

T. C.  
MALTEPE ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
GÜZEL SANATLAR ANASANAT DALI  
SANAT POLİTİKALARI VE İŞLETMECİLİĞİ  
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

ÇOCUK TİYATROSUNDA V. PROPP'UN MASALIN  
BİÇİMBİLİMİ İLKELERİNİN İNCELENMESİ VE BİR  
ÖRNEK OYUN: İRMİKOĞLAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

CEREN AYGÜT

141147102

Danışman Öğretim Üyesi:  
Yrd. Doç. Dr. Müjgan YILDIRIM

İstanbul, 2017

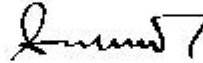
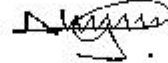
T.C. Maltene Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

30.02.2017 tarihinde tezini savunmasını yapan Ceren AYGÜL'e ait "Çocuk Tiyatrosunda V. Propp'un Masalın Bëçimbilimi İlkelerini İncelenmesi ve Bir Örnek Oyun: İncikoglan" başlıklı çalışma, Jürümüz Tarafından Sosyal Bilimler Enstitüsü, Güzel Sanatlar Anasanat Dalı, Sanat Politikaları ve İşçtmeçiliği Tezli Yüksek Lisans Programında Yüksek Lisans Tezi Olarak **Oy Birlięi Oy Çoluęunda** Kabul Tëlimiytir.



Yrd. Doç. Dr. Müjgan YILDIRIM  
(Başkan) Danışman

Yrd. Doç. Dr. Ayça KAPKAN EZİCİ  
(Üye)



Prof. Dr. Selahattin YILDIZ  
(Üye)

## YEMİN METNİ

28/02/2017

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum "ÇOCUK TİYATROSUNDA V.PROPP'UN MASALIN BIÇIMBİLİMİ İLKELERİNİN İNCELENMESİ VE BİR ÖRNEK OYUN: İRMİKOĞLAN" adlı çalışmanın, proje safhasından sonuçlanmasına kadar olan bütün süreçlerinde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın tarafımda yazıldığını ve yararlandığım bütün eserlerin "Kaynakça"da gösterilenlerden oluştuğunu, "Kaynakça"da yer alan bu eserlerden metin içinde atıf yaparak yararlanmış olduğumu belirtir ve onurumla doğrularım.

14 11 47 102  
CURLIN AYGÜT  
İmza



## ÖZET

Biçimcilik; varolan metnin biçimini, yazınsal unsurlarını incelemek için geliştirilmiş bir yöntemdir. Rus Biçimcilerinden Vladimir Propp, olağanüstü masallara uyguladığı biçimbilimi yöntemi ile masalların yapısını çözümlenmiştir. Oluşturduğu yapıdan yola çıkarak masalları işlevlerine ayırmış ve en fazla 31 işlev sayısı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu tez çalışmasında, Doğu Akdeniz ülkelerinden Yunanistan, Türkiye ve İtalya da farklı versiyonları bulunan İrmikoğlan masalı ile Yunanistan'da aynı masaldan yola çıkılarak Alexandros Adamopoulos tarafından yazılmış olan İrmikoğlan çocuk oyunu, Propp'un yöntemine göre uygulanmıştır. Masalların ve oyunun Propp yöntemiyle incelenmesi sonucunda, karşılaştırmalı olarak, masallar için uygun olan bu yöntemin, tiyatro oyunu yapısına da uyabildiği çıkarımı yapılmıştır. Bir oyun metninin bu şekilde çözümlenmesinin yapılmasının, oyun çalışmalarına katkı sağlayacağı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Vladimir Propp, Masalın Biçimbilimi, İrmikoğlan, Çocuk Tiyatrosu, Aleksandros Adamopoulos

## ABSTRACT

Formalism, is a method that was developed for examining the form and literary elements of an existing text. Vladimir Propp, who is one of the Russian formalists, performed formalism to the fairy tales in order to analyze their structure. As a result of his analysis, Propp separated fairy tales into functions and came to a conclusion that fairy tales can have 31 functions at most. In this thesis, both the fairy tale of İrmikoğlan which has different versions in Greece, Turkey and Italy and the children play of the fairy tale which was written by Alexandros Adamopoulos in Greece were analyzed according to Propp's method. After the comparative analysis of both the fairy tales and the play, it was deduced that Propp's method for fairy tales is also appropriate for the play. As a conclusion, it was thought that this kind of analysis of a play will be beneficial for the play studies.

Keywords: Vladimir Propp, the Morphology of Fairy Tale, İrmikoğlan, Children's Theatre, Alexandros Adamopoulos

## ÖNSÖZ

Çocuk tiyatrosunda Propp'un masalın biçimbilimi ilkelerinin incelenmesi ve bir örnek oyun: İrmikoğlan çalışmamın başından itibaren, yardımlarını ve desteğini esirgemeyen danışmanım Yrd. Doç. Dr. Müjgan Yıldırım'a, özellikle elinden gelen her yardımı yapan İrmikoğlan oyununun yazarı Alexandros Adamopoulos'a, değerli hocalarım Öğr. Gör. Ebru Aklar, Öğr. Gör. Zuhâl Soy, Prof. Dr. Sema Göktaş, Doç. Süreyya Temel, Öğr. Gör. Belgi Saygı'ya, destekleri sonsuz arkadaşlarım, dostlarım, Sevgi Karaca, Hakan Arslan, Gizem Kayan, Ağuçan Varlıel'e, her zaman yanımda olan anneme, teyzeme sonsuz teşekkürler.



## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ

ÖZET

ABSTRACT

1. GİRİŞ.....	1
2. MASAL VE VLADİMİR PROPP.....	5
2.1. Masalın Tanımı, Kaynağı, Gelişimi.....	5
2.2. Vladimir Propp ve Masalın Biçimbilimi.....	11
2.2.1. Masalların Dönüşümleri.....	14
2.2.2. Masalların İşlevleri.....	17
3. ÇOCUK TİYATROSU.....	24
3.1. Çocuk Tiyatrosunun Tanımı, Kaynağı, Gelişimi.....	24
3.2. Çocuk Tiyatrosunun Bileşenleri.....	31
3.2.1. Yazar.....	31
3.2.2. Yönetmen.....	33
3.2.3. Oyuncu.....	34
3.2.4. Tasarım.....	35
4. İRMİKOĞLAN ÖRNEĞİ.....	38
4.1. İrmikoğlan Masalları.....	38
4.1.1. Yunanistan Masalı (Mr. Semolina- Semolinus).....	38
4.1.1.1. Masalın İşlevleri.....	43
4.1.2. Türkiye Masalı (Müskürümü Sultan).....	47
4.1.2.1. Masalın İşlevleri.....	49
4.1.3. İtalya Masalı (Biber Prens).....	51
4.1.3.1. Masalın İşlevleri.....	56
4.1.4. Propp'a Göre Masalların Dönüşümleri.....	60
4.2. İrmikoğlan Oyunu.....	62
4.2.1. Oyunun Yazarı- Alexandros Adamopoulos.....	62
4.2.2. Olaylar Dizisi.....	63
4.2.3. Oyunun İşlevleri.....	74
4.2.4. Karakterler.....	78
4.2.5. Çatışma ve Düşünce.....	86

4.2.6. Sahne Tasarımı.....	87
5. SONUÇ.....	89
KAYNAKÇA.....	92
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	





# 1. GİRİŞ

Bu tez çalışmasında; Vladimir Yakovliyeviç Propp'un olağanüstü Rus masallarından yola çıkarak oluşturmuş olduğu, masalın biçimbilimi ilkelerinin bir tiyatro oyununda kullanılabilir olup olmadığı, bu yöntemle bir oyun metninin çözümlemesinin yapılıp yapılamayacağı sorusuna cevap aranmaktadır. Türkiye'de, Propp'un geliştirmiş olduğu yöntem sinema, dizi, roman, çocuk edebiyatı, weblog, gazete yazıları gibi çeşitli alanlarda uygulanmıştır. Ancak tiyatro alanında sıklıkla uygulanmadığı görülmektedir.

Birinci bölümde masalın tanımı, kaynağı, gelişimi ve bölümleri hakkında bilgi verilecektir. Bölümün devamında; Propp'un yöntemi, ne yaptığı, neden yaptığı, nasıl yaptığı incelenecektir. Masal, kısaca bir sözlü anlatım geleneğidir. Bilinmeyen bir zamanda, bilinmeyen bir yerde geçen masallar, araştırmacılar tarafından kayıt altına alınmış, yazıya dökülmüştür. Bu sayede masalların geçmişten günümüze ve günümüzden ileriye ulaşması, kalıcı bir hale gelmesi sağlanmıştır. Bilim ve sanat dallarının neredeyse hepsinde olduğu gibi masalda da bir sınıflandırma yapılması gerekliliği doğmuştur. Olağanüstü masallar, hayvan masalları, töre masalları, kahramanlık masalları vd. gibi birçok farklı sınıflandırma, çeşitli masal araştırmacıları tarafından yapılmıştır. Kategorilerine ya da konularına göre sınıflandırılan masallar, araştırmacı için bir karmaşaya yol açmaktadır. Propp'a göre, birden fazla kategoriye dahil olabilen masallar olduğu gibi, konuları karmaşık ve araştırmacının yüklediği anlama göre sınıflandırması değişebilecek masallar vardır (Propp, 2001, s. 23). Bu sınıflandırmaların yanı sıra, masallar toplanmış ve numaralandırılarak bir dizin haline getirilmiştir. Bu çalışmalar, masal incelemesi alanında büyük yarar sağlamış ve uluslararası kullanıma uygun olduğundan, ortak bir dil oluşturmuştur. "Masalları uzlaşmalı bir biçimde kısaca adlandırabilmek (dizin numarasına gönderme yaparak) çok kullanışlıdır (Propp, 2001, s. 28)." Propp, yapılan bu sınıflandırmaların ya da masalların tarihsel geçmişini araştırmanın, ancak masalın yapısal çözümlemesi yapılırsa mümkün olabileceğini savunur. Propp, masalın biçimini incelemiştir. Çünkü masalları incelerken, masallardaki kişilerin, adların, yerlerin değişebilir olduğunu fakat yapılan işin, eylemin, işlevin değişmez olduğunu tespit eder. Bu değişmezleri

incelediği yüz masal üzerinden, 31 işlevle sınırlandıran Propp'a göre tüm masallar ne kadar farklı ve çok renkli görünürse görünsün, altında tekbiçimli bir yapıya sahiplerdir. Bu işlevlerin hepsine her masalda rastlanmaz, fakat aynı sıralamayla yer alırlar (Propp, 2001, s. 34-43). Propp bu işlev dizisiyle beraber, bir masalın temel biçimi ve dönüşümlerini incelemiş ve çıkardığı işlevleri formüle etmiştir. Bu formül yöntemiyle, bir masalın en temel haline ulaşılması ve şematik karşılaştırma yapılması sağlanır. Bu bölümde gerekli bilgiler verilerek, Propp'un oluşturduğu yöntemin açıklanması amaçlanmaktadır.

Tezin ikinci bölümünde; araştırma konusu olarak Alexandros Adamopoulos'un yazmış olduğu **İrmikoğlan** çocuk oyunu seçildiği için çocuk tiyatrosu hakkında bilgi verilecektir. Çocuk tiyatrosunun tanımı, kaynağı, gelişimi, türleri, yaş aralıklarına göre dağılımları incelendikten sonra çocuk tiyatrosunun bileşenleri üzerinde durulacaktır. Yazar, yönetmen, oyuncu ve tasarımcı hakkında verilen bilgiler ile bir çocuk oyunu çalışması yapılırken öncelikli olarak nelere dikkat edilmeli noktasında aydınlatıcı olması hedeflenmiştir.

Üçüncü ve son bölümde ise; Propp'un işlevler dizisi, İrmikoğlan üzerinde denenecektir. İrmikoğlan bir oyun halini almadan önce, masal olarak karşımıza çıkmaktadır. İrmikoğlan masalının farklı versiyonları, Doğu Akdeniz ülkelerinde görülmektedir (Manna ve Mitakidon, 2004, s. 1). Bu bölümde, önce üç ülkeden derlenen İrmikoğlan masallarına Propp'un metodu uygulanacaktır. Masalların işlevleri belirlenip, formüle edildikten sonra ülkeler arasındaki dönüşümleri, Propp'un dönüşümleri inceleme yöntemiyle ele alınacaktır. İncelenen üç masalda Propp'un, masalların dönüşümleri olarak verdiği her unsur bulunmamaktadır fakat değişen coğrafya, kültür ve dil masalları etkilemiştir.

Tez çalışmasında karışıklıklara yol açılmaması için, kitap isimlerinin bold, karakter isimlerinin italik yazılması tercih edilmiştir.

Masal, Yunanistan'da **Mr. Semolina-Semolinus**, Türkiye'de **Müskürümü Sultan** ve İtalya'da **Biber Prens** isimlerini almıştır. "Simigdali" Yunanca "irmik", "Simigdalenos" ise "İrmikoğlan" demektir. Yunanistan ve Türkiye'nin benzer yeme içme kültürüne sahip olması sonucu Adamopoulos'un oyunu **O Simigdalenos**, Türkçe'ye, **İrmikoğlan** olarak çevrilmiştir. Amerika'da böyle bir benzerlik olmadığı için oyunun İngilizce çevirisinde **İrmikoğlan**, **The Spiceman** yani, **Baharat oğlan**'a

dönüşmüştür. Oyunun İngilizce ve Türkçe metinleri karşılaştırıldığında, bazı kültürel değişimler olduğu gözlemlenir. **The Spiceman**'de bulunan *Kral*, **İrmikoğlan**'da *Sultan*'a dönüşür. **The Spiceman**'de bulunan *Doğa Ana (Mother Nature)*, **İrmikoğlan**'da *Güneş Ana*, *Mehtap Ana* ve *Yıldız Ana* olarak üç farklı karaktere bölünmüştür. Fakat Adamopoulos ile yapılan görüşme sonucunda oyunun Yunanca olan, özgün halinde de *Güneş Ana*, *Mehtap Ana* ve *Yıldız Ana* olarak kullanıldıkları öğrenilmiştir. Bir başka farklılık olarak **The Spiceman**'i oluşturan *Prences*, baharat, un, ıtır, bal gibi malzemeler kullanır, **İrmikoğlan**'da ise *Prences*, yağ, ırmık, şeker gibi malzemeler kullanır. Adamopoulos, metnin özgün halinde de ırmık kullanıldığını belirtir. İyi bir İngilizce bilgisine sahip olan ve tercümanlık da yapan Adamopoulos, oyunun İngilizce çevirisinde kendisinin de dahil olduğu bir çalışma sürecinin işletildiğini ve kültürel değişimlerin özellikle yapıldığını belirtmiştir.<sup>1</sup> Türkçe çevirisinin, Yunanca özgün haline benzerliği göz önünde tutularak, tez çalışmasında Türkçe metnin kullanılmasında bir sakınca görülmemiştir.

**İrmikoğlan** oyunu; ana karakter olan, *I. Prences*'in istediği eşi bulamaması sonucu, kendi malzemeleriyle kendi eşini yaratmasıyla başlar. *I. Prences*, hırslı, bencil bir karakterdir ve yarattığı eşin sadece onun olmasını ve söylediği her şeye evet demesini ister. Bu yaratının haberini alan bir başka saraydaki *II. Prences* ise, *İrmikoğlan*'ın kaçırılmasını ve kendinin olmasını sağlar. *I. Prences*'in bu haberi aldıktan sonra kendi iç yolculuğuyla kötücül huylarından arınarak *İrmikoğlan*'a, eşine kavuşması oyunun odak noktasıdır.

Adamopoulos, **İrmikoğlan** oyununda, 18.-19. yüzyıllara dayanan eski bir Yunan masalından esinlendiğini, masalın geleneksel unsurlarını koruyarak, yeni ve modern bir tiyatro oyunu yarattığını belirtir. Bir peri masalı havası taşıyan oyununun, hem çocuklar için hem de büyükler için bir seyir imkanı taşıdığından bahseder. Tüm geleneksel ve etnik unsurları analiz ederek, sınırları aşan, evrensel bir oyun yazdığını ekler. Öte yandan, Atina doğumlu olan yazar, edebi gelenek ve uygarlık tarihinin kırk asır geriye uzandığını, her ne kadar “geçmiş bağımlısı” olmasa da bir yazar olarak yüzyıllar arasında, kendiliğinden seyahat ettiğini ve bu durumun onun için doğal olduğunu da belirtir. *İrmikoğlan* karakteri, oyunda gerçek sevginin metaforu olarak kullanılır. Bir başka deyişle, gerçek aşkın kimliğe bürünmüş halidir. Adamopoulos, bu

---

<sup>1</sup> Karşılaştırmalarda **The Spiceman** (Adamopoulos; 2004) İngilizce çeviri metninden yararlanılmıştır.

görüŖe katılır ve gerek aŖk üzerine bir alegori oluŖturduėundan bahseder. Tiyatro öėeleri olarak, ocukların hoŖuna gidecek naiflikte olsa dahi gizil anlamının kaybedilmemesi gerektiėini belirtir. *İrmikoėlan* bir oyun kiŖisi olarak oyunda yer alır, sadece *I. Prens*’in kafasında oluŖturduėu bir yaratı deėildir. YanlıŖ idealin, egoizmin vücuda getirilmiŖ halidir ancak kütücul huylardan arınıldıėında tam bir insan olur. Adamopoulos, klasik bir Budist metni olan “Dhamapada” dan alıntı yaparak “hi kimseyi bir baŖkası arındıramaz” der ve karakterlerini de bu bakıŖla oluŖturduėunu ekler. Bir arınma yolculuėu olarak da bakılabilen bu oyunda, ana karakter olan *I. Prens*’in dönüşümüne Ŗahit olunur. İ sesiyle yolculuk ederek kendi dönüşümünü saėlayan bu karakteri, yazar bu öėretiye odaklanarak oluŖturmuŖtur (A. Adamopoulos, kiŖisel iletiŖim, 11 Ocak 2017).<sup>2</sup>

Bu tez alıŖmasında, **İrmikoėlan** oyununun, ocuk oyunu olarak ele alınmasının sebebi, tezin ikinci bölümünde ayrıntıları ile açıklanacak olan, “fantastik ocuk oyunları” türüne uymasıdır.

Yukarıda da belirtildiėi gibi İrmikoėlan masalının üç versiyonu, Propp’un metoduna göre incelendikten sonra, oyun versiyonu da Propp’un metoduna göre incelenecektir. Masalların ve oyunun iŖlevler sırası ve formülleri belirlenip, karŖılaŖtırmalı olarak farkları ve benzerliklerinin açıklanması hedeflenmektedir.

---

<sup>2</sup> Alexandros Adamopoulos ile yapılan röportaj ektedir.

## 2. MASAL VE VLADİMİR PROPP

Bu bölümde; masalın tanımı, kaynağı ve gelişimi incelenecektir. Vladimir Propp'un olağanüstü masalları inceleyerek geliştirmiş olduğu yöntemi açıklanacaktır.

### 2.1. Masalın Tanımı, Kaynağı, Gelişimi

Türk Dil Kurumu'nun Güncel Türkçe Sözlüğü masalı "genellikle halkın yarattığı, hayale dayanan, sözlü geleneğe yaşıyan, çoğunlukla insanlar, hayvanlar ile cadı, cin, dev, peri vb. varlıkların başından geçen olağanüstü olayları anlatan edebi tür" (<http://www.tdk.gov.tr/>) olarak tanımlar. Halkbilim Terimleri Sözlüğü'nde ise; "insanoğlunun evren, dünya, yaşam, doğa, toplum ve kendisiyle ilgili tarihsel oluşum, düşün, istek ve izlenimlerinin az ya da çok değişikliğe uğrayarak ağızdan ağıza geçme yoluyla çağımıza ulaşan geleneksel anlatı örnekleri" (<http://www.tdk.gov.tr/>) biçiminde tanımlanır. Öykülü masal, küme masal, sevi masal, yiğitlik masalı, kurtarım masalı gibi çeşitleri olduğundan bahsedilir. Türk halkbilimci ve araştırmacısı Pertev Naili Boratav'a göre ise masal; "nesirle söylenmiş, dinlik ve büyüklük inanışlarından ve törelerden bağımsız, tamamıyla hayal ürünü, gerçeklerle ilgisiz ve anlattıklarına inandırma iddiası olmayan, kısa bir anlatı" (aktaran Yavuz, 2013, s. 10). Sözlü geleneğin en önemli türlerinden biri olan masalın, psikolojik bir yapısı da bulunmaktadır. İsviçreli ruh bilimci Von Franz masalın psikolojik etkilerini anlatmak için; "insan duygu ve düşüncelerinin en sade biçimleri masallara yansımıştır. Bu nedenle masallar, bizi insanın tüm süslerinden arınmış en yalın haline ulaştırır" demiştir (aktaran Akbay, 2015, s. 1).

Masalın temel özellikleri ise şöyledir;

- Hayal mahsulü olması,
- Yer, zaman ve kahramanların belirsiz olması,
- Olaylar, kahramanlar ve varlıkların olağanüstü özellikler taşıması,
- Kahramanlarından bazılarının hayvanlar olması,

- İnanırcılık iddiası olmayıp inandırabilmesi,
- Ahlaka dayalı, yararlı, eğitici olarak düşünülmesi,
- Nesirle söylenmesi,
- Kaynaklarının çok eskilere dayanması, söylendiği zaman ve kültürden izler taşıması,
- Çocuklar için olduğu kadar büyükler için de söylenmesi.

(Emmez, 2008, s. 8)

Masallar aynı zamanda bir ya da birden çok motif içerir. Stith Thompson; Motif Index of Folk-Literature adlı eserinde 23 madde altında motifleri toplamıştır, bu maddeler çeşitli alt başlıklarla çoğaltılmıştır. Motifi “eskiden beri yaşama kabiliyetine sahip olan, masalın en küçük unsurudur” diyerek tanımlayan Thompson’ın oluşturduğu maddeler şöyledir:

- A. Mitolojik motifler
- B. Hayvanlar
- C. Yasak
- D. Sihir
- E. Ölüm
- F. Olağanüstülükler
- G. Devler
- H. İmtihanlar, denemeler
- I. Akıllı ve aptal
- K. Aldatmalar
- L. Kaderin ters dönmesi
- M. Geleceğin tayini
- N. Şans ve talih
- P. Cemiyet
- Q. Mükafatlar ve cezalar
- R. Esirler ve kaçaklar
- S. Anormal zulümler
- T. Cinsiyet
- U. Hayatın tabiatı

- V. Din
- W. Karakter özellikleri
- X. Mizah
- Z. Çeşitli motif grupları

(aktaran Sakaoğlu, 2015, s. 15-16)

Masallar, her ne kadar hayali olayları konu etse de; masal içerisinde gündelik yaşam, inanç özellikleri, ritüeller, gelenek ve görenekler, kutlamalar vb. ile ilgili önemli bilgiler de yer alır. Masalların birtakım evrensel yasaları bulunmakla birlikte, masallar her toplumun kendi kültürel değerleriyle beslenir ve bu unsurlarını motiflerinde yansıtır.

(Akbay, 2015, s. 3)

Motiflerin yanısıra masalarda formel olarak tanımlanan belirli kalıp sözler kullanılır. Bu formellere masal anlatıcısı, dinleyiciyi masala hazırlamak, heyecan katmak, kafiyeli sözlerle eğlenceli bir atmosfer yaratmak için başvurur. Sakaoğlu, Masal Araştırmaları kitabında formelleri beş başlık altında toplamıştır. Başlangıç (giriş) formelleri “bir varmış, bir yokmuş, evvel zaman içinde vb.” olarak değerlendirilir. Bağlayış (geçiş) formelleri “birde ne görsün, az gider uz gider vb.” gibi sözler barındırır. Bir çok masalda benzer durumlarda kullanılan “ayın on dördü gibi, murat alıp murat verirler vb.” gibi formeller de mevcuttur. Anlatıcı, dinleyiciyi sıkmadan masalını bitirmek için bitiş formelleri de kullanır. Bunlar “gökten üç elma düştü, onlar ermiş muradına vb.” kalıpları kapsar. Bu formellerin dışında çeşitli sayıları, renkleri, yerleri ve zamanları kapsayan sözler bulunmaktadır (Sakaoğlu, 2015, s. 56-68).

Bir iş için istenilen süre mutlaka kırk gün olacak. Bir kahraman üç zor işi hallettikten sonra istediği kızı alabilecektir. Devler mutlaka yedi başlıdır. Yer içinde aynı şeyleri söyleyebiliriz. Bir Hind'in, Yemen'in yerini İngiltere veya Almanya alamaz, daha doğrusu almamalıdır.

(Sakaoğlu, 2015, s. 66)

“Evvel zaman içinde, dünyanın bir yerinde” gibi başlangıç formellerine ve kahramanlarının cin, peri, prenses veya yoksul kız gibi evrensel tiplerden oluşmasına bakıldığında masalların, diğer edebi türlere göre belirsizlik oluşturduğu görülür. Bu belirsizlik masalın nereden geldiğini, nasıl oluştuğunu ve kaynağını bulmayı da

zorlaştırır. “Bu üçlü belirsizlik (yer, zaman, kahraman belirsizliği) nedeniyle de masalın tarihi evrimini belirlemek, öteki edebi türlerin zaman içindeki evrimini belirlemekten daha zordur” (Yavuz, 2013, s. 10-11).

Masalın kaynağıyla ilgili ilk araştırmayı Wilhelm Grimm, kardeşiyle beraber hazırlamış olduğu “Kinder und Hausmarehen (Çocuk ve Ev Masalları)” isimli kitabında okuyucuyla paylaşmıştır. Bu ilk teoriye göre; “Hint-Avrupa dil dairesine giren milletlerin masalları, tespit edilemeyen bir tarihi devrin mirasıdır. Masallar eski mitlerin parçalanmış şekilleridir. Bunlar ancak içinden çıktıkları mitlerin kesin olarak açıklanmasıyla anlaşılabilir” (Arıcı, 2004, s. 160). Bu teoriden yola çıkılarak ilk önce iki yeni görüş ortaya atılmıştır. Bunlar; Mitolojik görüş ve Hindoloji görüşü olarak adlandırılır. Mitolojik görüşe göre; doğa olayları masallar için belirleyicidir. Hindoloji görüşüne göre ise; masalların kaynağı Hindistandır ve masallar buradan batıya taşınmıştır (Arıcı, 2004, s. 160).

Fransız halkbilimci Gedeon Huet ise masalların kaynağını üç ana başlık altında toplamıştır. Bu başlıklar şu şekildedir:

- A. Tarih Öncesi Görüş (Kablettarih Nazariyesi)
- B. Tarihi Görüş (Tarihi Nazariye)
- C. Etnografik Görüş (Etnografik Nazire)

(Sakaoğlu, 2015, s. 4-5)

Sakaoğlu bu başlıklarla ilgili değerlendirmesini şu şekilde aktarmaktadır;

Bu dallardan ilki Bilge Seyidoğlu’nda ‘Mitoloji Okulu’; Umay Günay’da ‘Mitolojik Görüş’; ikinci sırasıyla ‘Hindoloji Okulu’ ve ‘Hindoloji Görüşü’ ve sonuncusu da ‘Antropoloji Okulu’ ve ‘Antropolojik Görüş’ olarak adlandırılmaktadır. Batılı kaynaklar genellikle “school” terimini öne çıkardıkları için, belki de “okul” olarak almak aslına daha uygun olacaktır; ancak “görüş” kelimesiyle değerlendirmek de yanlış olmayacaktır.

(Sakaoğlu, 2015, s. 5)

Tarih Öncesi Görüş ya da Mitoloji Okulu; başlangıçta G. Grimm (1819) ve Dasent (1859) tarafından öne sürülmüştür. Max Müller, Sir George Cox, Angelo de



Gubertnatis ve John Fiske ilerleyen yıllarda bu görüş üzerinde çalışmışlardır. G. Huet ise bu ilk görüşü tanımlarken Hint-Avrupa dilleri ve Sanskritçe'nin birleşmesiyle ortaya çıktığını ve Hint Mitolojisindeki Riga-Vedalarından temellendirildiğini belirtir. Tarihi Görüş ya da Hindoloji Okulu olarak değerlendirilen görüşte; Hint Mitolojisindeki Vedaların yerini Pançatantra'nın aldığı temsilcisi Slyvestre de Sacy tarafından öne sürülür. Laiseleur Deslougheamps ise; Arap, İran ve Ortaçağ Avrupa masallarının da Pançatantra'dan doğduğunu belirtir. Aisopos / Ezop masallarının Grek kökenli olması dışında diğer masalları Hindistan'a bağlayan Theodor Benfey buradan batıya yayıldığını belirtir (Sakaoğlu, 2015, s. 5-8). T. Benfey bunun şu üç yolla geliştiğini ileri sürer:

- a. 10. yüzyıldan önce sözlü gelenekle yayılanlar.
- b. 10. yüzyıldan sonra İslamiyetin etkisiyle yazılı kaynaklardan Bizans'a, İtalya'ya ve İspanya'ya geçenler.
- c. Çin, Tibet yoluyla Moğolların üzerinden Avrupa'ya geçenler.

