerdir ve sembol olmaları, gerçek dünyadaki uzlaşımlarla kurulmuştur, dolayısıyla Ortaoyunubuyrultusallığı içinde sondurlar.

Bu buyrultusallık Ortaoyununda göstäge yaratan araçların, gerçek dünyadaki karşıtlıklarının tanıma bağı olarak verilmesini ve tanımın geri alınmasını oluşturur. Bağlam tanıma oluşturur, oysa bağlam belirleyici değildir, gösteri yan yana öğelerin sıralanmasından oluşmuştur. Dolayısıyla göster-

geler gönderme yaptıkları nesne ile ilişki kurarken, kendi göstergelerini de oluştururlar. Göstergenin öz-tepkiselliği (self-reflexive olma) özelliği Ortaoyununda çok belirgindir. Yeni Dünya evi tanımlarken, daha doğrusu Yeni Dünyanın ev olduğu Pişekâr tarafından tanımlanırken bu tanımlama Kavuklu tarafından bozulur ve Yeni Dünya hem kendi göstergesini, hem de göndereni olduğu göstergeyi tanımlar.

Bunun oyun kişilerinde de olması Kavuklu'nun oyun bağlamı içinden bir anda sıyrılması ve o bağlamla dalga geçmesi yanlış olarak yabancılaşma olarak algılanır.

Gerçektende göstergibilimsel olarak yabancılaşmanın ortaya çıkması göstergenin öz-tepkiselliği olgusunun bilinçli olarak üzerine gidilmesidir.

"Brecht epik tiyatro tekniği ile oyunculuğun, bir karakter çizim aktörün bir karakter çizdiğini kabul etmesi ile oluşan bir model olduğunu ileri sürmektedir. Tiyatro göstergibiliminde bu ikilik teatral göstergenin "Self reflexive" öz tepkiselliği olarak tanımlanır. Gösterge durumunda aktar kendisinin gösterge olduğunu kabul etmelidir." (1)

Ama doğaldır ki Brecht bunu çok bilinçli bir şekilde bağlam için yapmaktadır.

---

(1) William Ray Lewis, A.g.e., s.83.

"Epik tiyatromun tanımlanmasında Piscator oyun elemanlarının yabancılaştırılması kavramını kullanmıştır. Epik tiyatro temsilin, gerçeğin bir uyarlaması olduğunun red edilmesi ile özellikle temsilin hikayesine ağırlık vermektedir." (2)

Oysa Ortaoyunu'nda göstergenin göndereninin yine kendisi olması bağlamla ilgili olarak değil, göstergayı ikili niteliği ile kullanarak oyun-gerçek yaşam eğretilemesini oluşturmak yönündedir. Birinin yerine, diğerinin konması, önce şaşırtıcı, sonra güldürücü bir etki yaratmakta dolayısıyla Ortaoyunu bu etki ile bütün diğer öğelerinin ve meydana gerçekte yaşamın ortasında oynanmasının tanımını yapmaktadır.

Yabancılaştırma öğesinin özellikle Brecht ve Piscator anlamında Ortaoyununda olmamasının temeli, Ortaoyunun kavramsal yönelimlere değil, olgusal yönelimlere sahip olmasıdır.

Bu yüzden Ortaoyunu bir eleştiri içermez, gerçek dünyanın olguları, sembollerle ve gerçek ile oyun arasındaki ilişkinin eğlendiriciliğinde sunulur. Sembollerin insana ait durumların değil, bilinen olguların sembolleri olması (Lâz, Kayserili, Çelebi) herhangi bir eleştiriye doğurmaz.

Eleştirinin olmamasının bir diğer özelliği bir obje ile yada bir olay ile ilgili durumların

---

(2) William Ray Lewis, A.g.e., s.81.

ard arda sıralanmasıdır. Oyun kişileri durumlara etkide bulunmazlar, sembolü olduğu olgunun durumla olan ilişkisini gösterirler. Kağıthane Sefasında taklitler tek tek kahveye gelir ve kahveye ilgili durumun içinde bulunurlar, ya da Mahalle Baskınında gençleri evden çıkarmak için gelirler ve gençlerin taklit'in yöresine uygun bir türkü söylemesiyle eylemlerini yapamazlar. Burada taklitlerin duruma müdahaleleri değil, durum yoluyla taklitlerin tanımı ortaya çıkmaktadır. Taklitler durumu tanımlamazlar, çünkü durum, tanım olarak oyunun başında verilmiştir.

Dolayısıyla Ortaoyunu eylemden çok durumların gösterildiği, göstergelerin bir ana göstergeye gönderme yapmadıkları, kendi göstergelerini, hem sembol olarak, hem oyuncu olarak gösterdikleri bir oyun olmaktadır.

Bu temel yapısal durumu, göstergibilimsel olguların Ortaoyununda özgür bir şekilde bulunmalarına yol açar. Dolayısıyla bu özgür göstergeler, ortaoyunu gramerinin belirleyiciliğinde bir gösterme süreci içine girerler. Bu gösterme süreci, gerçek yaşama sembolik göndermeler yaparken, göstergenin kendisini de tanımlamaktadır. Bu yaşam-oyun ikiliği seyircinin Ortaoyunu iletişim kodunu kabul etmesi ve bu kod'un belirleyiciliğinde bu yaşam ile oyun arasında gidip gelişleri eğlendirici olması ile ilişkilidir.