(aktaran Sakaoğlu, 2015, s. 8)

Etnografik Görüş ya da Antropoloji Okulu; Andrew Lang, Edward Taylor ve M. Lennan gibi etnograflar tarafından öne sürülen bir görüştür. Bu görüşte; masalların, Hindistan'ın yanısıra İran, Mısır, Yunanistan gibi bütün coğrafyayı kaplayan temelleri olduğu belirtilir. Masallar birbirine dönüşerek, değişerek gelişirler (Sakaoğlu, 2015, s. 8-10).

Yer değiştirdikçe yerel özelliklerinin yanına, gittiği toprakların özelliklerini de katarak asimile olan masal, hem kaynağını tutar hem de yeni kültürel öğelerle zenginleşir. "Aslında masalların tüm dünya için ortak bir hazinede biriktiğini, büyük bir çoğunluğunun birbirinin yerel versiyonları olduğunu söylemek mümkündür" (Sezer, 2010, s. 16).

Masal; öncelikle okuma kolaylığı gözetmek amacıyla araştırmacılar tarafından ülkelerine, başlıklarına, motiflerine, tiplerine vb. göre sınıflandırılmaya çalışılmıştır. 140 yıllık bir geçmişe dayanan bu çalışmalar farklı kişiler tarafından katalog haline getirilmiştir. Bu önemli sınıflandırma çalışmalarının ilkinin Finlandiyalı bilgin Antti

Aarne oluşturmuştur. Aarne'nin hazırladığı ilk katalog incelendiğinde şu gibi özellikleri dikkate aldığı gözlemlenir:

1. Tiplerin yarısından fazlası tek motifli masallara aittir.
2. Birden fazla motifli masalların sınıflandırılmasında güçlük çekiliyordu. Sınıflandırma neyin esas alınmasıyla yapılacaktı:
  - a. Önemli kahramana göre,
  - b. Önemli bir olaya göre,
  - c. Dikkati çeken bir zemine göre.

(Sakaoğlu, 2015, s. 11)

Bu çalışma üç ana başlık altında toplanmış ve bu başlıklar kendi içlerinde alt dallara ayrılmıştır. Bu başlıklar; hayvan masalları, asıl masallar ve fıkralardır (Sakaoğlu, 2015, s. 10-13). “Aarne'nin hazırladığı dizin sayesinde masallar numaralandırılabilmiştir. Aarne, konuları *tip* diye adlandırır ve her tipe de bir numara verir. Masalları uzlaşmalı bir biçimde kısaca adlandırabilmek (dizin numarasına gönderme yaparak) çok kullanışlıdır (Propp, 2001, s. 28). Aarne'nin yaptığı sınıflandırmayı öğrencisi Stith Thompson, ileriye taşıyarak günümüzde hala kullanılmakta olan kataloğu İngilizce olarak oluşturmuştur. Masal araştırmalarının temelinde tip olgusunun yattığını belirten Sakaoğlu, Masal Araştırmaları kitabında Thompson'ın çalışmalarını şu şekilde aktarır:

Ömrünü masal araştırmalarına ayıran Thompson “tip” konusunda şöyle demektedir: “Tip, varlığını bağımsız olarak koruyabilen geleneksel bir masaldır. O, bağımsız bir masal olarak anlatılabilir ve başka bir masala veya masallara gerek duymaz.”

(Sakaoğlu, 2015, s. 11)

Stith Thompson'ın oluşturduğu sınıflandırma ise şöyledir:

1. Hayvan Masalları
2. Asıl Halk Masalları
3. Güldürücü Hikayeler, Nükteli Fıkralar

4.Zincirlemeli Masallar

5.Sınıflamaya Girmeyen Masallar

(aktaran Sakaoğlu, 2015, s. 13)

Yapılan bu sınıflandırmaların masalları incelemek için yeterli olmadığını düşünen Propp, uyguladığı biçimbilimi yöntemi ile masalların yapısını çözümlenmiştir.

## 2.2. Vladimir Propp ve Masalın Biçimbilimi

Biçimcilik; 1915-1930 yılları arasında özellikle şiiri incelemek üzere yola çıkan Rus Biçimciler tarafından oluşturulmuş, 1960'lı yıllarda ise Avrupa'da sesini duyurmuş ve üstüne düşünülen ve çalışılan bir alana dönüşmüştür. Rus Biçimciler; Osip Brik, Boris Eyhenbaum, Roman Jakobson, Vladimir Propp, Viktor Şklovski, Yuri Tinyanov, Boris Tomaşevski ve Viktor Vinogradov'dan oluşan bir topluluktur. Yazın kuramı ya da yazın bilimi olarak da adlandırılan biçimcilik, yazının estetik, felsefe, toplumbilim, ruhsal veya yazarların yaşam öyküleri gibi yönlerini incelemek yerine yazınsal unsurlarını incelemektedir (Rifat, 2013, s. 174-176). “Şiirsel dil ile gündelik dil ayrımı Rus biçimcilerinin temel ayrımlarından biri oluyordu. Önemli ilkelerden biri de, herhangi bir metindeki bir birimin değerinin, anlamının öbür birimlerle kurduğu ilişkiye göre verilmesiydi” (Rifat, 2013, s. 175). Rus biçimcileri özellikle; şiirde ritim ve sözdizim, şiirin ses boyutu, olağanüstü masalların yapısı, dil ve biçim sorunları, düzyazı kuramı, yazınsal evrim, dize kurma tekniği ve tema örgüsü gibi kavramlara eğilmişlerdir.

Rus biçimcilerinden Germen kökenli Vladimir Propp (1895-1970); Slav filolojisi üzerine eğitim görmüş ve topluluğun oluşmasında büyük katkısı bulunan 1915'te gerçekleşen S. A. Vengerov'un Puşkin konulu seminerine katılmıştır. Leningrad Üniversitesi'nde Almanca, halkbilim ve yazın dersleri vermiş ve daha sonra çalışmalarını halkbilim ve budunbilime yöneltmiştir. Birçok yayını bulunan Propp'un üç kitabı öne çıkmaktadır: **Morfologiya skazki** (Masalın Biçimbilimi) 1928, **İstoriçeskiye korni volşebnoy skazki** (Olağanüstü Masalların Tarihsel Kökenleri) 1940, **Russkie agrarnye prazdniki** (Rus Tarım Şenlikleri) 1963.

**Masalın Biçimbilimi**'nde Propp, A. N. Afanasyev'in Rus Halk Masalları derlemesinden temelini alır ve olağanüstü masalların yapısını çözümler. Amacı; masalların temel işlevlerini incelemek, yüzeyde görünen anlam yerine alt yapıda bir tekbiçimliliğin bulunduğunu kanıtlamaktır (Rifat, 2013, s. 178-179). Propp, “masalların incelenmesi birçok bakımdan, doğadaki organik biçimlerin incelenmesiyle karşılaştırılabilir. (...) Darwin'in ortaya atmış olduğu türlerin kökeni sorunu, bizim alanımızda da ortaya atılabilir” der (Todorov, 2005, s. 220). Olağanüstü masalarda işlevlerin değişmediğini ve geriye kalan her şeyin değişebildiğini öne sürer. Masal kişilerinin kendilerine ait tüm özellikleri yaş, cinsiyet, görünüş vb. değişebilir fakat aynı işlevleri yerine getirirler. Propp, Olağanüstü masalların dönüşümleri metninde verdiği örnekle bu savını açıklar:

1. Kral, İvan'ı prensesi aramaya gönderir. İvan yola çıkar.
2. Kral, İvan'ı benzeri olmayan bir nesneyi aramaya gönderir. İvan yola çıkar.
3. Kız, erkek kardeşini bir ilaç aramaya gönderir. Erkek kardeş yola çıkar.
4. Üvey ana, kızını ateş aramaya gönderir. Kız yola çıkar.
5. Demirci, çırağını ineği aramaya gönderir. Çıracık yola çıkar.

(Todorov, 2005, s. 221)

Propp, çalışmasında bu işlevleri sıralandırmış ve masalların 31 işlevi olduğunu öne sürmüştür. Bu işlevleri belirlerken bazı saptamalarda bulunmuştur:

1. Kişilerin işlevleri kim tarafından ve nasıl gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin masalın değişmez ve sürekli ögesidir.
2. Masalarda işlevlerin sayısı sınırlıdır.
3. İşlevlerin sıralanışı hep aynıdır.
4. Bütün olağanüstü masallar, yapılarına göre tek bir tipe aittir.

(Ölmez, 2014, s. 10)

Propp'a göre; “Masal incelemesinde, önemli olan tek şey, kişilerin *ne* yaptıklarını bilmektir; *kim* ne yapıyor ve *nasıl* yapıyor, bunlar ancak ikinci dereceden sorulardır” (Propp, 2001, s. 39).

Propp, olağanüstü masallardaki temel biçimi, türemiş biçiminden ayırt etmek için bazı ölçütler olduğundan söz eder. Bu temel biçimi; “Biz masalın kökenine bağlı biçimi, temel biçim olarak adlandıracağız. Hiç kuşkusuz, masalın kaynağı genellikle yaşamın içindedir. Ama buna karşılık olağanüstü masal, gündelik yaşamı çok az yansıtır” sözleriyle belirtir ve bir masalın temel biçimini belirlemek için ilkeler ve genel kurallar olarak adlandırılan unsurlar belirler.

Propp’a göre;

Bu ilkeleri saptamak için, masalı ortamıyla, içinde yaratılmış olduğu ve yaşadığı durumla ele almak gerekir. Bu noktada, pratik yaşam ile sözcüğün geniş anlamıyla din en büyük önemi taşımaktadır. Dönüşümlerin nedenleri çoğu kez masalın dışında yer alır, ve masalın kendisi ile içinde yaşadığı insan çevresi arasında yakınlıklar kurmadan evrimlerini anlayamayız.

(Todorov, 2005, s. 223)

Temel biçimle, türemiş biçimi ayırt etmek için oluşturduğu başlıca 4 ölçüt bulunmaktadır:

- 1- Masalın bir bölümünün olağanüstü yorumu akılcı yorumundan önce gelir. (...) Bu bakış açısının kuramsal temeli masallar ile dinler arasındaki bağ üstüne dayanır.
- 2- Kahramanlığa ilişkin yorum mizahi yorumdan önce ortaya çıkmıştır.
- 3- Mantıksal olarak uygulanan biçim, bağıntısız olarak uygulanan biçimden önce ortaya çıkmıştır.
- 4- Uluslararası biçim ulusal biçimden önce ortaya çıkmıştır. Eğer, sözgelimi bütün dünyadaki masalarda, ejderhayla karşılaşsak ama bu ejderhanın yerini de Kuzey masallarında ayı, Güney masallarında da arslan almışsa, o zaman ejderha temel biçim, arslan ve ayı ise türemiş biçimlerdir.

(Todorov, 2005, s. 223-230)

### **2.2.1. Masalların Dönüşümleri**

Propp, belirlediği ölçütlerin yanı sıra, masalın temel biçiminin uğradığı olası değişiklikleri saptamak için bir dizi unsur da belirlemiştir. Bu unsurlar şu şekildedir:

1- İndirgeme: Tamamlanmış (eksiksiz) biçimin yerini bazı değişimler alabilir. Bir anlatımda ‘ormandaki tavuk ayaklı kulübe’ olarak geçen bir yer, aynı masalın başka bir anlatımında tavuk ayaklı kulübe, ormandaki kulübe, orman, kulübe gibi değişimlere uğrayabilir. Tamamlanmamış, eksik biçimler unutkanlıkla açıklanabilir fakat unutkanlık, içinde bazı temel sebepler barındırır; “indirgeme masal ile masalın tanındığı ortama özgü yaşam biçimi arasındaki uygunluk eksikliğini belirtir. Ayrıca, masalın bir ortamda, bir çağda ya da bir anlatıcıda pek yaşayamadığını gösterir” (Todorov, 2005, s. 231).

2- Genişletme: Temelde var olan biçimin yerini farklı unsurlar, ayrıntılar eklenerek çoğaltılmışı alır. Bazı yeni özellikler kazanan masal, bazı özelliklerini de kaybeder. Bu genişletmeler, gündelik yaşamdan gelir ya da temel biçimin bir unsuru çoğaltılır. ‘Ormandaki tavuk ayaklı kulübe’, ormanda altı kreplerle, üstü turtalarla örtülü tavuk ayaklı kulübe şeklinde genişletilebilir.

3- Biçimbozma: “Günümüzde biçimbozmalara (deformasyonlara) oldukça sık rastlanır, çünkü olağanüstü masal gerilemektedir. Bozulmuş bu biçimler bazen geniş ölçüde yayılıp kökleşirler. Örneğin; “kulübe yüzünü döndü” deyişi yerini, yüzünü döndü, kulübe döndü, döndü şeklinde değiştirir.

4- Tersine çevirme: Temelde yer alan biçimin yerini tam karşıtı biçimler alabilir. Masalda yer alan eril bir unsur dişil unsura dönüşebilir. “Kapalı bir kulübe yerine, bazen karşımızda kapısı ardına kadar açık bir kulübe vardır.”

5 ve 6- Yoğunlaştırma ve hafifletme: Masal kişilerinin eylemlerini etkiler. Bu eylemler farklı yoğunluklarda gelişebilir. “Kahramanın gönderilmesinin kovulmaya dönüşmesi yoğunlaştırma örneği olabilir.” Diğer yandan; kovulma, gönderilmeye veya gitmeye dönüşürse hafifletilmiş olur. Böyle durumlarda kahraman giderken hayır duası ister.

Bu temel biçim değişikliklerinin yanı sıra, iki dönüşüm öbeği olan değiştirim ve kaynaşmalar da sınıflandırılır.

7- İç değiştirim: Masalda olayın geçtiği yer değiştirilir. “Böyle yer değiştirmeler masalda büyük yer oynar. (...) Masalın bir imgesi bir başka imgenin yerini alır. (...) Bu yer değiştirmeler dönüşümlerin ortaya çıkışında büyük bir rol oynar.”

8- Gerçekçi değiştirim: Burada olağanüstü masalda geçen yer, gerçekte bilinen bir ev, han gibi bir yerle değiştirilir.

9- Dinsel inanca dayalı deęiřtirim: aędař din, eski biimlerin yerini alarak onları deęiřtirebilir. “Her halkın kendine zü inan deęiřtirimleri vardır. Hristiyanlık, Mslmanlık, Budacılık, bu dinleri icra eden halkların masallarına yansır (Todorov, 2005, s. 235). “Olaęanst masal eski dinlerden gelir ama aędař din masallardan gelmez. aędař din, masalların yaratıcısı da deęildir, yalnızca onların ęelerini deęiřiklięe uęratır (Todorov, 2005, s. 227).

10- Boř inanca dayalı deęiřtirim: “Boř inanlar ile dinsel inanların da masal gerelerini dnřtrebilecekleri besbellidir.” Mucizeler, su, orman perileri gibi unsurlar temelinde bařka bir masal kiřisinin dnřmř hali olarak ortaya ıkar. “Masal yalnızca kuruluşundaki biimlere uygun olan řeyi kendi dnyası iine eker”.

11- Arkaik deęiřtirim: “Arkaik deęiřtirim, inanca ya da boř inanca dayalı deęiřtirimden her zaman kolaylıkla ayırt edilemez. Her ikisi de ok eski bir dneme dayanır.” Masalda geen unsura yařayan inanta rastlanmazsa, bu unsurun eski aęlarda yařadığı, arkaik olduęu ve bugn kendine hala yer bulduęu kabul edilir.

12- Yazınsal deęiřtirim: “Masalın yle bir direnci vardır ki, btn br biimler onun iinde erimeden paralanır”. Masal; yk, halk dzyazısı gibi trlerin aksine, romanı nadir olarak zne katmıřtır. oęunlukla zn masaldan alan řvalye romanları nasir olarak masalın zne katılır. “Geliřmenin ařamaları řyledir: Masal, roman, masal.”

13- Deęiřiklikler: “Bazı deęiřtirimlerin kkeni kesin bir biimde tanımlanamaz.” Genellikle hayvan masalları ya da olaęanst olmayan masallarda ortaya ıkan bu deęiřiklikler masal anlatıcısının oluřturmasıdır. Zaman zaman olaęanst masallarda bu deęiřiklięe uęrar. “Tremiř biimler zellikle daha ok deęiřirler (...) Tavuk ayaklı kulbenin yerine “kei boynuzları stnde, koyun ayakları stnde” kulbeyle karřılařırız.”

14- Kkeni bilinmeyen deęiřtirimler: “Burada deęiřtirimleri kkenlerine bakarak sınıflandırdığımızı ve bir genin kkeni de her zaman bilinmedięine gre, kkeni geici olarak bilinmeyen bir deęiřtirimler sınıfı yaratmamız gerekir.” Anlatıcının, masalı anlatırken kullandıęı bir unsur herhangi bir klte mi dayanır yoksa anlatıcının hayali midir bu soruya cevap aranır.

Dönüşümün diğere bir unsuru olan kaynaşmayı ise Propp şu şekilde açıklar: “Biz bir biçimin tam anlamıyla bir başka biçimin yerini almasını ve böylece iki biçimin bir tek biçim içinde birleşmesini kaynaşma olarak adlandırıyoruz.” (Todorov, 2005, s.238)

15- İç kaynaşma: Masalın bazı unsurlarının bir araya getirilmiş halleriyle karşılaşılır. Örneğin; altın damlı bir sarayla bir kulübe kaynaştırılarak altın damlı kulübeye dönüşebilir.

16- Gerçekçi kaynaşma: Olağanüstü bir yer, masalda gerçekçi bir yere dönüşebilir. Örneğin; köyün ucundaki kulübe, köyün ucunda olma özelliğiyle çevreden yalıtılmış olağanüstü özelliklerini korurken gerçek bir kulübe olma özelliği de taşır. “Böylece masal+gerçeklik gerçekçi bir kaynaşmaya yol açar.”

17- Dinsel inanca dayalı kaynaşma: “Ejderhanın bir şeytanla değiştirilmesi dinsel inanca dayalı kaynaşma örneği olarak kullanılabilir.” Şeytan, ejderhanın özelliklerini taşımaya devam eder.

18- Boş inanca dayalı kaynaşma: Su perisi, orman perisi gibi boş inanca dayalı unsurlar masal içindeki unsurlarla kaynaştırılır. Bu duruma nadir rastlanır.

19 ve 20- Yazınsal ve arkaik kaynaşmalar: Yazınsal kaynaşmalarda; efsaneler ya da halk destanlarıyla masal unsurları birleştirilebilir. “burada çoğunlukla bir kaynaşma değil de bir biçimin bir başka biçim tarafından atılması söz konusudur; öyle ki yeni gelen biçim masalın oluşturucu bölümlerini, değişikliğe uğratmadan, sürdürür.” Arkaik kaynaşmalar ise nadiren karşılaşılan kaynaşmalardır ve özel bir incelemeyle farkına varılabilir. Propp’a göre; “Bu yöntemlerin bütün masallara uygulanması konuların incelenmesi açısından çok önemlidir” (Todorov, 2005, s. 231-241).

### **2.2.2. Masalların İşlevleri**

Olağanüstü masalların 31 işlevini belirleyen Propp, bu işlevlere birer sembol vererek masalların formüle edilmesine de olanak sağlamıştır. Kişilerin işlevlerinden yola çıkarak yaptığı sıralaması ise şu şekildedir:

Masalların girişinde bir başlangıç durumu sunulur, bu bir işlev olarak sıralamaya alınmamıştır. Fakat her masalda bulunduğu için; ( $\alpha$ ) simgesi ile belirtilir.



I. Aileden biri evden uzaklaşır (tanımı: uzaklaşma, simgesi  $\beta$ )

Yetişkin bir kişinin evden uzaklaşması  $\beta^1$ , aileden birinin ölmesi  $\beta^2$ , genç bir kişinin evden uzaklaşması  $\beta^3$

II. Kahraman bir yasakla karşılaşır (tanımı: yasaklama, simgesi  $\gamma$ )

Dışarı çıkma yasağı bir öğütle yumuşatılır  $\gamma^1$ , yasaklama, buyruk ya da öneri olarak iletilir  $\gamma^2$

III. Yasak çiğnenir (tanımı: çiğneme, simgesi  $\delta$ )

Verilen öğütle bağlantılı yasak çiğneme; gecikme, oyalanma vd.  $\delta^1$ , verilen buyrukla yasak çiğneme  $\delta^2$

IV. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (tanımı: soruşturma, simgesi  $\epsilon$ )

Kahramana saldırgan tarafından sorular yöneltilir  $\epsilon^1$ , saldırgan kahraman tarafından sorular yöneltilir  $\epsilon^2$ , diğer kişiler tarafından sorular yöneltilir  $\epsilon^3$

V. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (tanımı: bilgi toplama, simgesi  $\xi$ )

Saldırgan kahramanla ilgili bilgi toplar  $\xi^1$ , kahraman saldırganla ilgili bilgi toplar  $\xi^2$ , diğer kişiler tarafından bilgi toplanır  $\xi^3$

VI. Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener (tanımı: aldatma, simgesi  $\eta$ )

Saldırgan kılık değiştirerek aldatmayı dener  $\eta^1$ , saldırgan büyülü nesnelere kullanarak aldatmayı dener  $\eta^2$ , saldırgan çeşitli kurnazlıklar yaparak aldatmayı dener  $\eta^3$

VII. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (tanımı: suça katılma, simgesi  $\theta$ )

Kahraman saldırganın aldatıcı önerilerini kabul eder, inanır  $\theta^1$ , kahraman saldırganın büyülü nesnelere aracılığıyla mekanik tepkiler verir  $\theta^2$ , kahraman kendiliğinden saldırganın işini kolaylaştırır, uyuyakalır vb.  $\theta^3$

Saldırgan anlaşma yaparak kötülüğe hazırlık yapar, bu durum ön kötülük olarak tanımlanır simgesi  $x$

VIII. Saldırgan aileden birine zarar verir (tanımı: kötülük, simgesi A)

Saldırgan kralın kızı, köylünün kızı vb. kaçıırır A<sup>1</sup>, saldırgan büyüdü bir nesneyi kaçıırır A<sup>2</sup>, saldırgan ekinleri çalar ya da yok eder A<sup>3</sup>, saldırgan günüşğini çalar A<sup>4</sup>, saldırgan başka biçimlerde kurbanını kaçıırır ya da bir şeyleri çalar A<sup>5</sup>, saldırgan kurbanın bedenine zarar verir, elini keser, gözlerini oyar vb. A<sup>6</sup>, saldırgan tarafından kurbanı genellikle büyü yoluyla yok edilir A<sup>7</sup>, saldırgan kurbanını aldatarak bir şeyler yaptırmaya çalışır A<sup>8</sup>, saldırgan kurbanını kovar A<sup>9</sup>, saldırgan kurbanının suya, denize bırakılmasını ister, emreder A<sup>10</sup>, saldırgan kurbanını büyüleyerek kovar A<sup>11</sup>, saldırgan kurbanının yerine başka birini kovar A<sup>12</sup> (burada başka bir kötülüğe hizmet eden durum söz konusudur), saldırgan kurbanının öldürülmesini emreder A<sup>13</sup>, saldırgan kurbanını öldürür A<sup>14</sup>, saldırgan kurbanını hapseder A<sup>15</sup>, saldırgan kurbanını kendisiyle evlenmeye zorlar A<sup>16</sup>, saldırgan kurbanını yemekle tehdit eder A<sup>17</sup>, saldırgan kurbanının canını yakar A<sup>18</sup>, saldırgan savaş açar A<sup>19</sup>

VIII. a. Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister (tanımı: eksiklik, simgesi a)

Bir insanın eksikliği nişanlı, dost vb. a<sup>1</sup>, büyüdü bit nesnenin eksikliği a<sup>2</sup>, büyüleyici gücü olmayan acayip bir nesnenin eksikliği a<sup>3</sup>, özgül bir biçim olan prensesin aşkıyla bağlantılı yumurta eksikliği a<sup>4</sup>, para, gelir, gıda eksikliği a<sup>5</sup>, başka diğer eksiklikler a<sup>6</sup>

IX. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (tanımı: aracılık, geçiş anı, simgesi B)

Kahraman bir yardım çağrısıyla gönderilir B<sup>1</sup>, kahraman bir buyrukla gönderilir B<sup>2</sup>, kahraman kendi aldığı kararla yola çıkar B<sup>3</sup>, kahraman duyduğu bir felaket haberiyle yola koyulur B<sup>4</sup>, kahraman uzak bir yere götürülür B<sup>5</sup>, kahraman gizlice serbest bırakılır B<sup>6</sup>, bir ağıt söylenir ve ardından kovma gelir B<sup>7</sup>

X. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (tanımı: karşıt eylemin başlangıcı, simgesi C)

XI. Kahraman evinden ayrılır (tanımı: gidiş, simgesi ↑)

XII. Kahraman büyüdü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır (tanımı: bağışçının ilk işlevi, simgesi D)

Kahraman bağışçı tarafından sınanır D<sup>1</sup>, kahraman selamlanır ve sınanır, bu sorgulama gibi değildir D<sup>2</sup>, kahraman ölmek üzere olan ya da ölü olan biri tarafından sınanır D<sup>3</sup>,

kahraman bir tutsağın yardım istemesiyle sınanır D<sup>4</sup>, aynı durum bağışçı tutuklandıktan sonra yaşanır D<sup>5</sup>, tutsak kahramandan aman diler D<sup>6</sup>, kahramandan bölüşülemeyen nesnenin paylaşılması istenir D<sup>7</sup>, çeşitli istekler D<sup>8</sup>, kahraman bir yaratık tarafından yok edilmeye çalışılır D<sup>9</sup>, kahramana büyüülü nesne karşılığı değiş tokuş önerilir D<sup>10</sup>

XIII. Kahraman ileride kendisine bağıştta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (tanımı: kahramanın tepkisi, simgesi E)

Kahraman sınamayı başarır ya da başaramaz E<sup>1</sup>, kahraman bağışçının selamını alır ya da almaz E<sup>2</sup>, kahraman ölmek üzere olan ya da ölen kişiye yardım eder ya da etmez E<sup>3</sup>, kahraman tutsak olanı kurtarır E<sup>4</sup>, kahraman kendinden yardım isteyen hayvanı kurtarır E<sup>5</sup>, kahraman kendisinden bölüştürmesi istenen nesneyi bölerek iki kişiye yardım eder E<sup>6</sup>, kahraman yalvarmalara karşı ya da kendi isteğiyle yardım eder E<sup>7</sup>, kahraman saldırganın ataklarını geri çevirerek kurtulur E<sup>8</sup>, kahraman karşısına çıkan yaratığı yener ya da yenemez E<sup>9</sup>, kahraman teklif edilen büyüülü nesneyi değiş tokuş eder ve saldırganına karşı kullanır E<sup>10</sup>

XIV. Büyüülü nesne kahramana verilir (tanımı: büyüülü nesnenin alınması, simgesi F)

Genel olarak ödüllendirme amaçlı doğrudan verilir F<sup>1</sup>, nesnenin yeri gösterilir F<sup>2</sup>, kullanılacak büyüülü nesne üretilir F<sup>3</sup>, büyüülü nesne satılır ya da satın alınır F<sup>4</sup>, bazı durumlarda büyüülü nesne ısmarlama yoluyla üretilir F<sup>4</sup><sub>3</sub>, kahraman rastlantı sonucu büyüülü nesneyi bulur F<sup>5</sup>, nesne birdenbire kahramanın önünde belirir F<sup>6</sup>, kahraman büyüülü nesneyi içer ya da yer F<sup>7</sup>, nesne çalınarak alınır F<sup>8</sup>, kahramanın hizmetine kişiler kendiliğinden girerler F<sup>9</sup>

XV. Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (tanımı: iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk, simgesi G)

Kahraman bir kuş, at vb. uçan bir araçla gökyüzüne uçar G<sup>1</sup>, kahraman karada ya da suda bir araçla yolculuk eder G<sup>2</sup>, kahraman bir kılavuzla yolculuk eder G<sup>3</sup>, kahramana kılavuz yolu gösterir G<sup>4</sup>, kahraman merdiven gibi hareket etmeyen nesnelere yolculuk eder G<sup>5</sup>, kahraman kurbanına zarar verir ve kaçarken döktüğü kan izlerini takip eder G<sup>6</sup>

XVI. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (tanımı: çatışma, simgesi H)

Kahraman saldırganla açık bir alanda çatışır  $H^1$ , kahraman saldırganla bir atışma, tartışma şeklinde çatışır  $H^2$ , kahraman saldırganla, ejderhayla, şeytanla kağıt oynar  $H^3$ , dişi ejderha kahramanla tartıya çıkararak yarışır  $H^4$

XVII. Kahraman özel bir işaret edinir (tanımı: özel işaret, simgesi I)

Kahramanın bedeninde kendiliğinden ya da bir kişi tarafından bir işaret belirir  $I^1$ , kahraman çatışma sırasında bir yüzük ya da mendil edinir  $I^2$ , kahraman başka biçimlerde işaret edinir  $I^3$

XVIII. Saldırgan yenik düşer (tanımı: zafer, simgesi J)

Saldırgan kahramanla açık alanda yaptığı çatışmada yenik düşer  $J^1$ , saldırgan yarışmada kaybeder  $J^2$ , saldırganla kahramanla oynadığı kağıt oyununu kaybeder  $J^3$ , saldırgan çıktığı tartıda kaybeder  $J^4$ , saldırgan uyurken, saklanırken çatışma olmadan öldürülür  $J^5$ , saldırgan hemen püskürtülür, kovalanır  $J^6$

XIX. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır (tanımı: giderme, simgesi K)

Kahraman saldırganı zorla ya da kurnazlıkla kaçıır, bu durum bazen iki kişi tarafından gerçekleştirilir  $K^1$ , bir dizi başarısız girişimlerle aranılan nesne birçok kişinin elinden geçer  $K^2$ , kahraman çekicilik sayesinde kandırılır ve ele geçirilir  $K^3$ , kahraman önceki eylemleri sayesinde aranılan nesneyi kazanır  $K^4$ , kahraman aranan nesneyi büyü bir nesne aracılığıyla elde eder  $K^5$ , büyü nesne aracılığıyla yoksulluk ortadan kalkar  $K^6$ , kahraman avlanırken aradığı nesneyi ele geçirir  $K^7$ , büyülenen kişinin büyü bozulur ve eski kimliğine döner  $K^8$ , ölü dirilir  $K^9$ , tutsak kahraman kurtarılır  $K^{10}$ , aranan nesne büyü nesnenin ele geçirilmesiyle aynı biçimde gerçekleşebilir ve doğrudan kahramana verilirse  $KF^1$ , nerede olduğu belirtilirse  $KF^2$

XX. Kahraman geri döner (tanımı: geri dönüş, simgesi ↓)

XXI. Kahraman izlenir (tanımı: izleme, simgesi Pr)

Saldırgan kahramanın peşinden uçar Pr<sup>1</sup>, uçmakla bağlantılıdır ve saldırgan kahramanı bağırarak ister Pr<sup>2</sup>, saldırgan hayvan kılığına girerek kahramanı izler Pr<sup>3</sup>, saldırgan çekici bir nesneye dönüşerek kahramanın yolunu keser Pr<sup>4</sup>, saldırgan kılık değiştirerek kahramanı yakalayıp, yemeye çalışır Pr<sup>5</sup>, saldırgan kahramanı öldürmeye çalışır Pr<sup>6</sup>, saldırgan kahramanın saklandığı ağacı dişleriyle kesmeye çalışır Pr<sup>7</sup>

XXII. Kahramanın yardımına koşulur (tanımı: yardım, simgesi Rs)

Kahraman gökyüzüne kaçırılarak kurtarılır Rs<sup>1</sup>, kahraman saldırganın yoluna engeller koyar, engeller göllere, dağlara dönüşür ve kaçar Rs<sup>2</sup>, kahraman saldırganın tanıyamayacağı bir kılığa bürünür Rs<sup>3</sup>, kahramanı kaçarken ırmak, soba gibi nesnelere saklar Rs<sup>4</sup>, saldırgandan kaçmak için, kahraman demirci dükkanına sığınır Rs<sup>5</sup>, kahraman kaçarken farklı kılıklara bürünür, burada önemli olan kılık değiştirmektir, her seferinde kaçması gerekmez Rs<sup>6</sup>, kahraman dişi ejderha kılığına bürünerek kaçar Rs<sup>7</sup>, kahraman saldırganının onu yemesinden kurtulur Rs<sup>8</sup>, hayvanlar kahramanı ölmekten kurtarırlar Rs<sup>9</sup>, kahraman ağaca sıçrar Rs<sup>10</sup>

XXIII. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da bir başka ülkeye gider (tanımı: kimliğini gizleyerek gelme, simgesi O)

XXIV. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer (tanımı: asılsız savlar, simgesi L)

XXV. Kahramana güç bir iş önerir (tanımı: güç iş, simgesi M)

XXVI. Güç iş yerine getirilir (tanımı: güç işi yerine getirme, simgesi N)

XXVII. Kahraman tanınır (tanımı: tanı(n)ma, simgesi Q)

XXVIII. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (tanımı: ortaya çıkarma, simgesi Ex)

XXIX. Kahraman yeni bir görünüm kazanır (tanımı: biçim değiştirme, simgesi T)

Kahraman yardımcısının yaptığı büyüyle yeni bir kılığa bürünür T<sup>1</sup>, kahraman yaptığı saray, şato gibi bir yapı sayesinde yeni bir görünüm kazanır T<sup>2</sup>, kahraman herkesin gözünü kamaştıran bir giysi giyerek yeni bir görünüm kazanır T<sup>3</sup>, kahraman aldatmaya dayalı bir yol izler ve görünümünü değiştirir T<sup>4</sup>

XXX. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (tanımı: cezalandırma, simgesi U)

XXXI. Kahraman evlenir ve tahta çıkar (tanımı: evlenme, simgesi W°.)

Kahraman krallığı ve eşini aynı anda elde eder W°, kahraman evlenir ama eşi prenses olmadığı için kral olamaz W°, kahraman sadece tahta çıkar W°, evlilikten önce bir kötülük olursa o sırada nişanlanma olur ve evlilik sözü verilir  $\omega^1$ , evli kahramanın eşi kaybolur ve bulunduğu yenden evlenilir  $\omega^2$ , kahraman evlenmek yerine para ödülü alır  $\omega^3$  (Propp, 2001, s. 44-89)

Anlaşılmayan ya da aktarma biçimler Y

Bir işaret direği önünde ayrılma <

İşaret veren bir nesnenin aktarılması s

Güdülenmeler Gdl.

Bağlantılar §

İşlevin olumlu sonucu (olm)

İşlevin olumsuz sonucu (olmsz)

İşlevin anlamına karşıt bir sonuç (kt) (Propp, 2001, s. 184)

Propp bu işlevleri belirledikten sonra, masalda bulunan yedi eylem kahramanını da belirler. Her masalda aynı eylem kahramanlarının bulunduğu belirten Propp, bazı masalarda, bazı eylem kahramanlarının olmaması gibi, bir eylemi gerçekleştiren birden fazla kahramanın olabileceğini de belirtir. Bu yedi eylem kahramanı şu şekildedir:

- 1- Saldırgan (kötülük, çatışma, izleme),
- 2- Bağışçı (büyülü nesneyi kahramana verir),
- 3- Yardımcı (zor işin başarılmasında kahramana yardım eder),
- 4- Aranılan kişi (zor işin başarılması istenir, bir eksikliğin dayatılması, düzmece kahramanın keşfedilmesi, gerçek kahramanın tanınması, saldırganın cezalandırılması, evlenme),

- 5- Gönderen (kahramanı gönderir, görevlendirir),
- 6- Kahraman (kahramanın gidişi, bağışçının isteklerine tepki, evlenme),
- 7- Düzmece kahraman (düzmece kahramanın gidişi, bağışçının isteklerine tepki, asılsız iddialar)

(Akbulut, 2002, s. 70)

Propp; oluşturduğu metodunda, masalların iki farklı işlev dizisinden yola çıkarak incelenmesi gerektiğini belirtir. Bunlar H-J motiflerini içeren ve M-N motiflerini içeren masallardır. H-J motifleri saldırganla çatışma ve kahramanın zaferi, M-N motifleri güç iş ve bu işi yerine getirme işlevlerini gösterir. Bir arada bulunabildikleri gibi sadece birinin olduğu masallar da mevcuttur. Bir masalda mutlaka olması gereken işlev, kötülük A ya da eksiklik a'dır (Propp, 2001, s. 134-135).

### **3. ÇOCUK TİYATROSU**

#### **3.1. Çocuk Tiyatrosunun Tanımı, Kaynağı, Gelişimi**

Fransız nüfus bilimci ve sosyal tarihçi P. Aries; 1960'da yayınlanan "Centuries of Childhood, A Social History of Family Life" kitabıyla çocuğun yeri ve durumunun bilimsel çalışmalarda görünür olmasını sağlamıştır. Aries, çocukluğun biyolojik bir olgu olmaktan öte toplumda yeri olması gereken, kendine dair bir bilincinin olduğunu öne sürer. 15. hatta 16. yy'dan önce "çocukluk" kavramının bilinmediğinden bahseder (Tan, 1994, s. 16-17). 1792 yılında J. J. Rousseau, "Emile" eserinde çocuğun bir amaç için değil, kendi başına önemli olduğunu ve tabiata, doğaya en yakın yaşam evresi olduğunu söyler (aktaran Tan, 1994, s. 11).

20. yüzyılın egemen çocuk paradigması üç temel varsayıma dayandırılıyor:

- 1- Çocuklar, yetişkinlerden farklıdır; ya da çocuklar özel bir biyolojik kategori oluştururlar.
- 2- Çocukların yetişkinliğe hazırlanması –yetiştirilmesi- gerekir; ya da yetişkinlik bir kazanımdır.
- 3- Çocukların yetiştirilmesi sorumluluğu çocuklara aittir.

(Tan, 1994, s. 11)

J. J. Rousseau'ya göre eğitim, çocuğun organik ve doğal gelişimini bozmayacak biçimde verilmelidir. 20. yy'dan itibaren çocuğa bakış Batı'da büyük önem kazanır (Tan, 1994, s. 11) ve sosyologlar, psikologlar, pedagoglar çocuk ve çocukluğa yaklaşım konusunda önemli çalışmalar yapmaya başlar. Çocuğun kendine özgü bir dünyası, algılama biçimi olduğu kabul edilir. Çocuğun bakışı keşfedilir ve onun bakışıyla yaklaşılmaya, yeni ifade biçimleri üretilmeye başlanır (Kuyumcu; 2000, s. 13).

TDK'nin sözlüğünde en basit tanımıyla çocuk için; “İnsan yavrusudur” deniyor. Çocuk insan yavrusudur, insan ise içgüdüleri, alışkanlıkları ve beklentileri olan bir yaratıktır. Küçük çocukların analitik düşünce becerileri son derece sınırlı olduğundan dolayı çocuğun etrafında gördüğü nesne ve olaylarla ilgili en güçlü yorumları, ilkel içgüdülerinin (açlık, sığınma, barınma, korku, sevgi ve oyun) temel gereksinim ve beklentileri aracılığı ile yaptıklarıdır.

(Kuyumcu, 2007, s. 41)

Alman kuramcı Erik Erikson ise; çocukların farklı yaş gruplarında farklı ihtiyaçları olduğunu belirtir. Çocukların gelişimlerinin bu yaş gruplarına göre araştırılması ve incelenmesi gerektiğini ekler (Schulte, 2012, s. 14). Çocuk, gelişimi boyunca etrafında olup bitenleri izler, duyar, gözlemler ve biriktirdiklerini yansılar. Çocuğun gelişiminde taklidin önemi büyüktür. Ailesini, arkadaşlarını, çevresini taklit eder ve bunu oyunla yapar. Oyun; tarih öncesi çağlardan beri insan doğasının bir parçası olmuştur. Antropolojik sınıflandırmada ilk önce insan, oynayan insan, homo ludens'tir. Etrafını taklit ederek hayatta kalmayı başaran homo ludens'in yerini zaman içinde, düşünen insan, homo sapiens alır. Düşünen insan; somut ifadelerini, anlatımını, canlandırma yaparak, jestlerle, ses ve hareketlerle destekleyerek daha etkili bir hale getirmeyi keşfeder. Çocuklar için ise bu durum daha önemli bir yer tutar. Çünkü somut



düşünürler ve buna göre hareket ederler. Duyuları uyandıran bu unsurlar, anlamayı ve hissetmeyi kolaylaştırır (Maden, 2007, s. 1-2). Çocuğun gelişiminde bu unsurların yanı sıra edebiyata da ihtiyaç duyulur. Yaş grubuna uygun edebiyat; ona rehberlik eder, dil ve yaratıcı düşünme becerisini geliştirir. Taklit, oyun, edebiyat, hayal etme, yaratıcı düşünme unsurları tiyatrodaki da bulunur. Kendine ait unsurları bir arada bulan çocuğun gelişimi için tiyatro çok önemli bir kaynak oluşturur (Karmış, 2009, s. 1-2).

Çocuk tiyatrosu; “Uluslararası Çocuk ve Gençlik Tiyatroları Birliği’ne (ASSITEJ) göre, profesyonellerin (yazar, oyuncu, yönetmen vb.) çocuk seyirciler için yaptıkları tiyatrodur.” (Erkek, 2016, s.17)

Çocuk Tiyatrosunda başarı sağlamak için yapılacakları sıralamak gerekirse;

- Çocuk Tiyatrosunu başlı başına bir sanat olarak kabul etme ( Her sanat dalı gibi Çocuk Tiyatrosu’nun da kendine has bir iç devinimi olduğu unutulmamalıdır. )
- Hedef kitleyi belirleme
- Toplumsal koşulları dikkate alma
- Çocuk gözüyle oyuna bakma
- Konu seçimi ve olay örgüsünün sağlamlığı
- Çocuk için çocuksu bir dil çocuksu bir üslup
- Karakter seçiminde örnek olabilme
- Oyun zenginleştirici unsurların seçimi (Müzik, Kostüm, Şarkılar, Şiirler vb.).

(Maden, 2007, s. 9)

Çocuk tiyatrosunun başlangıcının Fransa’da ortaçağa kadar gittiği görülür. Çocuklara kiliselerde, manastırlarda dinsel içerikli oyunlar sergileyen birçok grup vardı. 18. yüzyıldan itibaren ise İngiltere’de çocuk oyunları sahnelenmeye başlar (Kuyumcu, 2000, s. 21-23).

Dar anlamda ilk gerçek çocuk tiyatrosu biçimi, on dokuzuncu yüzyılda sahneye koyulan Noel masallarıyla ortaya çıkar. Bilinen çeşitli masallardan yola çıkan bu oyunlar, ihtişamlı dekor ve kostümler, görsel efektlerin fazlalığıyla, çocukları düş alemine taşıyarak, onlara estetik bir haz vermeyi amaçlıyordu.

(Kalkan, 1997, s. 59)

İlk kalıcı çocuk tiyatrosu ise 1927 yılında Bertha Waddel’in kurduğu “Scottish Children’s Theatre” dir. Devam eden yıllarda çocuk tiyatrosu okul ile işbirliği içinde ilerler. Kanada, Avusturalya, Amerika, Sovyetler Birliği ve Doğu Avrupa’da da

verilen ödenekler sayesinde gelişimini sürdürür. Dünyada çocuk tiyatrosu alanında ilk bilinçli çalışma Rusya’da yapılır. 1921 yılında ilk yerleşik çocuk tiyatrosu Moskova’da kurulur ve Stanislavski’nin yönettiği, Maeterlinck’in **Mavi Kuş** oyunu bu alanda atılan ilk ciddi adım olarak nitelenir. Almanya’da ise dinsel oyunların dışında düşünsel boyutta da eğitici, didaktik oyunların sahnelendiği görülür. 1960’lara kadar sahnelenen çocuk oyunları, eğitmek ve eğlendirmek amacını güder. Bu oyunlar, görsel efektler, farklı ve göz alıcı dekor, kostümlerle bezenmiştir. 1960’lı yıllarda ise Almanya’da Grips Tiyatrosu kurulur ve eğitici, eğlendirici işlevlerinin yanına toplumsal bir işlev de eklenir. Çocukların kendi sorunları, gerçekçi ve güncel olarak ele alınır, özgür ve bilinçli gelişimini hedeflenir (Kuyumcu, 2000, s. 21-23). Berlin’de kurulan bu tiyatronun amaçlarını ise tiyatronun dramaturglarından S. Fischer-Fels şu şekilde aktarır:

\*Çocukların ve gençlerin dünyasını eğlenceli, ancak gerçekçi bir biçimde sahneye aktarmak,

\*Çocuklara, sahnede kendilerinin ciddiye alınmaları ve yalnız olmadıklarını hissettirerek, onlara bir özdeşleşme önerisi sunmak,

\*Çocuk seyircide, diğer çocukların ve yetişkinlerin sorunlarına yönelik bir bilinç oluşturmak,

\*“Hiçbir şey olduğu gibi kalmak zorunda değildir.” Bu tanınmış çocuk şarkısının sözlerinde olduğu gibi dünyayı değişebilir olarak göstermek ve mevcut bireysel ve toplumsal düzeni alt-üst etmeye cesaretlendirmek.

(Fischer-Fels, 1997, s. 62)

İngiltere, Rusya ve Almanya’da çocuk tiyatrosunun ilerlediği yıllarda, Türkiye’de cumhuriyetin ilanından sonra 1935/36 döneminde Şehir Tiyatroları bünyesinde ilk ödenekli çocuk tiyatrosu kurulur (Nutku, 2015, s. 265). “İlk çocuk oyunu, Muhsin Ertuğrul’un M. Kemal Küçük’e ısmarladığı, *Çocuklara İlk Tiyatro Dersi* adını taşıyan oyundur. Bu oyunda, çocukları tiyatroya ısındırmak için öğretici nitelikte sahneler gösterilmiştir (Nutku, 2015, s. 266).” 1951 yılından sonra ise yabancı yazarların oyunları da sahnelenmeye başlar. Maeterlinck, Wagner, Twain gibi yazarların oyunları sahnelenir (Nutku, 2015, s. 268). Bu kurumsallaşmadan önce; Meşrutiyet döneminde okullarda düzenlenen oyunlara ve köy seyirlik, kukla, karagöz oyunlarının çocuklara yönelik olarak sergilenmesine rastlanır. Okul temsillerine verilen izin bu alanda ilk sayılır. Ancak, karagöz, ortaoyunu gibi geleneksel oyunlar dil ve üslup bakımından

hem çocuklara hem büyüklere aynı yapıyla sergilendiğinden çocuk tiyatrosu kapsamından çıkar. I. Dünya Savaşı ve Kurtuluş Savaşı yıllarında üstüne düşülemeyen çocuk tiyatrosu, Cumhuriyet'in ilanından sonra, tüm sanat dallarında olduğu gibi, gelişimini hızlandırır ve sürdürür. İstanbul Şehir Tiyatroları'nın ardından İzmir Şehir Tiyatrosu ve Devlet Tiyatroları da çocuk oyunlarına yer vermeye başlar (Maden, 2010, s. 238).

Günümüzde ödenekli tiyatroların yanı sıra, belediyeler, özel tiyatrolar, sponsorlu çocuk tiyatroları, farklı tiyatro toplulukları çocuk oyunu faaliyetlerini sürdürür.

Çocuk oyunları; çocukların yaş aralıklarına, algılama düzeylerine göre ayrımlar göz önüne alınarak belirlenir. Bu alanda Avrupa ve Amerika başta olmak üzere birçok gelişmiş ülkede çalışmalar yapılmıştır. Çocukların algılama düzeylerine göre belirlenen yaş aralıkları; doğumundan 5 yaşına, 5-7, 7-12, 12-15 yaş aralığı olarak ayrılır. Bazı incelemelerde, 2-3 ve 3-5 yaş aralığı da ayrı sınıflandırılır.

Kuyumcu'ya göre; "Çocuk Tiyatrosunda temel olarak tek ölçüt yaştır, ekonomik sınıf, ırk, cins, din ve etnik kökenin hiçbir önemi yoktur (Kuyumcu, 2000, s. 40)."

Doğumundan 5 yaşına kadar çocuk; kendi iç dünyasında yaşar, düşsel olana ve masala ilgi duyar. Parmak oyunları, kuklalar, farklı renkli figürler ilgisini çeker. Somut malzemelerle oyuna katılır ve daha çabuk uyum sağlar. Bu yaş aralığı için önemli olan, kendi hayal dünyasını harekete geçirmeye imkan tanımak ve kendini oyunun içinde hissetmesini, kapılmasını sağlamaktır. Çocuğun sözle ifade edimini güçlendirmek, yaratıcılığını geliştirmek, sosyal hayata uyum sağlamasını ve dikkatini toplamasını sağlamak başlıca amaçlardır (Karmış, 2009, s. 40).

Çocuğun bu ilk yaşam deneyimlerini yakından izlersek, bunların bir bakıma sanat biçimlerinin belirgin işaretleri olduklarını anlarız. Kutular ve tahtalarla çocuğun fantezi ile çevresinde gördüğü ve ilgilendiği nesnelere benzetmek için ortaya çıkardığı acemice biçimler onun yaratıcılığının habercileridir. *Drama* sözcüğü, "yapmak", "uğraşmak" ve "üretmek" anlamına gelir. Drama, insanın yaşamı boyunca süren bir eylemdir ve insanın kafaca sağlığına bağlıdır. Kısacası, *Drama YAŞAMA SANATI*'dir. Çocuğun ilkel tiyatro biçiminin doğru olabilmesi için onun sağlıklı ve doğru bir biçimde büyümesi gerekir.

(Nutku, 2006, s. 82)

5-7 yaş aralığında; öğretmen-oyuncunun ya da pedagogun çocuklara sezdirmeden yaklaşması veya sadece onların oynadığı oyun alanının oluşturulması doğru yaklaşım için önemlidir. Bu yaş aralığı için çerçeve sahne yanlış bir kullanımdır. En geçerli oynama biçimi, daire oluşturarak, ortada oyun biçimidir. Bu biçimin içinde çocuk kendi içe dönük halinden, çevresini keşfettiği, giderek dikkat çemberini genişlettiği bir hale bürünür. Çocuklar araştırmaya, keşfetmeye, yaratıcılıklarını geliştirmeye devam ederler (Nutku, 2006, s. 97-99). Metinli oyunlar yerine, doğaçlamaya yönelik oyunlar tercih edilir. Böylece, her çocuğun kendi başına bir şeyler yapabilme güveni kazanması amaçlanır (Karmış, 2009, s. 43).

7-12 yaş aralığında; içten dışa doğru hızlı bir gelişime giren çocuk, grup duygusunu, bilincini geliştirir. Diğer insanlarla paylaşımlarını arttırır, “ben”den, “biz”e geçiş yapar ve çevresine olan ilgisi artar. Her şeyi öğrenmek isteği ve her şeyi sorgulamaya yönelim bu yaş aralığında göze çarpar. Ortada, daire biçimde oyun yerine, farklı yükseltelerin, podyumların olduğu yeni düzlemler ilgilerini çeker. Bu yeni düzlemler, oyun isteğini çoğaltır ve dekor kurma biçimi, yeni mekanlar yaratma işleviyle hayal gücünü destekler. Maskeler, şapkalar, yüz boyamalar, farklı, renkli, boyutlu malzemeler çocukların yaratıcılığını destekler (Nutku, 2006, s. 101-110). Bu yaş aralığında, seslere olan dikkat artar, müzik ve ilginç tonlarda sesler çocukların ilgisini çeker. Akıllıca kurulmuş oyunlarla sayı, zaman, mekan, boyut, hacim, uzaklık kavramlarını edinirler (Karmış, 2009, s. 44).

12-15 yaş aralığında ise; tam olmasa da çocukluk ile gençlik arasında bir tavır değişikliğine girdikleri gözlenir. Çerçeve sahnenin kullanımına bu yaş aralığında geçilir. Yükseltilmiş sahne ve derinlik, merak ve serüven duygusunu getirir.

*Sahne üzerindeki oyun gerçekçi, hareketli, derinlikli olmalı ve estetik değerler taşımalıdır. İlk kez bu yaş gurubunda, oyun konusundaki serüvenin yanı sıra, tiyatronun sanatsal yanı önem kazanmaya, hatta daha ağır basmaya başlar. Maske, makyaj, giysi, ışıklama önemli öğeler durumuna gelir.*

(Nutku, 2006, s. 116)

Çocuk 12 yaşından itibaren karmaşık, kurallı oyunlara yönelir. Duygusal ve düşünsel konulara karşı ilgi duyar ve edindiği birikimle kendini göstermeye, kanıtlamaya başlar (Karmış, 2009, s. 46).

Çocukların hayal dünyalarıyla gerçek, somut olanı birleştirmelerini sağlamak ve onlara ulaşmak için oyunlarda farklı anlatım türleri tercih edilir. Gerçekçi, masalsi ya da fantastik oyun türleri yeni bakış açıları kazanmalarına ve gelişimlerini sürdürmelerine olanak sağlar.

Gerçekçi çocuk oyunları; konularını gerçek hayattan alan, çocukların sorunlarına akılcı ve tutarlı bir yolla değinen oyunlardır. Konuları kadar karakterleri de gerçekçi seçilen bu oyun türünde, çocuk gerçek yaşamıyla koşutluk, yakınlık kurar. Dikkat edilmesi gereken unsur, oyun yazarının idealize ettiği bir dünya yerine çocuğun içinde bulunduğu dünyayı yaratabilmesidir. Çünkü bu sayede, çocuk tekrar kendine bakabilir ve kim olduğu konusundaki kavramları geliştirebilir (Kuyumcu, 2000, s. 72-80). Gerçekçi oyun çalışmalarını çocuğun ihtiyaçlarını belirleyerek sürdüren Grips Tiyatrosu, temel ilkelerini oluştururken şu unsurlara dikkat eder:

Temel ilkeleri, değışmek zorunda olan toplumsal yapıları etkilemek, çocukların günlük sorunlarını analiz etmek, azınlıkların, ezilenlerin ve özürlülerin sözcülüğünü yapmak, eğitimi ve siyaseti oyun ve sanatsal duyarlılıkla bağdaştırmaktır. Çocuklara toplumsal sorunların kaynağını göstererek bu sorunların çözülebileceğini göstermek ve biraz hayal gücüyle gerçekliğin değışebileceğini göstermektir.

(Kuyumcu, 2000, s. 72)

Bu durum sadece Grips Tiyatrosu'na özgü değildir, tüm gerçekçi çocuk oyunlarında geçerlidir.

Masalsi çocuk oyunları; çocuğun gerçekle hayali karıştırdığı bir yaş aralığında, onlara ulaşmanın kolay bir yoludur. Düşsel bir kurguda ilerleyen ve hayal dünyasını, yaratıcılığını destekleyen bu tür oyunlar çocuklar için oldukça ilgi çekicidir. Masalların gerçek olmadığını bilen çocuk, o dünyaya kapılır, devler, kraliçeler, periler, prensesler, cadılar ile bir serüvene çıkar. Masalsi oyunlar, tiyatroyu çocuklara sevdirmek için de seçilen bir türdür. Belirli bir mekan ya da zamanın olmadığı bu tür çocuklara iyi ve kötüyü eğlendirici, hayalci bir havada anlatır (Kuyumcu, 2000, s. 81-84).

Fantastik çocuk oyunları ise; çocuğun gerçekle düş arasında gidip-geldiği, gerçeklerle anlatılamayacak olana ulaşmasını sağlar. Kahramanlar, masaldaki gibi sürekli gerçek dışı bir yerde bulunmazlar, gerçek dünya ile düşsel dünya arasında yolculuk

halindedirler. “Amacı, çocuęu alışageldięi coęrafi çevrenin dışına çıkartarak yabancı dünyaya sokmak, fantastik değerler aracılığı ile gerçekle farklı açıdan ilişkiye girebilmesini sağlamaktır (Kuyumcu, 2000, s. 85).

Çocuk tiyatrosu, başlangıcından bu yana eğitici, eğlendirici ve çocukların toplumda özgür ve bilinçli bir birey olarak yetişmesine önemli bir etkindir.