Halk tiyatrolarının bu eğretilmeli yaşam-oyun ilişkisini kullanması, halk tiyatrolarının yaşamla olan birebir ilişkileri ile gerçekleşir. İşte Türk

halk tiyatrosunun en önemli örneği sayılan Ortaoyununda böyle bir yalın ilişkiyi, buyrultusal ve değişmez bir yapının, belirlenmiş bir gramerin içinde, kendine özgü bir dil ile, ve bu ilişkiyi asal öge kılacak şekilde sunarak, genel anlamda bir halk tiyatrosu olgusunun Osmanlı toplumunda gerçekleşmiş ve bu yüzden çok kendine özgü bir örneğini sunarak gerçekleştirir.

Ortaoyunu'nun gösterebilimsel çalışması, Ortaoyun'un nasıl bir tiyatro biçimi olduğunu tanıtlama çalışmasıdır. Dolayısıyla ortaoyunu ögelerine yapının belirleyiciliğinde bütünsel bir bakışı hedeflemiştir.

Gösterebilimsel yaklaşım bir başka referans olmadan, Eco'nun düşünceleri çerçevesinde, "Bilinen bir nesneyi yeni bir kuramın ışığıyla nesnenin kendisinden kaynaklanarak açıklamaya çalışmıştır.

Yoruma değil, açıklamaya yönelik gösterebilimsel yaklaşımın temel görevi de budur.



## İNCELENEN OYUNLAR

- BAHÇE : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:I, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1973.
- BÜYÜCÜ : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:I, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara 1973.
- BÜYÜCÜ HOCA : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:I, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1973.
- ÇEŞME : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:I, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1973.
- CİVİ BASKINI : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:I, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1973.
- ESKİCİ ABDİ : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:I, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1973.
- FERHAD İLE ŞİRİN : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:I, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1973.
- FOTOĞRAFÇI : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:I, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1973.

- GÖZLEMECİ : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:I,  
Türkiye İş Bankası Kültür Yayın-  
ları, Ankara, 1973.
- HAMAM : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:II,  
Kültür Bakanlığı-Kültür Yayınları,  
Ankara 1975.
- ÇİFTE HAMAMLAR : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:II,  
Kültür Bakanlığı-Kültür Yayınları,  
Ankara, 1975.
- KAĞITHANE SEFASI : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:II,  
Kültür Bakanlığı-Kültür Yayınları,  
Ankara, 1975.
- KANLI NİGAR : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:II,  
Kültür Bakanlığı-Kültür Yayınları,  
Ankara 1975.
- KIZLAR AĞASI : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:II,  
Kültür Bakanlığı-Kültür Yayınları,  
Ankara 1975.
- KUNDURACI : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:II,  
Kültür Bakanlığı-Kültür Yayınları,  
Ankara 1975.
- MAHALLE BASKINI : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:II,  
Kültür Bakanlığı-Kültür Yayınları,  
Ankara 1975.
- MANDIRA : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:II,  
Kültür Bakanlığı-Kültür Yayınları,  
Ankara 1975.

- ÖDÜLLÜ : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:II,  
Kültür Bakanlığı-Kültür Yayınları,  
Ankara 1975.
- PAZARCILAR : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:II,  
Kültür Bakanlığı-Kültür Yayınları,  
Ankara 1975.
- SANDIKLI : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:II,  
Kültür Bakanlığı-Kültür Yayınları,  
Ankara 1975.
- SÜNNET : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:II,  
Kültür Bakanlığı-Kültür Yayınları,  
Ankara 1975.
- TAHİR İLE ZÜHRE : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:II,  
Kültür Bakanlığı-Kültür Yayınları,  
Ankara 1975.
- TELGRAFCI : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:II,  
Kültür Bakanlığı-Kültür Yayınları,  
Ankara 1975.
- TİRELİ : Cevdet Kudret, Ortaoyunu Cilt:II,  
Kültür Bakanlığı-Kültür Yayınları,  
Ankara 1975.

## BİBLİYOGRAFYA

AND, Metin. Geleneksel Türk Tiyatrosu, İnkılâp  
Kitabevi, İstanbul 1985.

BARTHES, Roland. Anlatıların Yapısal Çözümlemesine  
Giris, Çev: Mehmet Rifat-Sema Rifat, Gerçek  
Yayınevi, İstanbul, 1988.

. Göstergebilim İlkeleri, Çev: Berke Vardar-  
Mehmet Rifat, Kültür Bakanlığı Yayınları,  
Ankara, 1979.

BROOK, Peter. Boş Alan, Çev: Ülker İnce, Afa Yayın-  
ları, İstanbul 1990.

ECO, Umberto. Tiyatro Gösteriminin Göstergebilimi,  
Çev: Aysin Candan.

ELAM, Keir. The Semiotics of Theatre and Drama,  
Methoen London and New York, London, 1980.