### **3.2. Çocuk Tiyatrosunun Bileşenleri**

Çocuk tiyatrosu, tıpkı yetişkin tiyatrosunda olan, aynı bileşenlere ihtiyaç duyar. Hatta çocuk seyircinin ilgisini çekmek bir yetişkine oranla daha zor olduğundan, daha çok ayrıntıya gerek duyulur. “Yazardan başlayarak yönetmen, oyuncu ve diğer sahne üstü düzenleyicileriyle Çocuk Tiyatrosu, çocukları tanıyan, pedagojik yönden değerlendirebilecek kişilerden oluşan uzman bir ekip işidir (Kuyumcu, 2000, s. 39).”

#### **3.2.1. Yazar**

Yazar; çocuęa yönelik oyun yazmaya karar verdiğinde onun duyarlılıklarını ve potansiyelini göz önünde bulundurmalıdır. Çocuk seyircinin, yetişkinlere oranla sahnede olanlara, daha çok ve hızlı inanma durumunda olduğu gözlenir. Yazar, oyununu öncelikle eğlendirici, ardından eğitici, ahlakçı, duyarlı bir yönden yazdığında çocuęun uyum sağlamasını kolaylaştırır (Goldberg, 2008, s. 136-137). Yazar, oyun yazmaya başladığında, derin bir çocuk edebiyatı bilgisine, hayal gücüne, içinde bulunduğu toplumun yapısına, çocukların güncel olarak takip ettiği karakterlere ve özelliklerine hakim olmalıdır. Yetişkinlere yazmaktan çok daha büyük bir sorumluluk gerektiren çocuk oyunları, yazarın yapacağı hata ile çocuęu derinden etkileyebilir (Aycan, 2011, s. 21-22). Oyun; yaş aralığı göz önüne alınarak, çocuęun dikkat ve ilgi süresi belirlenerek yazılmalıdır.

Çocuk oyunu yazılırken fazla karmaşık olmayan konu akışıyla, açık iletileriyle, hareketli, canlı ve kısa diyaloglarıyla 5 yaşından itibaren çocuklara ya da daha karmaşık konuların yer aldığı daha çok söz oyunlarına dayalı birden çok iletili olan oyunlarla daha büyük çocuklara ulaşmak hedeflense oyun daha işlevsel hale gelebilir.

(Kuyumcu, 2000, s. 52)

Sessizlik ya da yüksek sesle sahneye giren karakter ilgi odağı olur. Yazar, hem çocuğun ritmini hem de oyunun ritmini eş zamanlı yürüterek çocuğu uzun süre elinde tutabilir. Çocuğu rahatsız etmeden, psikolojik ve sosyolojik açıdan gelişimine destek olacak şekilde oyunlarını kaleme almalıdır (Goldberg, 2008, s. 135-146). Kendine özgü bir dünyası olan çocuğun kendi “gerçekliği” ve kendi “bakışı” dikkat edilmesi gereken başlıca unsurlardır. Çünkü kendine özgü kaygıları, düşünceleri, beklentileri ilgisini çekmek için incelenmesi gereken durumlardır. Eğer yazar, çocukla bu bakış üzerinden ortaklık kuramazsa yarattığı dünya çocuk için gerçekliğini yitirir ve kendi farklı düşündüğü için kaygılanır ve suçluluk duyabilir.

Yazar, tiyatrodaki insanı hem bireysel özellikleriyle hem de toplumsal özellikleriyle yansıtmak istediğinde, onun başka insanlarla olan ortak yönlerini belirler, soyutlama yaparak bu ortak özelliklerden birini ya da birkaçını öne çıkararak kullanır. Tiyatrodaki böyle kişilere “tip” deniyor. Tip, insanın bireysel ya da toplumsal özelliğini tüm insan ilişkileri içinde taşıdığı anlamı belirtecek biçimde oluşturduğu için seyirci kolaylıkla tanıyabilir ve gerçekliğine inanır.

(Kuyumcu, 2000, s. 54)

Yazar, gerçekçi, masalsi ya da fantastik herhangi bir türde oyun yazmayı tercih ederse etsin, oyun başından sonuna kadar tutarlı olmalı ve çocuğun kafasında bir soru işareti bırakmamalıdır. Yaşıyla orantılı olarak soru sorma becerisi gelişen, dikkat aralığı artan çocuğa yönelik akılcı kurgulanmış oyunlar yazılmalıdır. Duyduklarını, gördüklerini taklit ederek yaşamına geçiren ve uygulayan çocuk için sahnede gördüğü her ayrıntı önem taşır. Oyunda kullanılan dil, onun hemen kavrayıp uygulayacağı bir unsur olabileceği için, yazar kullandığı dili yanlışsız aktarmaya dikkat etmelidir. Argo ya da deforme edilmiş kelime seçimleri, çocukta kalıcı bir bozuk konuşmaya yol açabilir. Ayrıca, kelime oyunları, tekrar eden cümleler ya da şakalar ilgisini çeker. Yazar, sadece söze dayalı bir metin oluşturmak yerine, çocuğun ilgisini üstünde toplayabileceği görselliğe de hitap eden metinler oluşturmalıdır.

Sahne aynı zamanda henüz dünyayı çok iyi tanımayan çocuk için yeni şeyler öğrendiği bir yerdir. İnanmaya, kaydetmeye hazır olan bu “alıcının” verilen her türlü bilgiye açık olması ve kuşkuyla yaklaşmaması yazarın sorumluluğunu biraz daha arttırmaktadır.

(Kuyumcu, 2000, s. 59)

### 3.2.2. Yönetmen

Yönetmen; tıpkı yazar gibi çocukların dünyasına dahil olmalı, hayal gücüne yönelik yapıtlar ortaya koymalıdır. Karmaşık, anlaşılabilir ya da aşırı basitleştirilmiş, sıkıcı yapıtlar oluşturmamalıdır. Çocuğun referans dağarcığından malzeme seçerek ilerlemeli, bunu onu gözlemleyerek elde etmeli ve oyunla yakınlık kurmasını sağlamalıdır. Çocukta akıl yürütme gücünden daha çok duygusal gücünün ağır bastığı görülür. İyi ya da kötü, acımasız ya da duyarlı gibi tek yönlü tipler onlarda gerçek bir insan izlenimi yaratamaz. Eylemleri, gerçek hayattan seçmeyen yönetmenin yapıtı “yapay” kalır ve çocukla oyun arasında bağ kurulamaz. “Öte yanda, oyunun duygusal içeriğine karşı son derece alıcı olması nedeniyle metnin konusu hakkında çocuğun kafasını karıştıracak ve çocuğu ana yoldan saptıracak, oyunla ilgisiz duyguları kontrol etmek gerekir (Goldberg, 2008, s. 149).” Yönetmen, çocuk oyununda görselliğin “olmazsa olmaz” olduğunu bilmeli ve ona göre bir oyun sahneye koymalıdır. Çocuk sahnede gördüğü her şeye bağlanır ve bir haberciyle gelen ya da dışarıdan sesle verilen unsurlar çocuk için sahnede gördüğü unsurlar kadar ilgi çekici değildir. Televizyon ve film izleme alışkanlığı olan çocuk, sahnede de hızlı geçişler, ilginçlikleri yeni uyaranlar ve çeşitlilik beklentisi içindedir. Algısı çabuk dağılan çocukların dikkatini sahnede tutmak yönetmenin görevidir (Goldberg, 2008, s. 150-153).

Çocuklar için yapılan tiyatronun ne olabileceğini yönetmenler beş ana maddede toplar:

- 1) Çocuklar için yapılan tiyatro, yaşamla ilgili bir düşünce, farklı zamanların yansıması ve gerçekler karşısında düş gücünü kullanmaya yönelik bir teşvik olabilir. Oyunlar çocukların yaşadıkları gerçeklerden doğar ve günlük yaşamdaki hikâyeleri ele alır. Sahnede yer alan oyuncular, seyirci ile sürekli iletişim halindedirler.
- 2) Çocuklar için yapılan tiyatro, sosyal bir beklentinin aracı olabilir. Böylece tiyatro seyircide farkındalık yaratır; sahnede gösterir ve canlandırır. Ayrıca seyirciyi şaşırtarak farklı düşüncelere teşvik eder.



3) Çocuklar için yapılan tiyatro, sezginin okulu olabilir. Tiyatro yapımları görkemli sahnelerde ya da boş odalarda canlandırılabilir. Küçük bir parmağın da tıpkı bir şerit, tıpkı bir keman, ya da tıpkı bir spot ışığı gibi oyunda payı vardır. Tiyatro çözülmeyi bekleyen bir koddur.

4) Çocuklar için yapılan tiyatro, duyguların deneyimi olabilir. Dostluk nedir? Eğlence, üzüntü ve korku nedir? Korkuyu, neşeyi ve yaşamı paylaşmak... Yaşamın sadece basit etkilerini değil de, aynı zamanda varoluşsal nedenini de deneyimleyebilmek...

5) Çocuklar için yapılan tiyatro, hikâye anlatıcılığı olabilir. Dünyanın bir yerinde, bir zamanlar... Gözlerin kulakların bende... Sen, ben ve biz... Başlangıçta dünya vardı. Sonunda ise yaşantı var. Hikâyeler, iyi ve kötü taraflarıyla... Çünkü çocukların yaşamları ne sadece süt ve baldan, ne de sadece kötü şeylerden ibarettir.

(Schulte, 2012, s. 87)

Yönetmen, çocuğun bir birey olduğunu bilmeli ve ona saygı duyarak yaklaşmalıdır. Ve yetişkinler gibi izleyecekleri oyunu kendileri seçip gelmek yerine, getirildikleri için yönetmenin çocuğa karşı sorumluluğu daha büyüktür (Goldberg, 2008, s. 150-153). Çocuk görmediği bir şeye inanmayı reddettiği ve görselliğe bağlı olarak dikkati arttığı için, yönetmen, çocukla bağ kurabildiği bir görsel dil oluşturduğu sürece ona rahat bir yolla ulaşabilir. Bu kurduğu görsel bağ ile karmaşık ya da tabu olan unsurları çocuğa anlatma imkanını da bulur (Schulte, 2012, s. 90).

### 3.2.3. Oyuncu

Oyuncu; yazarın yazdığı metni bir yetişkin oyununa göre daha ayrıntılı bir şekilde anlatmalıdır. Karakteri inandırıcı olmalı ve rolünü, basitleştirmemeli ya da küçümsememelidir. Sadece sahnede izlediğiyle ilgilenir, oyun hakkındaki eleştirileri ya da övgüleri takip edemez ve onun ilgi alanında değildir. Eğer oyuncu, çocuğu önemsemeden oynarsa, çocuk bunu fark eder ve hoşlanmadığı herhangi bir ayrıntıyı tepkileriyle gecikmeden dile getirir. Sahnedeki tutarlılık ve yoğunluk özellikle çocuk oyunları için önem taşır (Goldberg, 2008, s. 170). Çocukların yaş aralığına göre oyuncunun çalışma, hazırlanma ve sahneleme süreci değişir. Yazar, yönetmen ve diğer sahne bileşenleri yerine oyuncu, çocukla birebir temas halinde olduğu için çocuk seyirciyi iyi tanımalı ve onlara özgü bir biçimde oynamalıdır (Kuyumcu, 2000, s. 63). Oyuncunun performansı, fiziksel dayanıklılığı, aksiyon ve hareketli sahnelere uygunluğu çocuk oyunları için büyük bir gerekliliktir.

Kompleks bir karakterin derin bir biçimde duyumsanarak resmedilmesi çocuk seyirci için çok iyidir, ama aynı zamanda sergilenen portre, canlılık ve sözel olmayan ifadeler için hazır olmalıdır. Sadece iyi konuşabilen bir oyuncu, çocuk oyunu için yararlı değildir.

(Goldberg, 2008, s. 178)

Çocuk seyircinin karşısına çıkan oyuncu öncelikle gözlem yeteneğini geliştirmelidir. Onun üzerinde sözlerinin, davranışlarının, eylemlerinin nasıl geri dönüşlere yol açtığını gözlemleyip oradan yola çıkarak ilerlemelidir. Oyuncu; çocuk için duygu ifadelerinin önemini bilmeli ve abartıya kaçmadan, sanatsal ve estetik olanı bırakmadan oynamalıdır. Özellikle küçük yaş aralığındaki seyirci için abartı olumsuz bir etkiye yol açabilir (Schulte, 2012, s. 157-159).

#### **3.2.4. Tasarım**

Dekor; çocuk, tiyatro salonuna geldiğinde öncelikle dekorla karşılaşır ve sonra diğer sahne etmenlerini görür, tanır ve dekorla, atmosferle diğer etmenleri birleştirir, bağ kurar. Çocuk oyunu için tasarlanan dekorun, oyunun türü ve oyun kişilerinin iç dünyası, mekanın atmosferi konularında yönlendirici ve fikir verici olması gerekir (Keskin, 2015, s. 163). Dekorun, oyunun öyküsüne anlatımsal bir katkısı bulunur. Oyun kişilerinin yaşadığı mekan, yaşam biçimleri hakkında bilgilendiricidir. Çocukların merak duygusuna yönelik yapılan işler, ilgilerini sürekli olarak oyunda tutmayı sağlar. “Bir küp; sandalye, dağ, masa ya da bir çeşme olabilir. Böyle yapımlar ayrıntıların yaratıcı kullanımının, bütünüyle gerçekleştirilmiş hayali tasarımların ve pahalı dekorların yerini tutar (Goldberg, 2008, s. 183).” Aniden değişen dekorlar, farklı sahne makineleri, hareketli dekor parçaları da çocukların heyecanlanmalarını sağlar. Hareketli dekorlar onlar için heyecan vericidir fakat kafa karıştırıcı, karmaşık olmamalıdır. “Çocuklar doğaları gereği çok renkli, canlı, hareketli ve değişken bir dünyaya sahip olmaları nedeniyle kendilerine, sunulanların da öyle olmasını isterler (Kuyumcu, 2000, s. 64).”

Kostüm; çocuğun yaş aralığı dikkate alınarak tasarlanmalıdır. Çocuk, kostüm ve dekorla, oyuncu ve oyunun iletisi arasındaki bağı kavrayıp yorumlayabilir. Çocuğun anlamayacağı ya da oyunun iletisine ters düşecek tasarımlar yapılmamalıdır (Keskin, 2015, s. 164). Oyun kişilerinin buldukları konuma ve tavırlarına uygun kostümler

tasarlanmalıdır. Çocukların algılayamadığı ya da yorumlayabileceği kostümler oyunun vermek istediği mesaja ters düşebilir.

Örneğin monarşiyi eleştiren bir oyunda fakir halkı karşısında (konumuna uygun olarak) şık ve göz alıcı renklerle giyinmiş olarak çıkan bir kraliyet ailesi, çocuklar tarafından destek görürken, fakir halk yırtık giysiler içinde bir kez de çocuklar tarafından yalnız bırakılmanın acısını yaşayabilirler.

(Kuyumcu, 2000, s. 66)

Kostüm, oyuncunun üzerinde kapladığı alan bakımından en çok göz önünde olan parçadır. Giysinin günlük yaşamda sahip olduğu pratik işlev, sahnede sembolik bir dile, estetik bir göstergeye dönüşür. Kostüm; maske, makyaj ve aksesuarlar ile desteklenerek anlamlı bir bütün oluşturur. Bazı sahnelemelerde, kostüm, dekorun yerini de alabilir. Özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar için küçük aksesuarlarla, küçük detaylarla tasarlanan kostüm, çocukların hayal gücünü destekler ve gelişimlerine katkıda bulunur. Kostüm tasarımının, yetişkin ve çocuk oyunu farketmeksizin dramatik ve estetik bir gösterge olma işlevini sürdürmesi gereklidir (Schulte, 2012, s. 196-200).

Işık; sadece sahneyi ve oyuncuyu aydınlatma işlevinde değildir. Zamanı, mekanı, mevsimi belirlediği gibi dramatik atmosferin de belirlenmesine katkı sağlar. Işık tasarımı ile vurgulanmak istenen unsurlar ya da eylemler ön plana çıkarılabilir. Işık tasarımcısı, ışığın yoğunluğu, açılıp kapanması, renk tonları ve renk geçişleri, dağılımı ile sahne üzerinde yeni anlamlar üretebilir ve bir düşünceyi de yansıtabilir (Schulte, 2012, s. 186-189). Işık tasarımı, dekor ve kostümle uyum içinde ilerlemelidir. Dekorun ve kostümün renklerini, dokusunu, atmosferini nasıl etkilediği üzerinde çalışılmalı ve işbirliği yapılmalıdır. Küçük yaştaki çocuklar karanlıktan korku duyabilirler, bu açıdan daha yüksek tonda ışıkların yer aldığı, aydınlık atmosferler tercih edilmelidir. Salon hiçbir zaman tamamen karartılmamalıdır (Kuyumcu, 2000, s. 67).

Müzik, en az görsel unsurlar kadar sahnelemede önemli bir yer tutar. Çocuk seyirciye ulaşmanın ve dikkatini çekmenin öncelikli yollarından biridir. Oyunun konusunu desteklemek, karakterleri ve geçişleri pekiştirmek için müzik kullanılabilir. Çocuğun yaş aralığı dikkate alınarak yapılan şarkılar, müzikle desteklenen tekerlemeler, duyma ve dinleme becerilerini geliştirir. Hayal güçlerine ve yaratıcı düşüncelerine destek

olur (Kuyumcu, 2000, s. 67-68). Sahnelemede, kayıttan ya da canlı yapılan müzik kullanılabilir. Canlı müzik yapıldığında kullanılan enstrümanlar ya da enstrüman yerini alan nesnelere atmosfer oluşturmada önemli yer tutar. Atmosferin bu şekilde oluşturulması, sahnede dekor işlevi de görebilir. Farklı nesnelere, oyun geçişlerine göre yapılan yağmur, fırtına, hayvan sesleri gibi öğeler müziğin dekora dönüşmesini sağlar ve çocukların ilgisini oyunda tutmayı kolaylaştırır. Sahne müziği, sahneleme süreciyle ortak ilerlemeli ve oyuncunun eylemlerine, sahnede yer alan diğer unsurlara uyumlu olmalıdır. Bu uyum sayesinde, müzik sahnede estetik bir atmosfer yaratır ve oyunun işleyişini destekler (Schulte, 2012, s. 202-213).

## 4. İRMİKOĞLAN ÖRNEĞİ

### 4.1. İrmikoğlan Masalları

Doğu Akdeniz ülkelerinden Yunanistan, Türkiye ve İtalya'da İrmikoğlan masallarının farklı versiyonları bulunur. Yunanistan'da **Mr. Semolina-Semolinus**, Türkiye'de **Müskürümü Sultan** ve İtalya'da **Biber Prens** adını alır. İrmikoğlan masalının Yunanistan'da kırktan fazla versiyonu bulunur. **Mr. Semolina-Semolinus** en yaygın olanıdır (Manna ve Mitakidon, 2004, s. 1). Masal, Türkiye'de **Müskürümü Sultan** adını alır. Müskürümü, kayalık bölgelerde yetişen, müskürüm, müşkülüm adlarıyla da bilinen bir çeşit sümbüldür. Türkiye için endemik bir türdür ve Akdeniz Bölgesi'nde yaygın görülür (<http://www.ngbb.org.tr/>). Masal, İtalya'da ise **Biber Prens** adını alır. **Biber Prens**, İtalya'nın kısmi özerlik verilmiş Calabria bölgesine ait bir masaldır. Calabria'da yetişen, bölgeyle özdeşleşmiş kırmızı biber, masalın özgün bir unsurudur (<http://www.spiceace.com/>).

Bu bölümde, İrmikoğlan masallarının içinde numaralandırma yapılarak Propp'un geliştirmiş olduğu işlevler sırası belirlenmiş, numaraların belirttiği işlevler açıklanarak, formüllerine ulaşılmıştır. Devamında üç masalın Propp'un belirttiği masal dönüşümlerine göre uğradıkları değişiklikler incelenmiştir.

#### 4.1.1. Yunanistan Masalı (Mr. Semolina- Semolinus)

Bir zamanlar Yunanistan’da bir kral, tek kızıyla birlikte yaşıyordu. Kızın adı Areti’ydi ve birçok talibi vardı. Ama kız hiçbirini istemiyordu, çünkü hiçbirini sevmiyordu. (1)

Bu yüzden bir gün aklına kendi adamını yapmak geldi. Üç kilo badem, üç kilo şeker ve üç kilo irmik aldı. Bademleri dövdü, şekerini ve irmiği ekledi ve hepsini yoğurdu. Ve kendine bir adam yaptı! Kırk gün ve kırk gece boyunca Tanrı’ya dua etti.

Kırkıncı gün Tanrı, dünyaya bir adam getirdi. İnsanlar ona Mr. Semolina- Semolinus dediler. O beş kat güzel ve on kat kibardı ve ismi dünya çapında bilinmeye başladı.

Bu sırada, çok uzak bir krallıktaki kraliçe Mr. Semolina- Semolinus’u duydu ve ona sahip olmayı istedi. (2) Altın kürekleri olan altın bir gulet inşa etti ve onun yaşadığı yere doğru yelken açtı. Vardıklarında denizcilerine emir verdi: “Her kim beş kat güzelliği ve on kat nazikliğiyle öne çıkarsa, yakalayın onu!” (3)

“Tamamdır, kraliçe!” diye cevap verdiler ve gittiler.

Muhteşem bir altın guletin yanaştığı duyulunca (4), kasaba halkı her yerden rıhtıma gitti ve böylece Mr. Semolina-Semolinus da gitti. (5) En sonunda onu gördüklerinde, kim olduğunu biliyorlardı. Onu bir kerede yakaladılar ve gulete girdiler. (6)

Bu sırada, Areti, Mr. Semolina- Semolinus’un rıhtıma geri dönmesini bekledi. Bekledi... bekledi... ama kimse gelmedi. Birine sordu, birine daha sonra ve başka birine daha sordu. Ve sonra, olanları duydu! (7)

Ne yapabilirdi?

Ne yaptı?

Prences, üç çift sağlam demir ayakkabı ısmarladı ve elbette Mr. Semolina-Semolinus’u aramak için yola çıktı. (8) Kız dolaştı ve dolaştı, yollar aldı yollardan ayrıldı, birinci çift demir ayakkabısı yıpranana kadar. (9)

Areti şimdi dünyanın sonuna bakıyordu, ayın annesinin huzurunda durdu.

“İyi günler, sevgili anne,” dedi Areti. (10)

“Hoş geldin, çocuğum. Nasıl geldin bu topraklara?” dedi anne.

“Kaderim getirdi beni buraya. Şans eseri beş kat güzel ve on kat nazik olan adamla karşılaştınız mı? Adı Mr. Semolina-Semolinus.

“Ama nerede. Daha önce böyle bir ismi hiç duymadım” dedi ayın annesi.

“Gündoğumda oğlumun gelmesini bekle. O dünyayı geziyor ve biliyor olabilir.”

Ay, şafak vakti geri döndüğünde, “oğlum, bu kız sana yalvarıyor, eğer Mr. Semolina-Semolinus’u gördüysen ona söyle” dedi annesi.

“Hayır, bilmiyorum, kızım” diye yanıtladı Ay. “Ama gidip Güneş’e sor. O da dünya gezginidir, biliyor olabilir.” (11)

Prenses ayrılmadan önce, ona bir badem verdiler ve “ihtiyaç duyduğunda, kır” dediler. (12)

Yeniden, kız dolaştı ve dolaştı, yollar aldı yollardan ayrıldı, ikinci çift demir ayakkabısı yıpranana kadar. Ve bir kadının huzurunda durdu, kadın göz kamaştırıcıydı.

Areti gözlerini korumak zorunda kaldı. O, güneşin annesiydi. O da Mr. Semolina-Semolinus’u görmemişti. "Akşamüzeri oğlumun gelmesini bekle” diye fikir verdi.

Güneş eve döndüğünde, prenses önünde diz çöktü ve sordu: “Güneşim, dünya gezginim, tesadüfen Mr. Semolina-Semolinus’u görmüş olabilir misin?” (13)

“Hayır, ben görmedim. Ama yıldızlara git onlar çok fazlalar” diye yanıtladı. “Belki aralarından biri onu görmüştür.” (14)

Prenses gitmeden önce ona bir ceviz verdiler.

“İhtiyaç duyduğun zaman, kır onu” dediler. (15)

Areti dolaştı ve dolaştı, yollar aldı yollardan ayrıldı, üçüncü çift demir ayakkabısı yıpranana kadar. Yıldızların annesinin huzurunda durdu.

Hayır, bu anne de Mr. Semolina- Semolinus’u görmemişti. “Neden çocuklarımın eve dönmesini beklemiyorsun?” dedi. “Onlara sorabilirsin.”

Sabahleyin yıldızlar döndüğünde Areti onlara sordu: “Herhangi bir yerde Mr. Semolina- Semolinus’u gördünüz mü?” (16)

“Hayır, görmedik” diye yanıtladı yıldızlar.

Ama birden en küçük yıldız “Ben onu gördüm!” diye bağırdı. (17)

“Oh, nerede!” diyerek ağladı Areti.

“Yedi beyaz evlerle, yedi siyah hanların karşılaştığı yerde. Orada bir kraliçenin yönettiği krallık var; orada kraliçe onu tutuyor ve saklıyor ve böylece kimse onu alamaz.”

Prenses gitmeden önce, en küçük yıldız ona yolu gösterdi, ona bir fındık verdi ve “ihtiyacın olduğunda, onu kır” dedi. (18-19)

Bir daha, Areti dolaştı ve dolaştı, yollar aldı yollardan ayrıldı, ta ki çıplak ayakları çatlayıp, yıpranana kadar. En sonunda en küçük yıldızın aydınlattığı noktaya geldi ve gözleri güzel ve nazik Mr. Semolina- Semolinus’u gördü.

Şimdi onu Kraliçe’den nasıl kurtarabilirdi? (20)

Günler geçti. Prenses yırtık kıyafetleriyle yaklaşamadı. Ve daha sonra da yaklaşamadı. Sonunda bademi hatırladı! Belki bu yardımcı olabilirdi, kız umut etti ve öne atıldı.

Areti doğrudan hizmetçilere gitti ve yalvardı: “Lütfen birkaç gece burada kalmama izin verin. Kaz evinde uyusam da umursamam.”

Hizmetçiler, Kraliçe’ye sordular ve Kraliçe “Neden olmasın? Onu oraya koyun” dedi.

Ve dediğini yaptılar.

En sonunda prenses yalnız kaldığında bademi kırdı. Ortaya altın tekerlekleri ile saf altın yığınları döndüren bir çıkırık çıktı.

Kraliçe bunu duydu ve hizmetçilerine “Gidin ve o dilenci kıza bize çıkırığı vermesini söyleyin! Bunun için ne istiyor?” dedi.

Hizmetçiler gitti ve Areti’ye “Kraliçemiz, altın tekerlekli çıkırığı bize vermeni söyledi. Bunun için ne istiyorsun?” dediler.

“Vereceğim, ama sadece eğer bir gece için Mr. Semolina- Semolinus’u bana verirseniz.”

“Eh, neden olmasın?” dedi Kraliçe, dilencinin isteğini duyunca. “Ona ne olabilir?”

Ama ne olur olmaz diye Kraliçe ona uyku ilacı içirdi. Ve Mr. Semolina- Semolinus horlamaya başlayınca hizmetçiler onu aldı ve altın tekerlekli çukrukla değiştirmeye götürdü.

Hizmetçiler gittiğinde, Prenses, Mr. Semolina-Semolinus ile konuşmaya başladı. “Neden uyanmıyorsun? Seni badem, şeker ve irmikle ben yaptım. Seni bulmak için dünyanın sonuna kadar gittim. Ve benimle konuşmuyor musun?” Kız sabaha kadar aynı şeyleri tekrarlayıp durdu. Ve uyandırabildi mi? Hayır! (21)

Sabah hizmetçiler Mr. Semolina-Semolinus’u kraliçeye götürmek için aldılar. Ve kraliçe bir ilaç daha içirdi ve o hemen uyandı.

Sonra Prenses cevizi kırdı ve ortaya gümüş tavuk ve gümüş civcivler çıktı. (22)

Kraliçe olanları duyduğunda, hizmetçilerine “Gidin! Dilenciye gümüş tavuk ve gümüş civcivlerini vermesini söyleyin. Bunun için ne istiyor? Eğer Mr. Semolina-Semolinus’u istediğini söylerse, güzel. Ne olabilir ki?” dedi.

Yine aynı şeyler oldu. Ama Mr. Semolina-Semolinus, Areti’yle yalnız kaldığında uyanacak mıydı? Hayır! (23)

En sonunda prenses fıncığı kırdı, içinden bronz karanfilleri olan bir karanfil vazosu çıktı. (24)

Kraliçe bunu duyduğunda, tabi ki istedi. “Eğer kız Mr. Semolina-Semolinus’u isterse ne yapacağınızı biliyorsunuz” dedi.

Hizmetçiler gitti ve prensese söylediler.

Bu sırada, kaz evinin yanında bir seyis yaşıyordu ve geceler boyu dilenci kızın yalvarmalarını duymuştu. Ve bunu bitirmeyi istedi.

Böylece, Mr. Semolina-Semolinus’a gitti “Çok özür dilerim, majesteleri, ama size bir soru sormak zorundayım” dedi.

“Sor, hadi” dedi Mr. Semolina-Semolinus.

“Geceleri nerede uyuyorsunuz?”

“Odamda uyuyorum.”



“Efendim, Mr. Semolina-Semolinus, biri size kötülük yapıyor, iki gecedir kaz evinde uyuyorsunuz, biliyorum çünkü bir kız Mr. Semolina-Semolinus neden uyanmıyorsun, seni bulmak için dünyanın ucuna kadar gittim, konuş benimle diye ağlıyor.” (25)

“Aaaa” dedi Mr. Semolina- Semolinus ve kalbi hızlıca çarptı. Ve hatırladı, emindi, sevgilisi onu kurtarmaya gelmişti. (26-27)

Gece Kraliçe, Mr. Semolina- Semolinus’a uyku içeceğini verdiğinde, o sadece yutar gibi numara yaptı ve uykuya daldı. Hizmetçiler hemen onu alıp Prenses’e götürdüler ve bronz karanfilleri olan karanfil vazosunu aldılar.

Hizmetçiler gittikten sonra, Prenses üzüntüsünü paylaşmaya başladı.

“Sakin ol şimdi, benim tatlı sevgilim. Daha fazla ağlama!” diye seslendi Mr. Semolina-Semolinus gözlerini açarak.

Şimdi prensese on kat güzel ve yirmi kat nazik göründü, çünkü aşk budur, “seni çok özledim” dedi kız.

Birlikte Mr. Semolina- Semolinus’un atına binip oradan uzaklaştılar.

Sabah olup hizmetçiler Mr. Semolina-Semolinus’u almaya gittiğinde, ondan bir iz bulamadılar. Ağlayarak Kraliçe’ye gittiler ve o da ağlamaya başladı.

Ama ne yapabilirdi?

En sonunda “ben de kendi adamımı yapabilirim” dedi. Hizmetçilerine bir sürü badem kırmalarını, onları şeker ve irmikle karıştırmalarını ve bir adam haline getirmelerini emretti. Ama canlanması için dua etmeye başladığında, ağzından sadece lanetler çıktı. Kırk gün sonra, adam berbat olmuştu ve çöpe atılması gerekiyordu. (28)

Bu sırada, Prenses ve Mr. Semolina-Semolinus, Yunanistan’a evlerine doğru yelken açtılar.(29)

Artık mutluluk içinde yaşıyorlardı. (30)

Oradaydım, bilmeliyim (Manna ve Mitakidon, 2004).

#### 4.1.1.1. Masalın İşlevleri

1- Başlangıç durumu ( $\alpha$ ).

Yunanistan'da yaşayan *Prenses Areti*'yle ilgili bilgi verilir.

2- Saldırgan bilgi edinmeye çalışır ( $\epsilon^1$ ).

Çok uzak bir krallıktaki *Kraliçe, Mr. Semolina-Semolinus*'u duyar ve onu merak eder.

3- Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar ( $\xi^3$ ).

*Kraliçe*, altın bir gulet inşa ederek gelir ve denizcilerine emirler vererek onu bulmaya çalışır.

4- Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener ( $\eta^3$ ).

Altın guletle yanaşır ve *Mr. Semolina-Semolinus*'un ilgisini çeker.

5- Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur ( $\theta^3$ ).

*Mr. Semolina-Semolinus* da merak ederek altın gulete gider.

6- Saldırgan aileden birine zarar verir ( $A^1$ ).

Kaçırılır.

7- Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir ( $B^4$ ).

*Arete*, herkese sorar, haber yayılır en sonunda kaçırıldığını öğrenir.

8- Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeyi kabul eder (C).

*Arete*, eşini aramak için yola çıkmaya karar verir.

9- Kahraman evinden ayrılır ( $\uparrow$ ).

*Arete* evden ayrılır.

10- (Üçleme) Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sinama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır ( $D^2$ ).

*Arete*, *Ayın annesi* ve *Ay* tarafından selamlanarak sınanır.

11- Kahraman ileride kendisine bağıştta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (E<sup>1</sup>).

Sınamadan geçer fakat sonucunda bilgi sahibi olmadıklarını öğrenir.

12- Büyülü nesne kahramana verilir (F<sup>1</sup>).

*Ayin annesi ve Ay, Areti* 'ye bir büyülu badem verirler.

13- Tekrar eder- Kahraman büyülu bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır (D<sup>2</sup>).

*Areti, Güneşin annesi ve Güneş* tarafından selamlanarak sınanır.

14- Kahraman ileride kendisine bağıştta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (E<sup>1</sup>).

Sınamadan geçer fakat sonucunda bilgi sahibi olmadıklarını öğrenir.

15- Büyülü nesne kahramana verilir (F<sup>1</sup>).

*Güneşin annesi ve Güneş, Areti* 'ye bir büyülu ceviz verirler.

16- Tekrar eder- Kahraman büyülu bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır (D<sup>2</sup>).

*Areti, Yıldızların annesi ve Yıldızlar* tarafından selamlanarak sınanır.

17- Kahraman ileride kendisine bağıştta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (E<sup>1</sup>).

Sınamadan geçer ve sonucunda *En Küçük Yıldız* 'dan bilgi alır.

18- Büyülü nesne kahramana verilir (F<sup>1</sup>).

*En Küçük Yıldız, Areti* 'ye bir büyülu badem verir.

19- Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (G<sup>4</sup>).

*En Küçük Yıldız*, ona kılavuzluk eder.

20- (Üçleme) Kahramana güç bir iş önerilir (M).

*Areti*'nin kırdığı büyüdü bademin içinden altın tekerlekleri ile saf altın yığınları döndüren bir çıkıık çıkar ve *Mr. Semolina-Semolinus*' u kazanmak için *Kraliçe*'ye karşı onu kullanır.

21- Güç iş yerine getirilir (N).

*Mr. Semolina-Semolinus*'a ulaşır ama uyandıramaz (başarısız olur).

22- Tekrar eder- Kahramana güç bir iş önerilir (M).

*Areti*'nin kırdığı büyüdü cevizin içinden gümüş tavuk ve gümüş civcivler çıkar ve *İrmikoğlan*'ı kazanmak için *Kraliçe*'ye karşı onu kullanır.

23- Güç iş yerine getirilir (N).

*Mr. Semolina-Semolinus*'a ulaşır ama uyandıramaz (başarısız olur).

24- Tekrar eder- Kahramana güç bir iş önerilir (M).

*Areti*'nin kırdığı büyüdü fındığın içinden bronz karanfilleri olan bir karanfil vazosu çıkar ve *İrmikoğlan*'ı kazanmak için *Kraliçe*'ye karşı onu kullanır.

25- Güç iş yerine getirilir (N).

*Mr. Semolina-Semolinus*'a ulaşır ama uyandıramaz (başarılı olur).

26- Kahraman tanınır (Q).

*Mr. Semolina-Semolinus*, *Areti*'yi tanır.

27- Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (Ex).

Tanıma sonucunda *Kraliçe*'nin gerçek kimliği ortaya çıkar.

28- Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (U).

*Kraliçe* olanları duyar ve kendi adamını yapmak ister ama başarıya ulaşamaz.

29- Eve dönüş (↓).

*Areti* ve *Mr. Semolina-Semolinus*, saraylarına dönerler.

30- Kahraman evlenir ve tahta çıkar ( $\omega^2$ ).

Tekrar bir araya gelerek mutlu hayatlarını sürdürürler.

Formülü:

**Mr. Semolina-Semolinus** masalı M-N motiflerini içerir.<sup>3</sup>

$$\alpha \varepsilon^1 \xi^3 \eta^3 \theta^3 A^1 B^4 C \uparrow \left\{ \begin{array}{l} D^2 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \\ D^2 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \\ D^2 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \end{array} \right\} G^4 \left\{ \begin{array}{l} M- \text{ Olmsz } N \\ M- \text{ Olmsz } N \\ M- \text{ Olm } N \end{array} \right\} Q \text{ Ex } U \downarrow \omega^2$$

Masal kişilerinin işlevleri:

Saldırgan: Çok uzak bir krallıktaki kraliçedir. *Kraliçe*, *Mr. Semolina-Semolinus*'un varlığını duyduktan sonra onu elde etmek ister ve kaçıtır.

Bağışçı: *Ay*, *Güneş* ve *Yıldızlar*. *Prenses Areti*'ye, *Mr. Semolina-Semolinus*'u kurtarmaya gittiğinde yardımcı olması için büyüdü badem, ceviz ve fındık verirler.

Yardımcı: Kaz evinin yanında yaşayan seyis. *Mr. Semolina-Semolinus* 'u uyarır ve bu sayede kurtulmalarına yardımcı olur.

Aranılan kişi: *Prenses Areti*'nin kendi elleriyle yaptığı *Mr. Semolina-Semolinus* kaçıtırılır.

Gönderen: *Prenses Areti* bu kurtarma yolculuğuna çıkmaya kendi karar verir.

Kahraman: *Prenses Areti*, yapılan kötülüğe karşı harekete geçer.

Düzmece kahraman: Bu masalda düzmece kahraman bulunmamaktadır.

<sup>3</sup> M-N motifi güç iş ve bu işi yerine getirme işlevler dizisini içerir. Bkz. 2.2.2. Masalların işlevleri.

#### 4.1.2. Türkiye Masalı (Müskürümü Sultan)

Vaktiyle bir padişahın üç kızı varmış. Bunlardan en büyüğü ihtiyar olmak üzereymiş. Ortanca kızın da vakti geçti geçecek gibiymiş. En küçük kızı ise tam evlenme çağındaymış. (1) Rica etmişler, lalaları durumu hatırlatmak üzere padişaha üç karpuz kesip götürmüş. Bu karpuzlardan birinin içi geçmiş, diğeri ha geçtim ha geçiyorum dermiş, diğeri ise tam kıvamındaymış. Sözü nereye gittiğini anlayan padişah, lalaya “Sor bakalım, kızlar kimi istiyor” demiş. En büyük kız veziri, ortanca kız sadrazamı koca olarak istemiş. En küçük kız ise öbürlerinin düğünü olup bittikten sonra padişahın huzuruna çıkmış ve “Babacığım bana deniz kıyısında kırk odalı bir ev yaptır, kırk okka balmumu, kırk çeki odun ve üç kulplu bir kazan ver, senden bütün istediğim bu kadar” demiş.

Padişah istediklerini verince kapanmış evine, balmumunu kırk günde eritip süzüp temizlemiş, sonra güzel bir erkek kalıbının içine dökerek, balmumundan gayet hoş bir erkek yaratmış, üzerinde kırk gün namaz kılıp, kırk birinci gün babasını çağırtmış.

Padişah gelip bir de ne görsün, kızı balmumundan yapılmış ayın on dördü gibi bir erkek heykelinin üzerinde namaz kılmıyor mu? Kız dua ederken Allah tarafından bir aksırıkla beraber mumdan adam dirilmiş. Bunun üzerine kız, “Babacığım şimdi ismini sen koyacaksın ve bizi hemen buracıkta evlendireceksin” demiş. Padişah düşünmek için bahçeye inmiş ya, bunun ismini koysam kışın solar, şunun ismini koysam yazın solar diye diye bir türlü oğlana uygun bir isim bulamamış. En köşede de müskürümü adında bir çiçek varmış ki, bu çiçek yaz kış solmadan yaşarmış. Böylece adı Müskürümü konan oğlanla kıza kırk gün gece düğün yapılmış ve çift yalılarına çekilmiş.

Gel zaman git zaman bir kral kızı, bu mumdan yapılan olağanüstü insanı görmek istemiş. (2) Gemisini pek güzel süslemiş, getirip kızın yalısının önüne demir atmış. (3) Bütün memleket halkı her gün gidip sırayla gemiyi geziyormuş. Şehzade karısına “Ne olur ben de bu gemiyi gezeyim” demiş. (4) Sultan evvela razı olmamış ama onca yalvarmadan yakarmadan sonra yarım saat için izin vermiş. (5) Müskürümü gemiye ayak basar basmaz tayfalar gemiyi son süratle hareket ettirmişler ve böylece kral kızı şehzadeyi kaçırmış. (6)

Sultan ne yapsın? Ciğeri yana yana babasına gidip “Benim sevgilimi, kralın kızı kaçırdı. (7) Çabuk bana bir altın çıkırcık ver, kendisi sarıp kendisi dokuyacak. Bir de altından kuluçka ver, kendi silkinip yem dökecek, yavruları yiyecek. Bir de gergef ver, kendi çizecek, kendi işleyecek” demiş. (8)

Babası bunları verir vermez çingene kılığına girip gergefiyle kral kızının sarayının önüne oturmuş. (9-10-11) Tabii kral kızı hemen o gergefi satın almak istemiş. Çingene kızsa “Ah hanım ona para yetiştirmez, ver bir gece şehzadeyi de yatayım” demiş. (12) Kral kızı da ona “Veririm ne olacak” diye yanıt vermiş. Ama pek de akıllı olduğundan gece şehzadeye uyku ilacı içirmiş. Şehzade mışıl mışıl uyurken kız sabaha kadar “Uyan Müskürümü Şehzade uyan” diye ağlar dururmuş. (13)

Ertesi gün altın yumurta için de aynı pazarlık yapılmış. (14) Gece kız “Balmumundan yaptığımı, kırk gün namaz kıldığımı, uyan Müskürümü Şehzade uyan” diye ağlamış durmuş. (15)

Üçüncü gün şehzadeyi pek seven bir uşak bunları anlatmış da, şehzade koynuna sünger koyup ilacı ona boşaltmış. (16-17) O gece de kız tam ağlayacağı sırada şehzade “Sus” demiş ve aşağıya tık tık vurmuş. Bunu duyunca uşak hemen atları hazırlamış, üçü birden gece yarısı kaçarak doğruca saraylarına gelmişler. (18) O günden sonra da Müskürümü Şehzade bir daha sokağa çıkmamış. (19) (Sezer, 2012)

#### 4.1.2.1. Masalın İşlevleri

1- Başlangıç durumu ( $\alpha$ ).

Saray halkı ve *Sultan*'la ilgili bilgi verilir.

2- Saldırgan bilgi edinmeye çalışır ( $\epsilon^1$ ).

*Kral kızı*, *Müskürümü Sultan*'ı merak eder ve görmek ister.

3- Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar ( $\xi^3$ ).

Gemisini *Sultan* ve *Müskürümü Sultan*'ın bulunduğu yalının önüne demirler.

4- Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener ( $\eta^3$ ).

*Müskürümü Sultan*'da gemiyi merak eder ve gezmek ister.

5- Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur ( $\theta^1$ ).

Sultan gezmesine izin verir, *Müskürümü Sultan* gemiye gider.

6- Saldırgan aileden birine zarar verir ( $A^1$ ).

*Kral kızı*, tayfasıyla birlikte *Müskürümü Sultan*'ı kaçıırır.

7- Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir ( $B^3$ ).

*Sultan* durumu öğrenir.

8- Arayıcı kahraman harekete geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (C).

Babasına haber verir ve yola çıkma kararı alır.

9- Kahraman evden ayrılır ( $\uparrow$ ).

*Sultan*, çingene kılığına girerek yola çıkar.

10- Büyülü nesne kahramana verilir ( $F^4_3$ ).

*Sultan* nesnelere babasından ister, ısmarlar.

11- Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir ( $G^2$ ).

*Sultan* karada yolculuk ederek ulaşır.

12- Kahramana güç bir iş önerilir (M).

*Sultan*, *Kral kızı* ile altın gergef için pazarlık eder.

13- Güç iş yerine getirilir (N).

*Müskürümü Sultan* uyanmaz (başarısız olur).

14- Kahramana güç bir iş önerilir (M).

*Sultan*, *Kral kızı* ile altın yumurta için pazarlık eder.

15- Güç iş yerine getirilir (N).

*Müskürümü Sultan* uyanmaz (başarısız olur).



16- Kahraman tanınır (Q).

*Uşak, Müskürümü Sultan* 'a bilgi verir ve *Sultan* tanınır.

17- Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (Ex).

Böylece *Kral kızı*'nın gerçek kimliği anlaşılır.

18- Eve dönüş (↓).

*Müskürümü Sultan* ve *Sultan* kaçarak saraylarına dönerler.

19- Kahraman evlenir ve tahta çıkar ( $\omega^2$ ).

Tekrar hayatlarını birleştirirler.

Formülü:

**Müskürümü Sultan** masalı M-N motiflerini içerir.<sup>4</sup>

$\alpha \ \varepsilon^1 \ \xi^3 \ \eta^3 \ \theta^1 \ A^1 \ B^3 \ C \ \uparrow \ F^4_3 \ G^2 \ \{M - Olmsz \ N \ M - Olmsz \ N\} \ Q \ Ex \ \downarrow \ \omega^2$

Masal kişilerinin işlevleri:

Saldırgan: Bir *kral kızı*, *Müskürümü Sultan*'ı görmek ister ve onu kaçıırır.

Bağışçı: *Sultan*, yolculuğa çıkmadan önce gerekli nesnelere babasına ısmarlar. Baba burada bağışçı konumundadır.

Yardımcı: Şehzadeyi çok seven bir *uşak* ona *Sultan*'dan bahseder ve kaçmaları için atları hazırlar.

Aranılan kişi: *Sultan*'ın kendi elleriyle yaptığı *Müskürümü Sultan* kaçıırılır.

Gönderen: *Sultan* bu kurtarma yolculuğuna çıkmaya kendi karar verir.

<sup>4</sup> M-N motifi güç iş ve bu işi yerine getirme işlevler dizisini içerir. Bkz. 2.2.2. Masalların işlevleri.

Kahraman: Padişahın en küçük kızı olan *Sultan, Müskürümü Sultan*'ı kurtarmak için *Kral kızı*'nın sarayına gider.

Düzmece kahraman: Bu masalda düzmece kahraman bulunmamaktadır.

#### 4.1.3. İtalya Masalı (Biber Prens)

Bir varmış bir yokmuş, eşi hayatta olmayan bir Kral yaşarmış. Kralın bir kızı varmış. Kız evlenme çağındaymış; kralların, markilerin, kontların oğulları onunla evlenmek için sıraya diziliyormuş ama o hepsini reddediyormuş. (1)

Babası kızını çağırıp, “Kızım, neden evlenmek istemiyorsun?” diye sormuş.

“Baba,” demiş kız, “evlenmemi istiyorsanız bana bir kantar un, bir kantar şeker verin, kendi nişanlımı kendi ellerimle yapmak istiyorum.”

Baba çaresiz, “Tamam vereceğim!” demiş. Kıza şeker ve un vermiş; kız elekde odasına girmiş, geçmiş masa başına ve unu elemeye koyulmuş. Altı ay boyunca hamur yoğurmuş; hamuru yoğurduktan sonra yaptığını beğenmemiş bozmuş. İkinci defasında en sonunda hamuru istediği gibi biçimlendirmiş ve burun yerine bir biber koymuş. Yaptığını duvara dik şekilde yaslamış, babasını çağırılmış. “Babacığım, babacığım işte nişanlım! Adı Biber Prens!” demiş.

Babası nişanlıyı görmüş, dikkatle incelemiş ve beğenmiş. “Güzel ama konuşmuyor!” demiş.

Kızı da, “Bekle, zamanı gelince konuşacak!” karşılığını vermiş.

Kralın kızı her gün duvara dayadığı Biber Prens'e gidip ona şöyle diyormuş:

El emeği Prensım,

Kalem ve hokka kullanmadım,

Seni altı ay elekdeeledim,

Altı ay yoğurdum,

Altı ay yoğurduğum hamuru bozdum,

Altı ay yeniden şekillendirdim,

Altı ay duvar dibinde bıraktım,

Artık açılıns dilin!

Prenses altı ay boyunca ona bu şarkıyı söylemeye devam etmiş. Altıncı ayın sonunda Biber Prens konuşmaya başlamış.

“Seninle konuşamam,” demiş delikanlı, “önce babanla konuşmam lazım.”

Kız babasına koşmuş. “Baba gel, gel, nişanlım konuşuyor!”

Kral gelmiş ve Biber Prens’le havadan sudan sohbet etmeye koyulmuş, ardından Prens, Kral’dan kızını istemiş. Çok memnun olan Kral, güzel bir sofranın kurulmasını buyurmuş ve Biber Prens’i yemeğe davet etmiş. Düğün hazırlıkları başlamış, bir iki gün sonra da dört bir yandan gelen bütün kralların huzurunda düğün yapılmış.

Bu hükümdarların arasında Köpek-Majeste adında bir Kraliçe de varmış. Köpek-Majeste el emeği prensi görür görmez büyülenmiş, onu karısından alıp götürmeyi aklına koymuş.

Düğünden sonra evli çift mutluluk içinde yaşamaya koyulmuş ama Biber Prens evden hiç çıkmıyormuş. Kral sonunda kızına bu konuyu açmış: “Kızım kocanla birlikte hiç çıkmıyor musun? Arada bir gezip dolaşmanız iyi olur, hiç olmazsa sağlığımız için bunu yapın!”

“Peki, peki, babacığım. Bugün at arabasıyla çıkıp dolaşmak istiyorum benim canım da.”

Atları arabaya bağlamışlar. Genç Prenses, Biber Prens’le birlikte at arabasıyla gezmeye çıkmış. (2) Boyuna, Prens’i kaçırmamanın bir yolunu gözleyen Köpek-Majeste (3) onları kendi arabasıyla izlemeye koyulmuş. (4) Köye vardıkları zaman Biber Prens arabadan inip bir iki adım atmak istemiş. Aniden şiddetli bir rüzgar çıkmış; Biber Prens uçurmuş. Uçmuş uçmuş, derken, Köpek-Majeste’nin arabasının yanından geçmiş. (5) Köpek-Majeste de rüzgarda pelerininini açıp prensi havada yakalamış (6). Biber Prens’in karısı ve arabacı bütün köyü aramış ama prensi bulamamışlar. Prenses kederli kederli saraya dönmüş. “Peki ya kocan nerede?” diye sormuş babası.

“Şiddetli bir rüzgar onu aldı götürdü! Kederimle baş başa odama kapanacağım, bu konu hakkında hiçbir şey duymak istemiyorum artık.”

Odasına kapanmış ama orada uzun süre kalamamış. Üzüntüye dayanamayınca, atını ve para kesesini almış, babasının hayır duasını istemiş (7) ve Biber Prens'i aramak üzere yola koyulmuş. (8)

Bir gece ormanda vahşi hayvanların sesini duymuş, derken bir ışık görüp o yerin kapısını çalmaya gitmiş. (9)

Kapı açılmış, karşısına uzun sakallı bir ihtiyar çıkmış ve ona: “Kral kızı, vahşi hayvanlarla dolu bu yollarda ne işin var?” diye sormuş. (10)

“Talihimi aramaya çıktım. Kendi ellerimle bir koca yoğurmuştum!” demiş ve başından geçenleri anlatmış.

“Kral kızı,” demiş ihtiyar, “sen kocanı bulana dek epey bir zaman geçecek. Bu kestaneyi al. Sakın kaybetme. Yarın sabah tekrar yola çık, bir başka ev daha bulana kadar yürü: Karşına çıkacak o evde ağabeyim oturur, ondan yardım iste!” (11-12)

Ertesi gün genç prenses diğer keşişi bulmuş; o, kıza kestaneyle birlikte saklaması için bir ceviz vermiş (13-14-15) ve üçüncü kardeşlerine giden yolu tarif etmiş. Yaşı, diğer ikisinin toplam yaşından da büyük olan üçüncü keşiş, kıza bir fındık vermiş, (16-17-18) “Bu yoldan devam et, karşına büyük bir saray çıkacak. Köpek-Majeste'nin olan bu sarayın hemen yanında çirkince bir bina var, orası zindan. (19) Sarayın oraya vardığın zaman, kestaneyi kır ve içinden çıkan şeyi satıcıymışsın gibi bağırarak satmaya başla. Köpek-Majeste'nin hizmetkarı sesini duyduğunda gelip seni içeri alacak. Köpek-Majeste sattığın şey için ne kadar para istediğini soracak. Sen ondan para isteme. Akşama, Köpek-Majeste'nin kocasıyla baş başa kalmak istediğini söyle sadece. Köpek-Majeste'nin kocası kim, biliyor musun? Biber Prens. Eğer o gece prensle konuşamazsan, cevizi kırıp içindekini satmaya koyulacaksın. İkinci gece de konuşamazsan, fındığı kıracaksın!” demiş.

Saraya varınca Prenses kestaneyi kırmış; içinden, altın dokuma tezgahının başında, altın bir dokuma dokuyan altın bir kız çıkmış. Prenses bağırmaya başlamış: “Altın dokuma tezgahının başında altından kumaş dokuyan altından bu genç kıza almak isteyen var mı?” (20)

Hizmetkar camdan bakmış ve Köpek-Majeste'ye, “Majesteleri, Majesteleri, ah ne güzel şeyler satıyorlar bir bilerseniz! Onları siz alın çünkü tam sizin sarayınıza layıklar, öylesine değerliler ki!” demiş.

Prensese yukarı çağırılmışlar. Köpek-Majeste, “Kaç para istiyorsun?” diye sormuş.

“Para istemiyorum. Bir geceyi Majesteleriyle birlikte geçirmek istiyorum.”

Köpek-Majeste bunu istemiyormuş ama hizmetkar onu ikna etmiş ve Köpek-Majeste, Biber Prens’e içki içirmiş, onu yatağa yatırmış, ardından da dokuma tezgahı satan kadına, “Girebilirsin...” demiş.

Prensese, uyuyan prensi nasıl uyandıracığını biliyormuş. Ona şarkı söylemiş:

El emeği Prensime,

Kalem ve hokka kullanmadım,

Seni altı ay elekle eledim,

Altı ay yoğurdum,

Altı ay yoğurduğum hamuru bozdum,

Altı ay yeniden şekillendirdim,

Ama şimdi sen Köpek-Majeste’ninsin,

Haydi Kralım, uyan da gidelim buralardan!

Ama Biber Prens onu duymuyormuş. Şarkı ve gözyaşıyla geçen bu gecenin ardından gün doğmuş. (21)

Kız umutsuz umutsuz gitmiş, derken keşişin tavsiyesini hatırlamış ve cevizi kırmış. İçinden altın kirmenle altın ip eğiren altından bir kız çıkmış. Prensese bağırmağa koyulmuş: “Duyduk duymadık demeyin, altın kirmenle altın ip eğiren altından bir kız satıyorum!” (22) Hizmetkar camdan bakmış ve kızı çağırılmış.

“Ne kadar istiyorsun?” demiş Köpek-Majeste.

“Para istemiyorum, eşinizle bu gece de baş başa kalmak istiyorum!” demiş.

Ama Köpek-Majeste o gece de Prens’e içki içirmiş. Prensese o geceyi de şarkı söyleyip ağlayarak geçirmiş ama hepsi boşaymış. (23)

Mahkumlar hemen yan tarafta, iki gecedir şarkılardan ve hıçkırıklardan uyuyamıyorlarmış; biraz uykusuzluktan, biraz da merhametten dolayı ertesi gün Biber

Prens'i görürlerse ona parmaklıklardan seslenip olanlardan bahsetmeye karar vermişler.

Gün olup da prens saraydan çıktığında, mahkumlar demirliklerden kollarını uzatıp ona yaklaşmasını işaret etmişler, "Majesteleri, geceleri uykunuz ne kadar da ağır! Bütün gece yanıp yakılan sesler geliyor kulağımıza, 'Prens'im, ben senin eşimim!' diyen bir ses, sizi elleriyle yaptığma, altı ayda yoğurduğuna, altı ayda yeni baştan yoğurduğuna dair bir şarkı duyuyoruz: Siz bunları hiç mi duymuyorsunuz?" demişler. (24)

Biber Prens düşünmüş, "Duymadığma göre, Köpek-Majeste içkime bir şey katıyor olmalı. Bu gece içmeyeceğim."