ERKMAN, Fatma. Göstergebilime Giris, Alan Yayıncılık,  
İstanbul 1987.

KUDRET, Cevdet. Ortaoyunu Cilt:I, Türkiye İş Bankası  
Yayınları, Ankara, 1973.

KUDRET, Cevdet. Ortaoyunu Cilt:II, Kùltür Bakanlıđı-Kùltür Yayınları, Ankara 1975.

LEWIS, William Ray. A Semiotic Model For Theatre Criticism, A Dissertation Submitten in Partial Fulfillment of the Requirements for the Doctor of Philosophy Degree, Department of Speech Communications/Theatre in the Graduate School Southern Illionis University (University Microfilms International) 1981.

PROPP, Vladimir. Masalın Biçimbilimi, Çev: Mehmet Rifat, Bilim Felsefe Sanat Yayınları, İstanbul 1985.

RIFAT, Mehmet. Dilbilim ve Göstergibilim Kurumları, Yazko Yayınları, İstanbul 1983.

Genel Göstergibilim Sorunları, Alaz Yayınları, İstanbul 1982.

SOKULLU, Sevinç. Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi, Kùltür Bakanlıđı Yayınları, Ankara 1979.

SAUSSURE, Ferdinand de. Genel Dilbilim Dersleri I, Çev:Berke Vardar, TDK Yayınları, Ankara 1976.

TECER, Ahmet Kutsi. "Ortaoyununda Curcuna", İstanbul Dergisi, Mart 1965.

\_\_\_\_\_. "Pişekar", İstanbul Dergisi, Eylül 1955.

\_\_\_\_\_. "Kavuklu", İstanbul Dergisi, Ekim 1955.

\_\_\_\_\_. "Taklit ve Ortaoyunu'nun İki Görünüşü", İstanbul Dergisi, Haziran 1955.

\_\_\_\_\_. "Taklit ve Oyun", İstanbul Dergisi, Temmuz 1955.

\_\_\_\_\_. "Şive Taklitleri, Karakter Taklitleri", İstanbul Dergisi, Temmuz 1956.

\_\_\_\_\_. "Mukallit-Mıdhik"ler", İstanbul Dergisi, Temmuz 1956.

VARDAR, Berke. Dilbilim ve Dilbilgisi Terimleri Sözlüğü, T.D.K. Yayınları, Sevinç Basımevi, Ankara, 1980.

YÜKSEL, Ayşegül. Yapısalcılık ve Bir Uygulama, Yazko Yayınları, İstanbul 1981.

The main objective of this dissertation which is titled as Ortaoyunu, with a Semiotical Approach is to search and present the semiotical concepts in Ortaoyunu.

For this purpose, the first part of this study is dedicated to description of the components which form the structural integrity of Ortaoyunu such as the subject matter, characters, use of language.

In the second part, the contribution of the performance place, props, stage set up and costumes to the creation of sign was searched for. Under the title of 'Codes of Ortaoyunu' a study was carried out to examine the nature of the communication created by the components of the form of Ortaoyunu and its means of expression.

The outcome of this study is the understanding the type of language of Ortaoyunu formed by structure means of expression and way of communication.

In this respect it can be stated that Ortaoyunu has a liberty of creating signs and thus its self-reflexiveness and use of this aspect in and out of context and the form of Ortaoyunu which can be described as "open style", Ortaoyunu becomes an important sample of Turkish traditional drama.

TÜRKÇE ABSTRAKT (en fazla 250 sözcük) :

(TÜBİTAK/TÜRDOK'un Abstrakt Hazırlama Kılavuzunu kullanınız.)

Bu çalışmada V tipi benzin motorlarının ana yataklarındaki aşınmayı krank devir sayısına göre tespit eden deney tezgahının imali gerçekleştirilmiş ve Şahin motor yatak firmasının 17 M tipi motorlar için ürettiği yataklarda krank mili devrine karşı ve yağlama ortamına göre aşınma miktarı araştırılmıştır.

Deneyler sırasında aşınma parametrelerinden krank milinin birim zamandaki devir sayısı sabit tutulmuş, krank milinin dönüş sayısı ile yağlama ortamları değiştirilerek bu parametrelerin ana yataklardaki aşınmaya etkileri araştırılmıştır.

Farklı yağlama ortamlarında yapılan deneyler sonunda ana yataklarda en az aşınmanın yatak ısılarının en az olduğu ortamda tespit edilmiştir.



İNGİLİZCE ÖZET (en fazla 250 sözcük) :

In this study, a test equipment has been designed and built for wearing determination on V-type gasoline engines. The tests have been carried out on "ŞAHİN MOTOR YATAKLARI" model 17-M-Motor for different oil types and number of revolution.

During the test, the first, number of revolution of crankshaft which one of the wearing parameters was fixed, but different oil types were used. After, secondly, the number of revolution of crankshaft were also changed. At each condition, the influence of wearing on the main bearings was examined.

As result, at the end of the test, it can be said that the less wearing on the main bearings occurs in the test heating medium for different oil types used.

KEY WORDS : Main bearing / Wearing parameter / Manufacturing of test equipment