Bu sırada, zavallı genç kız iyiden iyiye kaygılıymış çünkü elinde bir tek fındık kalmış. Onu kırmış, içinden altın bir sepet, örgü ören altın bir kız çıkmış. Ve bağırmaya başlamış: "Bu altın sepeti, örgü ören bu altın kızı kim alır?" Kızı yukarı çağırılmışlar ve kız geçen seferki anlaşmanın aynısını yapmış. (25)

Uyuyakalan Biber Prens'le aynı odada, tekrar şarkı söylemeye koyulmak üzereymiş ama içip uyuyor taklidi yapan Prens, gözlerini açarak, "Sus, karıcığım, bu gece kaçacağız. Beni nasıl buldun?" demiş. (26)

"Ah Prens'im, ne yollar katettim!" demiş kız ve neler çektiğini anlatmış.

Prens de sürekli Köpek-Majeste'nin büyüsünün etkisinde olduğu için kaçamadığını anlatmış ama Köpek-Majeste, prensin içkisini içtiğini sandığı için bu defasında büyüsünü biraz hafifletmiş.

Kapıyı açmışlar, Köpek-Majeste'nin derin uykuda olduğundan emin olmuşlar, ardından ikisi birden Prens'in atına binip kaçmışlar. (27)

Köpek-Majeste ertesi gün olup biteni fark ettiğinde, saçlarını bir bir yolmuş, başında bir tek saç teli kalmayınca da kendi başını koparmış ve ölmüş. (28)

Evli çift ata binip Prens'in babasının sarayına varmış. (29) Babası, balkondan bakıyormuş, ikisini at üstünde gelirken görünce, "Kızım! Kızım benim!" diye haykırmış.

Onlar ermiş muradına, (30)

Biz çikalım kerevetine (Calvino, 2016).

#### 4.1.3.1. Masalın İşlevleri

1- Başlangıç durumu ( $\alpha$ ).

*Kral* ve kızı hakkında bilgi verilir.

2- Aileden biri evden uzaklaşır ( $\beta^3$ ).

*Prenses* ve *Biber Prens* gezmek için dışarı çıkarlar.

3- Saldırgan bilgi edinmeye çalışır ( $\epsilon^1$ ).

*Köpek-Majeste* yollarını gözler.

4- Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar ( $\xi^3$ ).

*Köpek-Majeste* arabasıyla onları izler.

5- Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım eder ( $\theta^3$ ).

Çıkan rüzgarla *Biber Prens* uçarak *Köpek-Majeste*'nin yanından geçer ve ona bu şekilde yardımcı olur.

6- Saldırgan aileden birine zarar verir ( $A^1$ ).

*Köpek-Majeste*, *Biber Prens*'i havada yakalar.

7- Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir ( $B^3$ ).

*Prenses*, *Biber Prens*'in kaçırıldığını anlar.

8- Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (C).

*Prenses*, üzüntüye dayanamaz ve babasının hayır duasını alarak yola çıkmaya karar verir.

9- Kahraman evinden ayrılır ( $\uparrow$ ).

*Prenses* yola çıkar.

10- (Üçleme) Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcı edinmesini sağlayan bir sinama, saldırı, vb. ile karşılaşır (D<sup>2</sup>).

İhtiyar bir *keşiş*, *Prenses*'i selamlar ve sorgular.

11- Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (E<sup>1</sup>).

Sınamadan geçer fakat sonucunda bilgi sahibi olmadığını öğrenir.

12- Büyülü nesne kahramana verilir (F<sup>1</sup>).

*Prenses*'e büyülü bir kestane verir.

13- Tekrar eder- Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcı edinmesini sağlayan bir sinama, saldırı, vb. ile karşılaşır (D<sup>2</sup>).

İhtiyar bir *keşiş*, *Prenses*'i selamlar ve sorgular.

14- Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (E<sup>1</sup>).

Sınamadan geçer fakat sonucunda bilgi sahibi olmadığını öğrenir.

15- Büyülü nesne kahramana verilir (F<sup>1</sup>).

*Prenses*'e büyülü bir ceviz verir.

16- Tekrar eder- Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcı edinmesini sağlayan bir sinama, saldırı, vb. ile karşılaşır (D<sup>2</sup>).

İhtiyar bir *keşiş*, *Prenses*'i selamlar ve sorgular.

17- Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (E<sup>1</sup>).

Sınamadan geçer ve *Biber Prenses*'in yerini öğrenir.

18- Büyülü nesne kahramana verilir (F<sup>1</sup>).

*Prenses*'e büyülü bir fındık verir.



19- Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (G<sup>4</sup>).

*İhtiyar keşiş, Prenses'e yolu tarif eder.*

20- (Üçleme) Kahramana güç bir iş önerilir (M).

*Prenses, büyümlü kestaneyi kırar ve içinden altın dokuma tezgahının başında, altın bir dokuma dokuyan altın bir kız çıkar ve Köpek-Majeste'yle pazarlık yapar.*

21- Güç iş yerine getirilir (N).

*Biber Prens uyanmaz (başarısız olur).*

22- Tekrar eder- Kahramana güç bir iş önerilir (M).

*Prenses, büyümlü cevizi kırar ve içinden altın kirmenle altın ip eğiren altından bir kız çıkar ve Köpek-Majeste'yle pazarlık yapar.*

23- Güç iş yerine getirilir (N).

*Biber Prens uyanmaz (başarısız olur).*

24- Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (Q).

*Mahkumlar, Biber Prens'e bilgi verir.*

25- Tekrar eder- Kahramana güç bir iş önerilir (M).

*Prenses, büyümlü fıncığı kırar ve içinden altın bir sepet, örgü ören altın bir kız çıkar ve Köpek-Majeste'yle pazarlık yapar.*

26- Güç iş yerine getirilir (N).

*Biber Prens uyanıktır (başarılı olur).*

27- Saraydan kaçış- bağlayıcı (§).

*Saraydan kaçtıkları bilgisi verilir.*

28- Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (U).

*Köpek-Majeste olanları öğrenir ve kendini öldürür.*

29- Eve dönüş (↓).

*Biber Prens ve Prenses, saraylarına döner.*

30- Kahraman evlenir ve tahta çıkar ( $\omega^2$ ).

Tekrar mutlu hayatlarını sürdürmeye devam ederler.

Formülü:

**Biber Prens** masalı M-N motiflerini içerir.<sup>5</sup>

$$\alpha \beta^3 \varepsilon^1 \xi^3 \theta^3 A^1 B^3 C \uparrow \left\{ \begin{array}{l} D^2 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \\ D^2 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \\ D^2 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \end{array} \right\} G^4 \left\{ \begin{array}{l} M- \text{ Olmsz } N \\ M- \text{ Olmsz } N \\ Q \\ M- \text{ Olm } N \end{array} \right\} \S U \downarrow \omega^2$$

Masal kişilerinin işlevleri:

Saldırgan: *Köpek- Majeste, Biber Prens*'i kaçırmak için yolunu gözler ve kaçıtır.

Bağışçı: Ormanda yaşayan üç ihtiyar kardeş keşişler, sırasıyla *Prenses*'e yardım ederler ve *Biber Prens*'i kurtarmak için kullanacağı büyüü kestane, ceviz ve fıncığı verirler.

Yardımcı: *Köpek-Majeste*'nin sarayının yanındaki zindanda kalan *mahkumlar, Biber Prens* 'i uyarır ve gerçekleri görmesini sağlarlar.

Aranılan Kişi: *Prenses*'in kendi elleriyle yaptığı *Biber Prens* kaçıtırılır.

Gönderen: *Prenses* bu kurtarma yolculuğuna çıkmaya kendi karar verir.

Kahraman: Kralın tek kızı olan *Prenses, Biber Prens*'i bulmak için yola çıkar.

Düzmece kahraman: Bu masalda düzmece kahraman bulunmamaktadır.

<sup>5</sup> M-N motifi güç iş ve bu işi yerine getirme işlevler dizisini içerir. Bkz. 2.2.2. Masalların işlevleri.

#### 4.1.4. Propp'a Göre Masalların Dönüşümleri

Genişletme:

Masalın Yunanistan versiyonunda kullanılan genişletme unsurları;

Kahramana bir isim verilmiştir. Bu isim *Areti*'dir ve Yunancada erdem anlamına gelir. *Areti*, kralın tek kızıdır. Bu masalda irmikoğlanın bir ismi de bulunur, bu isim *Mr. Semolina-Semolinus*'tur. "Semolina" Yunancada irmik anlamına gelir. *Mr. Semolina-Semolinus* beş kat güzel ve on kat kibar olarak nitelenir. *Areti* yolculuğunda demir ayakkabı giyinir. *Areti*'nin karşısına düşman olarak *Kraliçe* çıkar. *Kraliçe*'nin sarayı yedi beyaz evlerle, yedi siyah hanların karşılaştığı yerde şeklinde nitelenir.

Masalın Türkiye versiyonunda kullanılan genişletme unsurları;

Masalda Prenses, *Sultan* olur ve Kral ise *Padişah* olur. *Sultan*'ın iki ablası bulunur ve lalaları vardır. İrmikoğlan burada bir şehzade olur ve adı *Müskürümü Sultan*'dır. *Müskürümü Sultan* ayın on dördü gibi bir erkek heykeli olarak nitelenir. *Müskürümü Sultan*'ın ad alma şekli masalda belirtilir. *Sultan*'ın düşmanı bir sarayda yaşayan kral kızıdır ve sultan onu bir çingene kılığına girerek kandırır.

Masalın İtalya versiyonunda kullanılan genişletme unsurları;

*Prenses*, Kralın tek kızıdır. Kralın eşi hayatta değildir. Bu masalda irmikoğlan, *Biber Prens* adını alır. *Biber Prens*'i kaçıran kraliçe bu masalda *Köpek-Majeste* ismini alır. *Prenses*, *Biber Prens*'i aramak için atı ve para kesesini alarak yola çıkar.

İç değiştirim:

Masalın Yunanistan versiyonunda kullanılan iç değiştirim unsuru;

Masal Yunanistan'da bir sarayda başlar.

Masalın Türkiye versiyonunda kullanılan iç değiştirim unsuru;

Masal bir padişahın sarayında başlar.

Masalın İtalya versiyonunda kullanılan iç değiştirim unsuru;

Masal bir kralın sarayında başlar.

Dinsel inanca dayalı değiştirim:

Masalın Yunanistan versiyonunda kullanılan dinsel inanca dayalı deęiřtirim unsuru;

Masalda dua edilir.

Masalın Trkiye versiyonunda kullanılan dinsel inanca dayalı deęiřtirim unsuru;

Masalda dua edilir ve namaz kılınır.

Masalın İtalya versiyonunda kullanılan dinsel inanca dayalı deęiřtirim unsuru;

Masalda řarkı sylenir.

Deęiřiklikler:

Masalın Yunanistan versiyonunda kullanılan deęiřiklikler;

*Areti*, kendi elleriyle yaptığı adamda malzeme olarak;  kilo badem,  kilo řeker ve  kilo irmik kullanır. *Areti*, bu adamı oluřtururken kırk gn kırk gece boyunca Tanrı'ya dua eder. *Areti*'nin arayışında karřısına ona yardım etmek iin *Ay*, *Gneř* ve *Yıldızlar* ıkar. Kıza, badem, ceviz ve fındık verilir. Bademi kırınca iinden altın tekerlekleri ile saf altın yığınları dndren bir ıkırık ıkar. Cevizi kırınca iinden gmř tavuk ve gmř civcivler ıkar. Fındığı kırınca iinden bronz karanfilleri olan bir karanfil vazosu ıkar.

Masalın Trkiye versiyonunda kullanılan deęiřiklikler;

*Sultan*, kendi elleriyle yaptığı adamda malzeme olarak; kırk okka balmumu, kırk eki odun ve  kulplu bir kazan kullanır. *Sultan*, bu adamı oluřtururken deniz kıyısında kırk odalı bir eve kapanmıř, kırk gn namaz kılıp, kırk birinci gn babasını aęırtır. Kandırmak iin babasına ısmarladığı, kendi sarıp dokuyan bir altın ıkırık, kendi silkinip yem dkecek bir altın kuluka ve kendi izip iřleyecek bir gergef kullanır.

Masalın İtalya versiyonunda kullanılan deęiřiklikler;

*Prences* kendi elleriyle yaptığı adamda malzeme olarak; bir kantar un, bir kantar řeker kullanır ve burun yerine biber koyar. *Prences*, bu adamı oluřtururken odasında altı ay yoęurup bozar, altı ay daha yoęurur ve altı ay boyunca bařında řarkı syler. *Prences*'in karřısına yardım etmek iin  ihtiyar keřiř ıkar. İhtiyarlar ona kestane, ceviz ve fındık verilir. Kestaneyi kırınca iinden altın dokuma tezgahının bařında, altın bir dokuma dokuyan altın bir kız ıkar. Cevizi kırınca iinden altın kirmenle altın ip eęiren

altından bir kız çıkar. Fındığı kırınca içinde altın bir sepet ve örgü ören altın bir kız çıkar.

## 4.2. İrmikoğlan Oyunu

İrmikoğlan oyunu, Alexandros Adamopoulos tarafından yazılmış bir oyundur.

### 4.2.1. Oyunun Yazarı- Alexandros Adamopoulos

Alexandros Adamopoulos, 1953 yılında Atina'da doğmuştur. Atina'da hukuk, tiyatro ve sinema yönetmenliği, klasik gitar eğitimlerinin yanı sıra Paris'te sosyal politika eğitimi almıştır. Yunanlı besteci Jani Chriostou'nun kendi ismini taşıyan, eserlerini korumak ve tanıtmak amaçlı kurulan vakfın kurucu ortağıdır ve 1984-1995 yılları arasında genel müdürlüğünü de üstlenmiştir. 1992-1994 yıllarında Yunanistan Devlet Tiyatrosu genel sekreterliği görevinde ve 1991-2005 yılları arasında ise, Yunanistan Halk Müziği Enstrümanları - Etnik Müzik Bilimi Merkezi'nin genel sekreterliği ve başkanlığı görevlerinde bulunmuştur (Adamopoulos, 2015, s. 4). Bu görevlerinin yanı sıra İngilizce ve Fransızca'yı ana dili gibi konuşmaktadır ve Albert Camus, Henry de Montherlant, Lev Tolstoy, Roald Dahl, Tarık Günersel gibi yazarların eserlerini Yunanca'ya çevirmiştir. Yunanistan'ın ve İstanbul, Yeni Delhi, Hamburg, Frankfurt gibi yurtdışında farklı şehirlerin Devlet Tiyatrosu ve Kültür kurumlarıyla işbirliğinde bulunmuştur (<http://www.cigdemyorgancioglu.org/>).

Yazarın eserleri;

1992- Inachos, son of the Ocean, 12 yaş üstü çocuklar için yazmış olduğu bir müzikal oyundur ve Fransızca'ya çevrilmiştir.

1993- O Simigdalenios- yazmış olduğu bu tiyatro oyunu, 2004 yılında The Spiceman adıyla İngilizce'ye ve 2005 yılında İrmikoğlan adıyla Türkçe'ye çevrilmiştir.

1998- Lies Again, öykülerden oluşan bir kitaptır. İngilizce ve Almanca çevirileri bulunmaktadır. Bu eserin içinde yer alan bir öyküsü Yeni Azizler adıyla 2005 yılında Türkçe yayınlanmıştır.

2000- Twelve and One Lies, yazarın kısa düz yazılarından oluşan bu kitabı, aynı yıl İngilizce'ye, Fransızca'ya ve Oniki Artı Bir Yalan adıyla Türkçe'ye çevrilmiştir. Hindistan'da da baskıları yapılmıştır.

2001- That, kısa hikaye türündedir ve İngilizce'ye çevrilmiştir.

2001- The Devils- Atina'da dünya prömiyeri yapılan Dostoyevski'nin romanına dayanan bir librettodur (<https://www.imge.com.tr>).

#### 4.2.2. Olaylar Dizisi

Bu bölümde **İrmikoğlan** oyununun olaylar dizisi içinde numaralandırma yapılarak Propp'un geliştirmiş olduğu işlevler sırası belirlenmiştir. Devamında numaraların belirttiği işlevler açıklanarak, oyunun formülüne ulaşılmıştır.

### 1. PERDE

#### 1. Sahne

1- *I. Dadı* tedirgin sahneye girer, etrafı toplarken söylenmeye başlar. *I. Sultan*'ın hayalinden "kızını evlendirmek istemesinden" bahseder. Kızının âşık olma ve terk edilme korkusu evlenmesinin önünde engeldir. Bunları anlatır ve sahneden çıkar.(1)

#### 2. Sahne

1- *I. Sultan* ve *I. Prenses* sahneye girer.

2- Babası evlenmesi için kızını ikna etmeye çalışır.

3- *I. Prenses* ısrarla istemediğini söyler.

#### 3. Sahne

1- Müzisyenler toplanmıştır, saray görevlileri kendi aralarında konuşur. Damat adayları kendilerini göstermek için heyecanla beklerler. *I. Sultan*, *I. Prenses*'i elinden çekerek salona götürür.

2- Ülkenin her yanından topladığı erkekleri *I. Sultan* kızına gösterir. Birini beğenip seçmesini söyler.

3- Bu sırada damat adayları kasılır ve öne çıkar.

- 4- *I. Prenses* her birine şişman, sıska, kısa diye bahaneler bularak onları alaycı inceler.
- 5- Saray görevlileri kendi aralarında söylenmeye başlar.
- 6- *I. Prenses*'in her sözünde *I. Sultan* iç geçirir.
- 7- *I. Prenses* alaycı incelemeye devam eder.
- 8- Herkesin keyfi kaçır. *I. Sultan* bu duruma çok üzülür ve herkesin gitmesini rica eder.
- 9- *I. Prenses* de gitmeye yeltenir fakat *I. Sultan* konuşacaklarımız var diye onu durdurur.

#### **4. Sahne**

- 1- *I. Sultan* ve *I. Prenses* baş başa kalır.
- 2- *I. Sultan*, *I. Prenses*'e aklını başına alması gerektiğini anlatır.
- 3- *I. Prenses* babasına bakar ve kendi eşini kendi yaratacağını söyler.
- 4- Yaratacağı kişiden gözleri yalnızca benim gözlerimden ışık alacak diye bahseder.
- 5- Kapı eşiğinde söylenenleri gizlice dinleyen *I. Dadı* içeri girer, ellerini dua eder gibi açar. *I. Sultan*'ın yanına gider. *I. Sultan* söylenenleri hayretle dinler. Kızının neden böyle söylediğini sorgular.
- 6- *I. Prenses* umursamaz ve malzemeleri ister. (Bir tencere yağ, iki okka şeker, irmik üç çuval, dört kova su, harlı bir mangal, tarçın, ıtır, sakız, altın bir kaşık, önlüğümle, beyaz bir başlık. )
- 7- *I. Dadı* ne yapacağını bilmez halde dolaşır. Hizmetliler istediklerini getirmeye başlar.
- 8- İçine sinene kadar yaratacağı kişi kapısını kimseye açmayacağını söyler. Herkes çıkar.

#### **5. Sahne**

- 1- *I. Prenses* malzemeleri yoğurmaya başlar ve aynı sözleri tekrarlar.
- 2- Sonunda insana benzer bir şey ortaya çıkar. *I. Prenses* ilk önce okur üfler sonra ona sarılır öper.
- 3- *İrmikoğlan* konuşmaya başlar.

## 6. Sahne

- 1- Sevinç gösterileri. Müzisyenler, Saray Görevlileri, Hizmetkârlar içeri girer. Gülümseyerek *İrmikoğlan*'ı incelerler. *I. Prenses* sevinçle onu aralarında dolaştırır. *I. Sultan* gelir. Peşinden gelen *I. Dadı* hem güler, hem de tedirgindir.
- 2- *I. Sultan* neler olduğunu sorar, *I. Prenses* ona *İrmikoğlan*'ı gösterir.
- 3- Babası, *I. Prenses*'e emin olup olmadığını sorar, *I. Prenses* nettir.
- 4- *I. Sultan* endişelidir. *İrmikoğlan*'ın etrafında dolaşır. *I. Dadı* kızın bildiğini yapma huyunu hatırlatarak *I. Sultan*'ı ikna etmeye çalışır.
- 5- *I. Sultan* hala endişeli biçimde *İrmikoğlan*'a dokunur ve asil, zeki, iyi olup olmadığını sorar.
- 6- *I. Prenses*, kendisinin yarattığı şeyden vazgeçmeyeceğini vurgular.
- 7- *I. Dadı* araya girer, ikna etmeye çalışır. *I. Sultan* ikna olur.

## 2. PERDE

### 1. Sahne

- 1- *II. Sultan*'ın sarayında geçer. Büyük bir toplantıda saray görevlileri tartışmaktadır. *II. Prenses* etrafta dolaşır heyecanla ve sorular sorar. *II. Sultan*, *Büyük Vezirle* konuşarak gelir. *II. Prenses* aralarına girerek sözlerini keser.
- 2- *II. Sultan* olanların doğru olup olmadığını sorgular. *II. Prenses* de dahil olur ama *II. Sultan* böyle bir şeyin mümkün olmadığını söyleyerek onu tersler.
- 3- *II. Sultan*, *Büyük Vezir*'den *İrmikoğlan*'ın nasıl bir şey olduğunu öğrenmeye çalışır.(2) *Büyük Vezir* tek düşündüğü şeyin uyku ve yemek olduğunu söyler.(3)
- 4- *II. Sultan* böyle bir damat ister ve kaçırma fikrini ortaya atar.
- 5- *Büyük Vezir* savaşa sebep olur diye çekingen yaklaşır. *II. Sultan* da düşünür ve ona hak verir.
- 6- *II. Prenses*, *İrmikoğlan*'ı isterim ben diyerek bayılır.



## 2. Sahne

1- *II. Prenses* yatakta yatmaktadır. *II. Dadı* başında bekler. *Hizmetkarlar* girer çıkar. *II. Prenses*, *İrmikoğlan* diye sayıklar.

2- *II. Dadı*, *II. Prenses*'in alnını ıslatır. Onu sakinleştirmeye çalışır.

3- *II. Prenses* ağlar ve başını duvarlara vurur. *İrmikoğlan*'ı istiyorum diye yakarır.

4- *Doktor* gelir nabzına bakar. Ateşinin çok olduğunu ifade eder.

5- *Doktor*, *II. Prenses*'in başucundan ayrılmaz. Sahneye topallayarak, kibirli, yaşlı bir kadın olan *Büyücü Kadın* girer. Anlaşılmaz sözler söyleyerek hastaya yaklaşır. Durmadan konuşur. *Doktor*la tartışmaya başlar, *Doktor* kızar, uzaklaşır.

6- *Büyücü Kadın* "kandırdığını sanmakla sen kaniyorsun" der.

7- *II. Prenses* daha da fenalaşır. Bayılır gibi olur. Herkes tedirgin, hareketlerini izler.

## 3. Sahne

1- Durum değişmez, *II. Prenses* sayıklamaya devam eder. *II. Dadı* ve *Doktor* ona yardım eder. *II. Sultan*, *Hanım Sultan* ve *Büyük Vezir* heyecanla gelir.

2- *II. Sultan* neler olduğunu sorgular.

3- *Hanım Sultan*, *II. Prenses*'in, *İrmikoğlan*'ı istediği için bu halde olduğunu söyler.

4- *II. Sultan*, *Doktor*'a sinirli bakarak kızın ilaçlarını sorar.

5- *Doktor* bu durumun ilaçla çözülmeyeceğini söyler.

6- *Hanım Sultan*, donanmayı gönderip *İrmikoğlan*'ı getirmelerini söyler.

7- *II. Sultan*la *Büyük Vezir* bu fikrin iyi bir fikir olmadığını söyler. *Hanım Sultan* ısrar eder. Bu fikrin savaş sebebi olduğunu söyleseler de, *Hanım Sultan* kararlıdır.

8- *II. Sultan*la, *Hanım Sultan* tartışırlar. *Hanım Sultan* kadınlığını kullanarak onu ikna eder.(4)

## 4. Sahne

1- *Denizciler* gidip gelir, guleti yükler. Şimdi kaptan görevini üstlenen *Büyük Vezir* hazırlığı yönetir. Bağırarak emirler verir.

2- *Denizciler* şarkılarını söyler.

### 3. PERDE

#### 1. Sahne

1- *I. Sultan*'ın sarayının dışında *İrmikoğlan*'ı kaçırmaya gelen guletten komutlar veren *Büyük Vezir*'in sesi duyulur. Saray nöbetçileri tedirgindir. *Büyük Vezir*, kaptan kılığında içeri girer. Nöbetçilere tüccar olduklarını ve korkmalarına gerek olmadığını söyler. Kapının açılmasını ister.

2- Kapılar açılır eşyaları tanıtmaya başlarlar. Pazar yeri kurulmuştur.

#### 2. Sahne

1- Üstteki balkondan *İrmikoğlan* ile *I. Prenses* olan biteni izler. *I. Prenses*, *İrmikoğlan*'dan bir şeyler almasını ister. *Tellal* onun dikkatini çekmek için bağırır malları daha sesli tanıtır.

2- *I. Prenses* heyecanlanır ve *İrmikoğlan*'ı iter. *I. Dadı* balkona çıkar. *İrmikoğlan* gulete gider.(5)

3- *I. Prenses*, *I. Dadı*yı *İrmikoğlan*'ın peşinden yollar.

4- *I. Dadı*, pazar yerine gider, *I. Prenses* balkondan çıkar.

#### 3. Sahne

1- Pazar hala hareketlidir. *Tellal* bağıra bağıra malları tanıtır. *Büyük Vezir*, *İrmikoğlan*'ın peşinden gelmektedir.

2- *Tellal*, *İrmikoğlan*'ın ilgisini çekmek için malları daha da över. *İrmikoğlan* çıkagelir. Önce sarayın yakınında sergilenen malları inceler. *Büyük Vezir* onu görür. *Tellal* bağırmaya devam eder.

3- *I. Dadı* pazarı inceler. *İrmikoğlan* pazarda dolaşır. *Büyük Vezir* onu izler.

4- *Tellal*, *İrmikoğlan*'a yaklaşır. Bir şeylere ilgisini çekmeye çalışarak, onu gulete doğru çeker.

5- *İrmikođlan* bir şeylerle ilgilenir. Gulete binerler. Birden guletten düdük sesi duyulur. *Denizciler* her şeyi bırakıp, gemiye koşar. Kargaşa çıkar.(6)

#### 4. Sahne

1- Gulet dönüş yolundadır. Karanlıkta hareket eden geminin sesi duyulur. *Büyük Vezir* ve *Denizciler* hep birlikte şarkı söylemektedirler. Limana varılır.

#### 5. Sahne

1- *II. Sultan*'ın sarayı. *Saray Görevlileri*, *Hanım Sultan*, *II. Prenses*, *II. Dadı*, *Doktor*. Diğer taraftan *Büyük Vezir*, ardından *İrmikođlan* ile *Denizciler* sahneye girer. *Büyük Vezir*, *Hanım Sultan*'a *İrmikođlan*'ı verir.

2- *II. Sultan*, *İrmikođlan*'ı selamlamak için yanına gelir. *İrmikođlan* tepkisizdir.

3- *İrmikođlan* tepkisiz kalınca *II. Prenses* ve *II. Sultan* neyi olduğunu sorarlar.

4- *Büyük Vezir* açıklama yapar.

5- Bu sırada *Doktor* gitmek için *II. Sultan*'dan izin alır ve çıkmaya hazırlanır.

6- *İrmikođlan* bu sarayda ilk defa konuşur. ("Susadım" der.)

7- *Doktor* geri gelir. *İrmikođlan*'ı büyük bir dikkatle inceler. *II. Prenses*, *II. Dadı* ile konuşur.

8- *II. Prenses*, *II. Dadı*'dan suyu ister, *II. Dadı* suyu verir. *II. Prenses*, *İrmikođlan*'a içirir. İçirdiđi su iksirlidir ve her şeyi unutmasını sağlar.

9- *İrmikođlan* sendeler. İçeriye götürürler. *Doktor*, *II. Prenses*'e yaklaşır ve iksirden çok fazla içirmemesi gerektiđini söyler.

10- *Hanım Sultan*, *Doktora* çıkışır. Herkes gider *Büyük Vezir* kalır. Savaş korkusunu dile getirir.

#### 4. PERDE

##### 1. Sahne

1- *I. Sultan*'ın sarayında matem havası vardır. *Saray Görevlileri* aralarında yavaşça konuşmaktadır. *I. Sultan* tek başınadır. *I. Dadı* içeri girer. *I. Sultan* ile yüz yüze gelmekten çekinir.

2- *I. Dadı*, *I. Sultan*'a olayın nasıl gerçekleştiğini anlatır.(7)

3- Sessizlik. İçeriden *I. Prenses*'in feryadı duyulur. Sahneye girer, ağlamıştır. *I. Dadı* yanına koşar. Herkes susar. *I. Prenses*'i sakinleştirmeye çalışır.

4- *I. Prenses* onu bulmak için yola çıkacağını ve onu bulmadan dönmeyeceğini söyler. Diğerleri yavaş yavaş sahneden çıkar.(8)

##### 2. Sahne

1- Sessizlik. Yalnızlık. Hareketsizlik. Karanlık. *I. Prenses* sahnede belli belirsiz görülür.

2- İçeriden giderek yükselen ağıtlarla beraber *I. Prenses*'in tek başına çıktığı yolculuk başlar. Ağıtlar arasında fısıldayan *Ses* duyulur.

3- *Ses* ona bencil olmaması gerektiğini söylerken, *I. Prenses* yavaş yavaş sıradan bir köylü kadına dönüşür.(9)

##### 3. Sahne

1- Güneşe yakın bir yer. Önceki sahnede duyulan ağıt, yüksek bir uğultuya dönüşür. *Güneş Ana* tek başınadır, hamur yoğurur, ekmeği fırına sürer, yorulur, oflayıp pufklar.

2- *I. Prenses*, *Güneş Ana*'ya yardım eder. *Güneş Ana*, ona bu yardım karşılığında oğluya konuşma fırsatı verir. *I. Prenses* saklanır.

3- *Güneş* gelir. Acıkmıştır yemeğini yer. İnsan kokusu aldığını söyler, Anası inkâr eder. Ardından da “Dışarıda zavallı biri var yardıma ihtiyacı var” der.

4- *Güneş Ana*, *I. Prenses*'i saklandığı yerden çıkarır. *Güneş*, ona derdini sorar.(10)

5- *İrmikoğlan*'ın yerini soran *I. Prenses* umduğunu bulamaz.(11) *Güneş* bilmiyordur nerede olduğunu ve onu *Mehtap*'a yönlendirir.

6- *I. Prenses* ayağa kalkar. *Güneş* ona ceviz verir. Vakti geldiğinde kırması için.(12)

7- *I. Prenses* cevizi alır yola devam eder ve *Ses* yine girer. *Güneş*'in karşısına çıkma cesaretini, doğru yolda olmasıyla özdeşirir.

#### 4. Sahne

1- *Mehtap*'a yakın bir yer. *Mehtap Ana* çalışmaktadır.

2- *I. Prenses*, *Mehtap Ana*'ya yardım eder. *Mehtap Ana* bu yardım karşılığında kızıyla konuşma fırsatı verir.(13)

3- *Mehtap* gelir. Acıkmıştır yemeğini yer. İnsan kokusu aldığını söyler. Anası gizlendiği yerden *I. Prenses*'i çıkarır.

4- *I. Prenses* derdini anlatır.

5- *Mehtap* sihirli kaptan su içtiğini söyler ve onu yıldızlara yönlendirir.(14)

6- Giderken ona badem hediye eder. Hatalarından ders alıp olgunlaştığında “Bu badem yardım edecek sana” der.(15)

7- *I. Prenses* bademi alır uzaklaşır.

8- Mırıldanmalar, bağırıtı, ağıt duyulur.

9- *Ses*, *I. Prenses* 'in geleceği için biraz daha umutlu konuşur.

#### 5. Sahne

1- Yıldızlara yakın bir yerde, *Yıldız Ana* tek başına çalışmaktadır.

2- *I. Prenses* içeriye girer. *Yıldız Ana*'ya yardım eder. *Yıldız Ana* karşılığında ona yıldızlarla konuşma imkânı sunar. *I. Prenses*'i saklar.

3- İçeriden bir sürü yıldız belirir. *Büyük Yıldız* hemen fark edilmektedir. Yanında, *Yıldız* vardır. En sonda *Küçük Yıldız* yer alır.

4- Yemeklerini yerler, *Yıldız Ana* onlara *I. Prenses*'i anlatır. Yardım etmeyi kabul ederler.(16)

5- *I. Prenses* anlatmaya çalışır ama ağlamaktan anlatamaz.

6- *Büyük Yıldız*, *Yıldız* ve *Küçük Yıldız* onu konuşturmaya çalışırlar.

8- *I. Prenses* anlatır. Yıldızlar kendi aralarında fısıldaşır.

9- Böyle birini görmediklerini söylerler.

10- *Küçük Yıldız*, onu gördüğünü söyler. Her gün yıldızları sayıp bir şeyler hatırlamaya çalıştığından bahseder.

11- *Büyük Yıldız* ve *Yıldız*, *Küçük Yıldız*'ı sustururlar.

12- *Küçük Yıldız* onun sevgisinden bahsedince, *Büyük Yıldız* yola çıkmalarına izin verir.(17)

13- *Büyük Yıldız* bir fındık verir, zor zamanlarında yanında bulunsun diye. Sesine, kaderine kavuşacağını söyler.(18)

14- *I. Prenses* fındığı alır, *Küçük Yıldız*la beraber uzaklaşırlar. Bu sırada *Ses* aradığını bulmasını yıldızlara ulaşmasıyla özdeşirir.

15- *II. Sultan*'ın sarayına yaklaşırlar. *Küçük Yıldız*, *I. Prenses*'e öğüt verir. Çıkar gider.(19)

## 5. PERDE

### 1. Sahne

1- *II. Sultan*'ın sarayında, *II. Prenses* yatmaya hazırlanıyordur.

2- *İrmikoğlan* iskambil falı açar. Bu sırada *II. Dadı* kapıda görülür. *II. Prenses* içeriye girmesini işaret eder.

3- *II. Dadı*, *I. Prenses*'in ahıra konduğundan ve sürekli ağladığından bahseder.(20)

4- *II. Prenses* nedenini sorarken saçlarını çözer, geceliğini giyinir.

5- *II. Dadı* nedenini anlamadığını söyler, *II. Prenses* şalını takar.

6- *II. Dadı*, kızın kırdığı cevizin içinden altın çıkırcık çıktığını ifade eder.

7- *II. Dadı*, *I. Prenses*'in altın çıkırcık karşılığında *İrmikoğlan*'ı görmek istediğini söyler.(21)

8- *II. Prenses* kızar ve kabul etmez.

9- *II. Dadı* iksirden içirirse, *İrmikoğlan*'ı görmesinde sıkıntı olmayacağını anlatır ve *II. Prenses* bu durumu kabul eder.

10- *II. Dadı* kadehi getirir, *İrmikoğlan* iksiri içer, başı döner. *II. Prenses* zili çalar. İki hizmetkâr kadın gelir, *II. Prenses*, *İrmikoğlan*'ı götürmelerini işaret eder.

11- *II. Prenses*, sabah ezanı duyulmadan *İrmikoğlan*'ın dönmesini emreder.

## 2. Sahne

1- *I. Prenses* yalnız, üzgün ve endişelidir. *II. Dadı* ve *İrmikoğlan*'ı tutan iki hizmetkâr kadın gelir. *İrmikoğlan*'ı bir tabureye oturturlar.

2- *II. Dadı* altın çıkırgı alır, gider. *İrmikoğlan*'la *I. Prenses* baş başa kalır.

3- *I. Prenses* ona geçmişten ve onu ne kadar özlediğinden bahseder fakat *İrmikoğlan* tepkisizdir, sabit bakışlarla bakar.

4- Ezan sesi duyulur. *II. Dadı* ve iki hizmetkâr kadın içeri girer. *İrmikoğlan*'ı alıp, yavaşça uzaklaşırlar. (22) Tek başına kalan *I. Prenses*, ağlamaya başlar.

## 3. Sahne

1- Sahne karanlıktır, *Anlatıcı* ortaya çıkar.

2- *I. Prenses* umutsuzca düşünmeye başlar. Birden aklına badem gelir. Bademi kırar ve içinden altından kilim çıkar. (23)

3- Karşılığında yeniden *İrmikoğlan*'la görüşmek ister. *II. Prenses* iksire güvenerek, aç gözlülükle *İrmikoğlan*'ı yollar.

4- *İrmikoğlan*, *I. Prenses*'i yine hatırlamaz. Ve ezanla birlikte götürülür.(24)

5- *I. Prenses* ağlayarak yıldızların verdiği fındığı kırar, içinden altın yumurtlayan bir tavuk çıkar.(25)

## 4. Sahne

1- Akşam olmuştur. *II. Prenses* odasındadır. *İrmikoğlan* biraz canlanmış, iskambil falı açmaktadır. *II. Dadı*, *II. Prenses*'i ikna etmeye çalışır.

2- *II. Dadı*, *II. Prenses*'i ikna etmeye çalışır. *II. Prenses* bu gece *İrmikoğlan*'dan ayrılmak istemez.

- 3- *II. Dadı*, *II. Prenses*'i yine iksirle ikna etmeye çalışır, *II. Prenses* çay ister ve *II. Dadı* getirmeye gider.
- 4- *Hanım Sultan*, iki saray görevlisiyle içeriye girer. Altın yumurtlayan tavuğu duymuştur ve çok sevinçlidir. *İrmikoğlan*'ın neden hala hazırlanmadığını sorar.
- 5- *II. Prenses*, *Doktorun* sözlerini hatırlatır. *İrmikoğlan*'ın iksirden çok içmemesi gerektiğini söyler.
- 6- *Hanım Sultan* buna karşı gelir. Kızına kendisinin de sürekli bu iksirden içtiğini ve hiçbir sorun yaşamadığını söyler.
- 7- *Hanım Sultan*'ın ısrarları üzerine *II. Prenses* kabul eder. Bu sırada *İrmikoğlan* iskambil falı açarken konuşulanları dikkatlice dinler.
- 8- *II. Prenses*, *II. Dadı*'ya iksiri getirmesini söyler, *II. Dadı* iksiri getirir. *İrmikoğlan*, kadehi *II. Prenses*'in elinden alır, omzuna dokunur. Uzaklaşır. İksiri içmez fakat içiyor gibi yapar ve döker.
- 9- *İrmikoğlan* sendeler gibi olur, hizmetkârlar onu götürür.
- 10- *II. Prenses* koşar, *İrmikoğlan*'a sarılır ve sevgi sözleri söyler.
- 11- *İrmikoğlan*, onun saçını okşar ve öper.

## 5. Sahne

- 1- *İrmikoğlan* ile *I. Prenses* fakir bir odada baş başa oturur. *İrmikoğlan* biraz canlanmıştı ve *I. Prenses*'i dinler.
- 2- *İrmikoğlan* biraz gülümser. Yavaşça yerinden doğrulur.
- 3- *I. Prenses*, *İrmikoğlan*'ın etrafında dolaşır, ona dokunur, öper.
- 4- *İrmikoğlan* derin bir uykudan uyanır gibi olur. *I. Prenses* sevinçten ağlar.(26)
- 5- *İrmikoğlan* artık iksirin etkisinde değildir ve sevgilisini hatırlar.(27-28)
- 6- Büyük bir sevinçle kucaklaşırlar.
- 7- *İrmikoğlan*, *I. Prenses* 'e neden bu kılıkta olduğunu sorar. *I. Prenses* onu ararken bu hale düştüğünden bahseder.



8- *İrmikoğlan* da giydiği basit pelerini çıkarır. Pelerininin altında normal giysiler vardır. Artık konuşup yürüyebilen normal bir insandır.

9- *I. Prenses*, eskisi gibi olmak istemediğini, artık korkusuzca seveceğinden bahseder, *İrmikoğlan* başka bir şey söylemesini istemez ve gidelim buralardan der.

10- Sevinçle hızla giderler.

## 6. Sahne

1- *I. Sultan*'ın sarayı, *Saray Görevlileri*, *Müziyenler*, *Hizmetkârlar*. Kahkahalar duyulmaktadır, herkes çok neşelidir.

2- *I. Dadı* sevinçten, *I. Sultan*'ı öper.

3- *I. Prenses* ile *İrmikoğlan* içeri girer. *I. Sultan*'ın elini öperler, *I. Prenses* dostlarının yanına koşar.(29)

4- *I. Dadı*, *II. Prenses*'e beddua etmeye başlar. Herkes donakalır.

5- *I. Prenses*, aldığı dersler sayesinde dadısının böyle konuşmasına karşı gelir.

6- *I. Sultan*, kızının bu olgunca konuşma biçimine çok memnun olur ve ona sarılır.

7- *I. Sultan* herkesin yiyip içip eğlenmesini ister.

### 4.2.3. Oyunun İşlevleri

1- Başlangıç durumu ( $\alpha$ ).

*I. Dadı* girer ve içinde buldukları durumu anlatır.

2- Saldırgan bilgi edinmeye çalışır ( $\epsilon^1$ ).

*II. Prenses*, *İrmikoğlan*la ilgili sorular sorar.

3- Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar ( $\xi^3$ ).

*Büyük Vezir*, *İrmikoğlan*la ilgili bildiklerini aktarır.

4- Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener ( $\eta^3$ ).

*İrmikoğlan*'ı kaçırmak için bir gulet göndermeye karar verilir.

5- Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur ( $\theta^1$ ).

*İrmikoğlan* satılan eşyaları görmek için gulete yaklaşır.

6- Saldırgan aileden birine zarar verir ( $A^1$ ).

*Büyük Vezir*, *İrmikoğlan*'ı gulete çeker ve onu kaçıtır.

7- Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir ( $B^4$ ).

*İrmikoğlan*'ın kaçırıldığı felaketi haberi I. Saray'da yayılır.

8- Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (C).

*I. Prenses*, *İrmikoğlan*'ı aramak için yola çıkmaya karar verir.

9- Kahraman evinden ayrılır ( $\uparrow$ ).

*I. Prenses* bir çingene kılığına girerek, *Ses* eşliğinde yola koyulur.

10- (Üçleme) Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır ( $D^1$ ).

*Güneş Ana* ve *Güneş*, *I. Prenses*'i selamlar ve sorgular.

11- Kahraman ileride kendisine bağıшта bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir ( $E^1$ ).

*I. Prenses*'e iyi tepki verirler fakat *İrmikoğlan*'ın yerini bilemezler (başarısız olur).

12- Büyülü nesne kahramana verilir ( $F^1$ ).

*Güneş*, *I. Prenses*'e büyülü bir ceviz verir.

13- Tekrar eder- Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır ( $D^1$ ).

*Mehtap Ana* ve *Mehtap*, *I. Prenses*'i selamlar ve sorgular.

14- Kahraman ileride kendisine bağıшта bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir ( $E^1$ ).

*I. Prenses*'e iyi tepki verirler fakat *İrmikoğlan*'ın yerini bilemezler (başarısız olur).

15- Büyümlü nesne kahramana verilir (F<sup>1</sup>).

*Mehtap, I. Prensese'e büyümlü bir badem verir.*

16- Tekrar eder- Kahraman büyümlü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınaama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır (D<sup>1</sup>).

*Yıldız Ana ve Yıldızlar, I. Prensese'i selamlar ve sorgular.*

17- Kahraman ileride kendisine bağıştta bulunacak kişinin (bağıştının) eylemlerine tepki gösterir (E<sup>1</sup>).

*Küçük Yıldız, İrmikoğlan'ın yerini biliyordur ve ona söyler (başarılı olur).*

18- Büyümlü nesne kahramana verilir (F<sup>1</sup>).

*Büyük Yıldız, I. Prensese'e büyümlü bir fındık verir.*

19- Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (G<sup>4</sup>).

*Küçük Yıldız, I. Prensese'i II. Saray'a ulaştırır.*

20- Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da bir başka ülkeye gider (O).

*I. Prensese, II. Saray'a gider.*

21- (Üçleme) Büyümlü nesne kahramana verilir (M).

*I. Prensese'in kırdığı büyümlü cevizin içinden altın bir çıkıık çıkar ve İrmikoğlan'ı kazanmak için II. Prensese'e karşı onu kullanır.*

22- Güç iş yerine getirilir (N).

*İrmikoğlan'a ulaşır ama uyandıramaz (başarısız olur).*

23- Tekrar eder- Büyümlü nesne kahramana verilir (M).

*I. Prensese'in kırdığı büyümlü bademin içinden altından bir kilim çıkar ve İrmikoğlan'ı kazanmak için II. Prensese'e karşı onu kullanır.*

24- Güç iş yerine getirilir (N).

*I. Prensese, İrmikoğlan'a ulaşır ama uyandıramaz (başarısız olur).*

25- Tekrar eder- Büyümlü nesne kahramana verilir (M).

*I. Prenses*'in kırdığı büyüdü fındığın içinden altın yumurtlayan tavuk çıkar ve *İrmikoğlan*'ı kazanmak için *II. Prenses*'e karşı onu kullanır.

26- Güç iş yerine getirilir (N).

*İrmikoğlan*, iksiri içmez ve *I. Prenses*'e karşılık verir (başarılı olur).

27- Kahraman tanınır (Q).

İksirin etkisi geçtiği için, *İrmikoğlan I. Prenses*'i tanır.

28- Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (Ex).

*İrmikoğlan* iksiri içmeyerek, *II. Prenses*'in yaptıklarını anlar.

29- Kahraman evlenir ve tahta çıkar ( $\omega^2$ ).

*İrmikoğlan* ve *I. Prenses*, saraylarına dönerler ve mutlu hayatlarına devam ederler.

Formülü:

**İrmikoğlan** oyunu M-N motiflerini içerir.<sup>6</sup>

$$\alpha \ \varepsilon^1 \ \xi^3 \ \eta^3 \ \theta^1 \ A^1 \ B^4 \ C \ \uparrow \ \left\{ \begin{array}{l} D^1 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \\ D^1 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \\ D^1 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \end{array} \right\} \ G^4 \ O \ \left\{ \begin{array}{l} M \text{ Olmsz } \ N \\ M \text{ Olmsz } \ N \\ M \text{ Olm } \ \ N \end{array} \right\} \ Q \ \text{Ex} \ \omega^2$$

Oyun kişilerinin işlevleri:

Saldırgan: *II. Prenses*, *II. Sultan*, Hanım Sultan, Büyük Vezir, *II. Dadı*

Bağışçı: Güneş Ana ve Güneş, Mehtap Ana ve Mehtap, Yıldız Ana ve Yıldızlar

Yardımcı: Küçük Yıldız, yol göstererek yardım eder.

Aranılan kişi: *İrmikoğlan*

<sup>6</sup> M-N motifi güç iş ve bu işi yerine getirme işlevler dizisini içerir. Bkz. 2.2.2. Masalların işlevleri.

Gönderen: Ses, I. Prenses'in iç sesi onu yönlendirir.

Kahraman: I. Prenses

Düzmece kahraman: Oyunda düzmece kahraman bulunmamaktadır.

#### 4.2.4. Karakterler

*I. PRENSES, I. SULTAN, I. DADI, İRMİKOĞLAN, II. PRENSES, II. SULTAN, HANIM SULTAN, II. DADI, BÜYÜK VEZİR, DOKTOR, BÜYÜCÜ KADIN, GÜNEŞ ANA, MEHTAP ANA, YILDIZ ANA, GÜNEŞ, MEHTAP, BÜYÜK YILDIZ, KÜÇÜK YILDIZ, YILDIZ, SES, TELLAL, DENİZCİLER, ANLATICI, MÜZİSYENLER, SARAY GÖREVLİLERİ, HİZMETKARLAR*

*I. PRENSES*: Babasıyla birlikte yaşayan, yaşını bilmediğimiz bir prensestir. Babasının önerdiği eşler yerine, eşini kendi yapmayı ister, ona karşı protest bir yönelimdedir. Bu tavrının temelinde şımarıklık vardır. Şımarıklığının kaynağında ise; babasının kızının istek ve arzularını, özellikle de maddesel isteklerini yerine getirmesi ve kızının isteklerini maddi zenginliğiyle karşılaması görülür. *I. Prenses*; materyalist ve günümüz burjuvasına yakın sarayda doğmuş, büyümüş ve bu hayata ayak uydurmuştur. *I. Prenses*'in babasının önerdiği eşlerden herhangi biriyle evlenmesi durumunda sistem gereği, erkin sultanın ölümünden sonra prense geçmesi söz konusudur fakat *I. Prenses* böyle bir evlendirmeye yanaşmaz.

I. SULTAN

Sana göre herkes topal, kör, huysuz...

I. PRENSES

Boşuna! Bunlar bana yaramaz,

hiçbirinden de koca olmaz.

(Adamopoulos, 2005, s. 8)

Kendi eşini, “*İrmikoğlan*”ı kendi yapmayı tercih etmesi, onun Tanrıçılık rolünü üstlendiğini de göstermektedir. Bir aristokrasi eleştirisinin yanında, *I. Prenses*’in aşırı kontrolcü, başına buyruk ve dediğim dedik hali de görülür. Kız, babasına sözünü geçirmek konusunda oldukça kabiliyetli olduğu için, elleriyle yaptığı bu aday hemen kabul edilir. Ancak; *I. Prenses*, *İrmikoğlan*’ı kendi kölesi, tebaası gibi kullanır ve onu da metalaştırır.

#### I. PRENSES

İyi, güzel akıllı olmalı,  
bana da tapmalı.  
Gözü dışarıda olmamalı,  
sözünden çıkmamalı.

(Adamopoulos, 2005, s. 11)

Kibri, aç gözlülüğü, vurdumduymazlığı ve şımarıklığı sonucunda ise onu kaybeder. Oyunun bu kayıptan sonraki bölümlerinde *I. Prenses*’in dönüşümü, kendi kötücül hırslarından arınma yolculuğu başlar ve ilk defa kaybetme korkusu yaşar. Oyunun arka planında yaşanıldığı varsayılan anne kaybını destekleyen ve bir yüzleşmeye doğru giden serüvene geçilir. *I. Prenses*, *Ses* aracılığıyla içsel yolculuğuna başlar ve gökyüzüne doğru yola koyulur. Burada tanrısal-mistik öğeler olarak karşına güneş, ay ve yıldızlar çıkar. *I. Prenses*’e serüveninde yardımcı olarak “anne” figürüyle karşılaşılır. Söz konusu annelerin bütün hayatlarını çocuklarına adanması, tamamen mekanik bir yaşama sahip olmaları (tekrar tekrar yemek, temizlik, ev işleri yapmak ve yorulmaları bile durmamak) ; kızın “kadın” olmaya, toplumsal kadın figürüne ve erke karşı bakış açısını ve korkularını göz önüne serer. *I. Prenses*’in hayatında onu yönlendirici bir kişiye rastlanmadığından (anne vd.); etik, moral, ahlaki olgunluktan mahrum kaldığını ve kendi içsel yolculuğuyla bu eksikliğini tamamladığı görülür. Böylelikle; modern yazındaki “kahraman” ortaya çıkar. Ve bu arınma süreci *I. Prenses*’in, *İrmikoğlan*’a ve mutlu sona ulaşmasını sağlar.

*İRMİKOĞLAN*: Oyun boyunca edilgen bir pozisyondadır. *İrmikoğlan*, oyunun başında bir kahraman yerine bir “yaratı” halindedir. Bu durum bir nevi Pinokyo hikayesi

gibidir. Orada asıl kahraman olan Pinokyo'nun dönüşümü görülür. Oyunda ise; *I. Prens*'in arınma serüveninden sonra *İrmikoğlan* tam bir insan formuna dönüşür. Aynı zamanda *I. Prens*'in yaşadığı dönüşümün sebebi olarak, bir oyun karakteri olsa bile daha çok soyut bir anlamdadır. Oyun içinde gerçek sevginin metaforudur.

*I. DADI*: *I. Prens*'in dadısıdır. Oyunun başında “anlatıcı” görevinde görünür. Oyunda, o ana kadar olan olayların aktarımı onun ağzından dinlenir. Aktif olarak, *I. Prens* ile *I. Sultan* arasında, olayların akışı sırasında arabulucu olarak yer alır.

#### I. DADI

Sultan Hazretleri bahane arama,  
işler sarpa saracak, artık uğraşma.  
İki gönül bir olunca samanlık seyran olur,  
zaten kızın da küçüklüğünden beri, hep bildiğini okur.

(Adamopoulos, 2005, s. 13)

*I. Dadi* karakteri, herhangi bir şekilde anne figürü gibi destekleyici değildir. *I. Prens*'in hayatında aktif olarak yer almaz ve etrafında gelişen olaylara dışarıdan dahil olur, edilgen bir pozisyonda kalır.

*I. SULTAN*: *I. Prens*'in babasıdır. Ülke yönetimi ile kızının arasında kalmış yumuşak kalpli biridir. *I. Sultan* aristokrasinin başında bulunan kişidir ve bu bağlantı ile bir babanın kızına öğretebileceği manevi değerler yerine maddi olanaklarıyla yol gösterdiği görülür. Krallığın devamı için kızını evlendirmeye çalışır fakat bu gerekliliğe rağmen, kızının arzularına göre yönlenebilen bir haldedir.

*II. PRENSES*: *I. Prens*'in aksine, annesinin ve dadısının etkisi altında yetişmiş ve tüm olayları statükocu bir zihniyet açısından değerlendiren bir karakterdir. Bu bakış açısına sahip olmasından dolayı, herhangi bir şeyi arzu etmek, onun için arzu edilen

kişinin ya da nesnenin elde edilmesine eşittir. Şımarık ve kıskanç biridir. Kendi şımarıklığını bir manipülasyon yöntemi olarak kullanır.

## II. PRENSES

Ah, aah!..

Her şeye kavuştum, en çok istediğime  
kavuşamıyorum.

Ne büyük dertmiş bu...

Katlanamıyorum.

(Adamopoulos, 2005, s. 20)

*II. SULTAN: II. Prenses'in babasıdır. Ülkesinin başındadır, idare ve yönetim onun elindedir. Bu anlamda bir güç sembolü olarak yer alır. Ancak bu idareci vasıfları, tamamen Büyük Vezir ve Hanım Sultan gibi saray erkanından kişilerin düşüncelerine göre yönlendirilir.*

*Hanım Sultan kocasına sarılır. Onu cilveli bir şekilde öper.*

HANIM SULTAN

Sen bir kahramansın! Gönderiver şu  
donanmayı!

II. SULTAN

Yaptı yapacağını, beni yine kandırdı.

(Adamopoulos, 2005, s. 26)

*HANIM SULTAN: II. Prenses'in annesidir. Manipülatif bir karakterdir. Bu yönüyle II. Prenses'e de rol model olur. Arzu ettiği her şeyi II. Sultan'a yaptırabileceğinin farkındadır ve onu idare edebildiğinden dolayı çevresindeki herkese üst ve zorbaca bir tavır sergiler. Bir savaşa girmekle kızının arzusu arasında kaldığında kolaylıkla kızının arzusunu yerine getirmeyi tercih etmektedir. Manevi olan her şeyi göz ardı ederek, dünyaya maddi olarak bakan bir karakterdir. İrmikoğlan'ın hafızasını silmek için kullanılan unutmaya iksirini kendi yaşadığı hayata ve kendine katlanmak için sürekli içtiğini söyler. Kendi mutluluğu her şeye sahip olabilmek üzerine kurduğu için, yaptığı*



eylemleri ve hayatında olanları göz ardı etmek amacıyla bu iksiri sürekli kullanır. Sevgi ihtiyacını bastırmak için güç arzusuna odaklanmış bir karakterdir.

HANIM SULTAN

(...) Ben bu iksirden hep içtim,  
pişman da değilim, ancak bu şekilde katlanabildim.  
El bebek gül bebek bir hayat da geçirdim!

(Adamopoulos, 2005, s. 76)

*BÜYÜK VEZİR*: II. Sarayın veziridir, idari işlerin başındadır. Sarayın arzularıyla, toplumsal vicdanı arasında sıkışmış bir karakterdir. Toplum ile saray arasında köprü kurucu olarak konumlanır, gerektiğinde Kaptan olarak guleti de yönetir. Saray içerisinde, danışman olarak görev alır fakat son söz yine *Hanım Sultan*'ındır.

BÜYÜK VEZİR

Başımıza dert açacak bu işler,  
tehlikeli olmaya başlıyor.

HANIM SULTAN

Bana ne! Kızım, lokma tatlısı bile yiyemiyor!

BÜYÜK VEZİR

Bu, ülke için felaket olur.

HANIM SULTAN

Kapa çeneni zevzek ne olur!

Senin gibi yüzlerce anında bulunur.

(Adamopoulos, 2005, s. 25)

*II. DADI*: *II. Prenses*'in dadısıdır. *II. Dadi*, oyuna dışarıdan katılır ama oyun içerisinde etkin bir rol oynar. Toplumsal yozlaşmanın temsilidir ve sarayda yer alabilmek için, saray halkının isteklerine göre kendini şekillendirir. *II. Prenses*'in üzerinde hakimdir ve *II. Prenses* ile *Hanım Sultan* arasında arabulucudur. *Hanım Sultan*'ın yansıması gibi hareket eder ve bu yönüyle *II. Prenses*'in yetiştirilme şeklini de gösterir.

HANIM SULTAN

Kızım nasıl da laf anlamaz...

*Dadı'ya gizlice fısıldar:*

Yok mudur bunun başka bir yolu?

II. DADI

Hayır Hanım Sultanım,

Ama deneyelim bir başka yolu

(Adamopoulos, 2005, s. 77)

*DOKTOR:* II. Sarayın doktorudur. Sarayda bilimin temsilcisidir. *Doktor* aracılığıyla sarayın bilime olan bakışı okunur.

DOKTOR

Prensesim,

Unutma iksirinden fazla verme,

eski yaraları da deşme.

Dikkat et, sen de içme.

Aklında olsun, kötülükten zarar,

iyilikten de daima yarar doğar.

Hanım Sultan, Doktor'a çıkışır.

HANIM SULTAN

Sus aptal!

Bırak kızcağız sevinsin!

(Adamopoulos, 2005, s. 39)

*BÜYÜCÜ KADIN:* Oyuna mistik bir öge olarak girer. Sözleriyle *II. Prenses*'i uyarır.

BÜYÜCÜ KADIN

(...)

Kandırdığını sanmakla aldanıyorsun,  
aslında sen kandırılıyorsun.

(...)

Şeytanlar şeytanını gördüm,  
böyle şeytan görmedim.

(Adamopoulos, 2005, s. 21)

Kibirli ve yaşlıdır. Diğer karakterlerin aksine saray tarafından kendisine söz geçirilemez. Bu anlamda büyücünün ayrı bir statüde olduğu görülür.

*GÜNEŞ ANA, MEHTAP ANA, YILDIZ ANA*: Anne karakterleri, mistik olan güneş, mehtap ve yıldızın anneleridir. Annelerin sürekli olarak çocukları için çalıştıkları görülür ve bu çalışma sistemini kendi özgür iradeleriyle tercih etmişlerdir. *I. Prenses*'in kendi içsel yolculuğunda rastlandığımız karakterlerdir. Böylece gerçekçi ele alınmış bir karakterden çok *I. Prenses*'in ruhani yolundaki yansımalarıdır. Kendi özgür iradeleriyle çalışmayı tercih etmelerine rağmen, omuzlarına aşırı bir yük aldıkları için şikayet ederler. Tek düşündükleri çocuklarını doyurmaktır. Bunun için sürekli yemek pişirmek zorundadırlar. *I. Prenses*'in, onların çocuklarına ulaşip, soru sorabilmesi için yardımcı olurlar.

*GÜNEŞ, MEHTAP, YILDIZLAR*: *I. Prenses*'in içsel yolculuğunda karşılaştığı karakterlerdir. İnsanüstü varlıklar olarak görünürler. *I. Prenses*'e yol gösterirler ve *I. Prenses*'in *İrmikoğlan*'a kavuşması için geçmesi gereken aşamaların sembolleridirler. Bir sınamanın baş kahramanları olarak görünürler. Bu sınamaların neticesinde *I. Prenses*'e, *İrmikoğlan*'a kavuşmasını sağlayacak nesnelere vererek yardımcı olurlar.

*DENİZCİLER*: *İrmikoğlan*'ı kaçırmak için giden guletin içindedirler. II. Saray'ın yönetimindeki halkın durumunu yansıtır. Oyunda zengin saray erkani dışındadırlar. Oyunun kendi hikayesinin içinde alt bir katman oluştururlar. Ayrı ayrı bir karakter olmaktan çok bir bütün halinde, bir döngü içinde sıkışmış, mekanikleştirilmiş insanlardır.

*SES: I. Prenses*'in kendi vicdanının sesidir. *I. Prenses* 'in kötücül huylarından arınması için yol göstericidir.

SES

Yürü, gör, ilerle,

bencilliği bırak geride.

Yürü, ilerle, evet de.

Dünden ders al, umutla bak geleceğe,

güneşe git, aya bak, say yıldızları,

Yürü, ilerle, kanatlan, evet de.

Evrenin merkezi sen değilsin, yapma!

Boğulacaksın bunların içinde.

(Adamopoulos, 2005, s. 45)

Oyunda, *Büyük Vezir Kaptan* kılığına girer. *Tellal*, *anlatıcı*, *hizmetkarlar*, *müzisyenler*, *saray görevlileri* diğer oyun kişileridir.

#### 4.2.5. Çatışma ve Düşünce

Çatışma;

Oyunun ana çatışması bencil olmak ve duyarlı olmak üzerine kuruludur. *I. Prenses*'in, *İrmikoğlan*'ı kendi elleriyle yapıp onun sahibi gibi davranması ve *II. Prenses*'in de aynı bencillikle *İrmikoğlan*'a sahip olmak istemesi karakterlerin bencilliklerini gösterir. *I. Prenses* 'in yaşadığı kayıpla beraber bencilliğinden kurtularak mutluluğa kavuşması duyarlı olmanın önemini gösterir.

Oyunun yan çatışması iyi ve kötü üzerine kuruludur. I. Saray halkının iyi niyetli tavrı ile II. Saray halkının kötü niyetli tavrı karşıtlık oluşturur.

Oyunun bir diğer yan çatışması halk ve saray arasındadır. II. Saray'da *II. Prenses*'in istekleri uğruna savaşa girmek göze alınır, halk geri planda kalır.

Düşünce;

Oyunda gerçek sevginin kolaylıkla elde edilemeyeceği mesajı verilir. Oyunun başında şımarık, her istediğini elde etmek isteyen ve kendi evleneceği kişiyi de kendi yaratan bir Prenses görünür. Ancak *İrmikoğlan*, *I. Prenses*'in bir yansıması olan *II. Prenses* tarafından kaçırıldığında, *I. Prenses* kaybetme korkusuna kapılır ve bu onun iç sesi aracılığıyla dönüşümüne yol açar. *İrmikoğlan*'ı tekrar elde etmek için kötü olan tüm huylarından arınır ve maddi olan tüm arzularından kurtulur. Böylelikle oyun, gerçek sevginin kolay ulaşılamayacak bir olgu olduğunu ve sevgiye ulaşmanın bir bedeli olduğunu anlatır.

Oyun, sistem ve aristokrasi eleştirisi getirir. Özellikle II. Saray'da güç, erk sahibi olan kişilerin, (*II. Sultan*, *Hanım Sultan*, *II. Prenses* gibi) kendi maddi istek ve arzularının neticesinde kolaylıkla tüm toplum adına karar verebilmeleri açısından ve oyun içerisindeki statükocu davranışlar açısından (*Hanım Sultan*'ın *Büyük Vezir*'e, *Büyük Vezir*'in *Denizciler*'e davranışı gibi) bir sistem eleştirisinden söz edilir. Bu sistemin kişileri vicdan gibi yükümlülüklerinden uzaklaştırdığı söylenebilir.

Oyun, insan hayatında doğru bir yol gösterici figürün olmamasının, kişiler üzerinde kötü etkilere yol açabileceğini gösterir. *I. Prenses*'in babası ve dadısıyla birlikte yaşamasından yola çıkılarak anne kaybı yaşadığı düşünülür. Düşünülen anne kaybı, *I. Prenses* üzerinde etkisi olan bir yol gösterici öğenin yokluğuna ve onun etik ve ahlaki olgunluğunun sağlanamamasına yol açar. *I. Prenses*'in kendi içsel yolculuğunda karşılaştığı anne figürlerinin ona yardımcı olması, yol gösterici eksikliğini kendi ürettiği anne yansımaları üzerinden tamamlamaya çalıştığını gösterir. Böylelikle kendi etik ve ahlaki olgunluğunu, kendi anne yansımaları tarafından karşılar. *I. Prenses*'e karşıtlık oluşturan *II. Prenses*'te ise, yanlış bir anne figürünün, rol modelin, yol göstericinin, kişiyi etik olarak nasıl yozlaştırabileceğinin karşılığıdır.

Oyunda, kişinin ahlaki bütünlüğünün olmaması, onu her şeyi elde edebilecek olma düşüncesine iter, bu durum kendini Tanrı yerine koymaya kadar varır. *I. Prenses*'in, *İrmikoğlan*'ı yoktan var etmesi ve onu insan olarak metalaştırması, *I. Prenses*'in Tanrı rolünü üstlenmesi olarak düşünülmektedir. Ancak *İrmikoğlan* bu süreçte tamamlanmış bir insan değildir. *I. Prenses*, *İrmikoğlan*'ın kaybından sonra bir nevi tanrısal figürler olarak düşünülen *Güneş*, *Mehtap* ve *Yıldızlardan* yardım ister. Burada *I. Prenses*'in ilk kez başkalarından yardım istediğine şahit olunur. Bu durum bir nevi kendisinin de bir

yaratım olduğunu fark etmesidir. Tüm bu olayların bitiminde, *İrmikoğlan* tamamlanmamış olan formundan, tamamlanmış bir forma geçer, insan olur.

#### 4.2.6. Sahne Tasarımı

Oyun; yeri bilinmeyen, denizle birbirinden ayrılan iki ülkede, nerede olduğu bilinmeyen iki saray arasında geçer. I. Saray olarak adlandırılan, nerede olduğu bilinmeyen bir sarayın büyük salonunda başlayan oyunda, buldukları mekanla ilgili başka bir ayrıntı verilmez. Bilinen tek ayrıntı zengin olmalarıdır. II. Saray olarak adlandırılan, diğer bilinmeyen sarayın toplantı odasında oyun devam eder. Bu mekanla ilgili de başka bir ayrıntı verilmez. Bu mekanların yanı sıra, sarayların balkon, yatak odası gibi diğer odaları oyunda yer alır. Gulet ve gulette yapılan yolculuk sonucu ulaşılan rıhtım dışı mekan olarak kullanılır. Rıhtımda bir pazar yeri kurulur. Oyunda belirgin olarak kullanılan gerçek mekanların yanı sıra güneşe yakın bir yer, mehtaba yakın bir yer ve yıldızlara yakın bir yer olarak belirtilen gerçek dışı, düşsel bir dünyaya geçiş yapılır. Fantastik bir kurguda, gerçek bir dünya ile gerçek dışı bir dünya arasında geçişler yapılır.

*I. Prenses* içsel yolculuğu sırasında, prenses halinden sıradan bir köylü kadın haline dönüşür. Oyunda buldukları mekanın yanı sıra giydikleri kostüm ya da aksesuarlarla ilgili de belirsizlik vardır. Sadece *II. Prenses*'in, *İrmikoğlan*'a unutmaksirini içirdiği bir altın kadeh kullanılır. Oyunda tasarıma dair bütün unsurlar, hayalgücünü destekleyerek, belirgin olmayan bir şekilde kurulmuştur. Bu durum, oyunun masalla olan bağlantısını da belirtir.

## 5. SONUÇ

Masal, hayale dayanan, insanoğlunun, evren, dünya, yaşam gibi unsurların ne olduğunu açıklamak için ve merak ettikleri, sorguladıkları konuları yaşadığı toplumun gelenekleriyle harmanlayarak geliştirdiği bir anlatı türüdür. Sözlü anlatım geleneğiyle yaşayan masalın, araştırmacılar tarafından kayıt altına alınarak günümüze ulaşması sağlanmıştır. Araştırmacılar masalların içeriğinde belirli motiflerin, tekrar eden kalıp cümlelerin olduğunu belirtmişlerdir. Masalların kaynağı ve nereden doğduğuyla ilgili ortaya konulan çeşitli düşünceler bulunur. Genel kanı masalların doğudan batıya doğru yayıldığı ve bu yer değiştirmeler esnasında sürekli şekil değiştirerek yenilendiği, geliştiği ya da bazı unsurlarını kaybettikleridir.

Bu tez çalışmasına konu olan İrmikoğlan masalları da, Doğu Akdeniz ülkelerinde değişerek, dönüşerek, anlatıldıkları topluma göre şekil almışlardır. Rus Biçimcileri arasında yer alan Propp'un, olağanüstü masalları inceleyerek oluşturduğu yapıda, masalın içeriği, masal kişilerinin geçmişleri ya da kim oldukları yerine, masalın biçimsel yapısı ve masal kişinin kimliğine bakılmadan ne yaptığı sorusuna yanıt aranır.

Propp'un "masalın biçimbilimi" adını verdiği yöntemi, Yunanistan, Türkiye ve İtalya'da farklı versiyonları bulunan İrmikoğlan masallarına ve masalın Yunanistan versiyonundan yola çıkılarak Alexandros Adamopoulos tarafından yazılan **İrmikoğlan** oyununa uygulanmıştır. Propp'un yönteminde belirttiği üzere, masalların, H-J ya da M-N motiflerini içermesi, bu motiflerin bir arada bulunabildikleri gibi sadece birinin olması da söz konusudur. H-J motifi saldırganla çatışma ve kahramanın zaferi, M-N motifi ise güç iş ve bu işi yerine getirme işlev dizisini içerir.

İrmikoğlan masallarını ve İrmikoğlan oyununun işlev dizisine göre oluşturulan formülleri karşılaştırıldığında M-N motiflerini içerdikleri sonucuna ulaşılmıştır:

Yunanistan- **Mr. Semolina- Semolinus** masalının formülü:

$$\alpha \varepsilon^1 \xi^3 \eta^3 \theta^3 A^1 B^4 C \uparrow \left\{ \begin{array}{l} D^2 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \\ D^2 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \\ D^2 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \end{array} \right\} G^4 \left\{ \begin{array}{l} \text{M- Olmsz N} \\ \text{M- Olmsz N} \\ \text{M- Olm} \end{array} \right\} Q \text{ Ex } U \downarrow \omega^2$$

Türkiye- **Müskürümü Sultan** masalının formülü:

$$\alpha \varepsilon^1 \xi^3 \eta^3 \theta^1 A^1 B^3 C \uparrow F^4_3 G^2 \left\{ \text{M - Olmsz N } \text{M- Olmsz N} \right\} Q \text{ Ex } \downarrow \omega^2$$

İtalya- **Biber Prens** masalının formülü:

$$\alpha \beta^3 \varepsilon^1 \xi^3 \theta^3 A^1 B^3 C \uparrow \left\{ \begin{array}{l} D^2 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \\ D^2 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \\ D^2 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \end{array} \right\} G^4 \left\{ \begin{array}{l} \text{M- Olmsz N} \\ \text{M- Olmsz N} \\ \text{Q} \\ \text{M- Olm } \text{N} \end{array} \right\} \xi U \downarrow \omega^2$$

İrmikoğlan oyununun formülü:

$$\alpha \varepsilon^1 \xi^3 \eta^3 \theta^1 A^1 B^4 C \uparrow \left\{ \begin{array}{l} D^1 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \\ D^1 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \\ D^1 \text{ Olm } E^1 \text{ Olm } F^1 \end{array} \right\} G^4 O \left\{ \begin{array}{l} \text{M Olmsz } \text{N} \\ \text{M Olmsz } \text{N} \\ \text{M Olm } \text{N} \end{array} \right\} Q \text{ Ex } \omega^2$$



Bu karşılaştırma, ülkeler ya da yazı türü değişse bile masalın öz yapısını koruduğunu göstermektedir. I. Prenses'in İrmikoğlan'a ulaşmak için II. Prenses ile çatışması güç iş olarak tanımlanır ve sonucunda İrmikoğlan'a ulaşarak bu güç işi yerine getirmiş olur. Masal ya da oyun farketmeksizin karakterler, isimleri ve konumları değişse bile aynı eylemleri yerine getirirler.

Masalların ve oyunun kişi işlevleri incelendiğinde, Düzmece Kahraman'ın olmadığı ve kahramanın ismi değişse dahi aynı prenses kişisi olduğu, kendi elleriyle yaptığı prensin kaçırıldığı görülmüştür. Saldırgan olarak belirtilen masal ve oyun kişinin, ismi değişse bile aynı şekilde izleme, kaçırma, elinde tutma ve kaybetme süreçlerinden geçtiği görülmektedir. Masalın yapısına uygun olarak İrmikoğlan masallarında ve oyunda da üçlemeler bulunur. Bağışçı sayısı hep üçtür ya da saldırganla girilen güç iş üç kere tekrar eder. Yalnızca masalın Türkiye versiyonunda bazı eksiltmelerin olduğu fark edilir. Benzer süreçleri içeren masalın uğradığı dönüşümler sonucu eylem sıralaması ya da eylem kişileri değişmediği halde masalın eksildiğini görülür.

Bu çalışmanın sonucunda, Propp'un sadece masallar üzerinde uyguladığı yöntemin tiyatro alanında da kullanılabilir olduğu ve bir oyun metninin bu şekilde çözümlemesinin yapılmasının, oyun çalışmalarına katkı sağlayacağı sonucuna ulaşılmıştır.

## KAYNAKÇA

- Adamopoulos, A. (2015). Hayirevet Diyerek (çev. Gül Uludağ). Ankara: Bence Kitap Yayınları.
- Adamopulos, A. (2005). Yeni Azizler (çev. Zerrin Ertan Keskin). İmge Öyküler (4). 154-156.
- Adhamopulos, A. (2005). İrmikoğlan (çev. Katerina Sarıoğlu). İstanbul: Albatros Yayıncılık.
- Akbay, O. H. (2015). Kültür Bağlamında Japon Masalları. Konya: Çizgi Kitabevi Yayınları.
- Akbulut, H. (2002). Matrix Filminin Propp ve Greimas Örnekçelerine Göre Çözümlemesi. Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi (2), 66-85.
- Arıcı, A. F. (2004). Tür Özelliklerine ve Tarihlerine Göre Türk ve Dünya Masalları. A. Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi (26), 159-169.
- Aycan, E. (2011). Devlet Tiyatrolarında Sahnelenen Yerli Çocuk Oyunları Üzerine Bir İnceleme (2007-2008/ 2008-2009). *Yüksek Lisans Tezi*. Malatya: İnönü Üniversitesi, EBE
- Calvino, I. (2015). Efsunlu Masallar (çev. Meryem Mine Çilingiroğlu). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Emmez, B. C. (2008). Sözlü Gelenekten Modern Masala: Çocuk Edebiyatında Masal Üzerine Halkbilimsel Bir İnceleme. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Ankara Üniversitesi, SBE
- Erkek, H. (2016). Çocuk ve Gençlik Tiyatrosu. İstanbul: Opus Yayınları.
- Goldberg, M. (2008). Tiyatro ve Çocuk (çev. Funda Özşener). İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- İpşiroğlu, N. & İpşiroğlu, Z. (1997). Çocuk Kültürü. İstanbul: Mavibulut Yayınları.
- Karmış, H. (2009). Turgut Özakman'ın Çocuk Tiyatrosuna Katkısı. *Yüksek Lisans Tezi*. Malatya: İnönü Üniversitesi, SBE

- Keskin, F. (2015). Çocuk Tiyatrosunda Güldürü Elde Etme Yöntemleri. *Doktora Tezi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, GSE
- Kuyumcu, N. (2000). Çocuk Tiyatrosu. İstanbul: MitosBOYUT Yayınları.
- Kuyumcu, N. (2007). Çocuk Tiyatrosu Mu Dediniz. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Maden, S. (2007). Ülker Köksal'ın Çocuk Oyunlarının Eğitim Boyutu Üzerine Bir İnceleme. *Yüksek Lisans Tezi*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, SBE
- Maden, S. (2010). Türkiye'de Çocuk Tiyatrosu Düşüncesi ve Öz Tiyatro. e-Journal of New World Sciences Academy (3), 234-246.
- Manna, A. L. & Mitakidou, C. (2004). Mr. Semolina – Semolinus: A Greek Folktale (çev. Ceren Aygüt). New York: Aladdin Paperbacks.
- Nutku, Ö. (2006). Oyun, Çocuk, Tiyatro. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Onur, B. (1994). Toplumsal Tarihte Çocuk. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Ölmez, E. (2014). Domaniç Masallarının Propp Metoduna Göre İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Fatih Üniversitesi, SBE
- Propp, V. (2001). Masalın Biçimbilimi (çev. Mehmet Rifat&Sema Rifat). İstanbul: Om Yayınevi.
- Rifat, M. (2013). XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları, 1. Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Sakaoğlu, S. (2015). Masal Araştırmaları. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Schulte, H. (2012). Erken Çocukluk Dönemi İçin Yapılan Tiyatroda Nitelikli Oyun Sahneleme Sürecinin Özellikleri. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Ankara Üniversitesi, SBE
- Sezer, M. Ö. (2012). Masal Masal Matitas. İstanbul: Doğa Basım Yayın.
- Sezer, M. Ö. (2012). Masallar ve Toplumsal Cinsiyet. İstanbul: Evrense Basım Yayın.
- Todorov, T. (2005). Yazın Kuramı (çev. Mehmet Rifat&Sema Rifat). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Yavuz, M. H. (2013). Masallar ve Eđitimsel İşlevleri. Ankara: Eđiten Kitap.

İnternet: Türk Dil Kurumu. (t.y.) <http://www.tdk.gov.tr/> 2.12.2016 tarihinde ulařılmıştır.

İnternet: Yorgancıođlu, H. Ç. (2016, 1 Şubat). <http://www.cigdemyorgancioglu.org/> 15.12.2016 tarihinde ulařılmıştır.

İnternet: <http://www.ngbb.org.tr/images/bagbahce/bb49.pdf> 04.01.2017 tarihinde ulařılmıştır.

İnternet: <http://www.spiceace.com/calabrian-chile-peperoncino.html> 04.01.2017 tarihinde ulařılmıştır.



## EKLER

11 Ocak 2017

İrmikoğlan oyununun yazarı Alexandros Adamopoulos ile yapılan röportaj

Ceren Aygüt: Öncelikle İrmikoğlan oyununu okurken, Antik Yunan oyun yapısına benzerliği olduğunu farkettim. Antik yazım yapısıyla modern yazım arasında bir bağ kurduğunuzu düşünüyorum. Bu noktada asal olarak neleri gözettiniz?

Alexandros Adamopoulos: Oyunum “O Smigdalenos”, 18. – 19. yüzyıllara dayanan, Yunan halk masalından yola çıkarak yazdığım %100 kendi yaratımım olan bir oyundur. Bu bağlamda Antik Yunan ile ilgisi yoktur. Öte yandan, edebi gelenek ve uygarlık tarihimiz kırk asır geriye gidiyor. Her ne kadar “geçmiş bağımlısı” biri olmadığımı söylesem ve kendimi modern bir yazar olarak görsem bile yüzyıllar boyu seyahat etmek kendiliğinden, doğal olarak gelişen bir sürecim ve böylece kendimi rahat hissediyorum.

Ceren Aygüt: Ben oyuna yaklaşırken I. Prenses’in davranış psikolojisini anne kaybı üzerinden değerlendirdim. (babaya/ erke olan protest tavrı, anne figürünün iç yolculuğunda karşısına çıkması gibi) sizin oyundaki yaklaşımınız nasıldı?

Alexandros Adamopoulos: Belki, neden olmasın? Diğer bir yandan anne figürleri I. Prenses’in karşına doğayla bağ kurmasını anlatmak için de çıkıyorlar. Daha geniş, daha genel bir şey, Doğa Ana gibi. İngilizce versiyonunda da böyle kullandık ve ayrıca Yunanca orjinalinde Güneşin Annesi, Ayın Annesi ve Yıldızın Annesi olarak bulunuyor.

Ceren Aygüt: İrmikoğlan’ı gerçek sevginin metaforu, kişileştirilmiş hali olarak görüyorum. Bu çıkarımı oyunun sonunda I. Prenses’in kötücül huylarından arınarak İrmikoğlan’ı kazanması ve bunun sonucunda İrmikoğlan’ın tam bir insan formu almasına bağladım. Siz nasıl değerlendiriyorsunuz?

Alexandros Adamopoulos: Bravo, gerçekten öyle. Gerçek sevgi üzerine bir alegori. Gerçek sevgiyle ilgili bir hikaye ve tüm çalışmanın ana noktası budur. Dikkat edilmesi

gereken tek nokta, İrmikoğlan'ın, I. Prens'in kafasında yarattığı bir yaratı olmadığı gerçekten bir oyun karakteri olduğudur.

Ceren Aygüt: I. Prens'i ortaya çıkarırken dikkat ettiğiniz unsurlar nelerdi?

Alexandros Adamopoulos: I. Prens başlangıçta İrmikoğlan'ı yaratırken aslında kötü elementlere hayat verir: korku ve egoizm. Bu idealin yanlış, çarpıtılmış yansımasıdır. Ve bunların gerçek aşkla ilgisi yoktur. Aşk ve egoizm asla bir arada olamaz. Yalnızca I. Prens kötü niyetli davranışlarından arındığında anlayabilir, görebilir. Ancak o zaman sevebilir.

Ceren Aygüt: I. Prens'ten yola çıkarsak eğer; Freud sonrası metinlerde karşımıza çıkan yönlendirici kişi unsurunu karşıt iki karakter (I. Prens-II. Prens) üzerinden incelediğimde, II. Prens'te karşımıza kötücül bir model olarak Hanım Sultan çıkıyor. I. Prens'in bu eksikliğini gözetirken nasıl bir yol izlediniz?

Alexandros Adamopoulos: Aslında klasik bir Budist metni olan "Dhamapada" şöyle der; "hiç kimseyi bir başkası arındıramaz". Herkes yalnızdır, yalnız başına yol alır. Acıyla, üzgün yolculuğunda I. Prens'in dönüşümü, korku ve egoizmle mücadelesi ve kurtuluşu ile gerçek aşkı keşfeden I. Prens'e odaklanmak istedim. Hanım Sultan, diğer bir yandan insanın içindeki kaba, kötü yaratılışı da gösteriyor.

Ceren Aygüt: Oyununuzda yan tema olarak bir sistem eleştirisinden söz edebilir miyiz? Şayet edebiliyorsak özellikle yan karakterleri (I. ve II. dadı, büyük vezir, doktor vd.) oluştururken neleri önemsediniz?

Alexandros Adamopoulos: Elbette bir sistem eleştirisinden söz edebiliriz. Ve esasında, sözde uygar, batılı dünyadan. Gezegenin her yerinde tüm insanların benzer olduğunu biliyorum. Ancak batıda, kabaca, birkaç asırdır kendi isteklerini empoze eden bir sistem var. Ve gerçek sevgiden uzak olduklarını düşünüyorum.

Ceren Aygüt: İrmikoğlan'ı oyun boyunca iskambil (solitaire) oynarken görüyoruz. Bu kağıt oyununu seçerken astronomiyle bağlantı kurdunuz mu?

Alexandros Adamopoulos: Hayır, kendini henüz tam olarak keşfedememiş birinin, mekanik, tek başına bir uğraşı olarak kullandım. (daha sonra aydınlanacak ve unutmaksirini içmeyecek)

Ceren Aygüt: Metnin çevirilerini karşılaştırıldığında çeviri farklılıkları olduğu görülüyor. Bu çevirilerde sizinle iletişim kuruldu mu ve çeviri farklılıklarında özellikle tercih edilen unsurlar var mıydı?<sup>7</sup>

Alexandros Adamopoulos: İngilizce versiyonunda yapılan değişimler benim tüm iznimi alarak yapıldı. Mükemmel bir çeviridir fakat İngilizce dilini konuşan insanlarla yakınlık kurması açısından bazı değişiklikler yapıldı. Öncelikle başlıkta Türkiye’de ve Yunanistan’da sahip olduğumuz ırmık, (simigdali: ırmık, simigdalenios:ırmikoğlan) İngiltere’de bulunmamaktadır. Bu yüzden The Spiceman’i tercih ettik ve başka bazı değişiklikler yaptık. Türkçe çevirisi de, dili bilen arkadaşlarımdan öğrendiğim kadarıyla, orijinali kadar şiirsel değil.



---

<sup>7</sup> Türkçe “İrmikoğlan” ve İngilizce “Spiceman” çevirileri.

## ÖZGEÇMİŞ

2007 yılında Cağalođlu Anadolu Moda Tasarımı Lisesi'nden, 2011 yılında Kocaeli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Sahne Tasarımı Anasanat Dalı'ndan mezun olmuştur. Stajını İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatrosu, Marat-Sade oyununda (Yazan: Peter Weiss, Yön: Ragıp Yavuz, Dekor Tasarım: Barış Dinçel) dekor tasarım asistanı olarak yapmıştır. "Arthur Miller'in Cadı Kazanı'nın Sürrealist Sahne Tasarımı" lisans tez çalışmasıdır. 2012 yılında Focus Film - "Sudan Bıkmış Balıklar" dizisinde sanat asistanı olarak çalışmıştır. 2013 yılında Esse Ev Ürünleri Paz. San. Ve Tic. A.Ş. 'de vitrin tasarım ve görsel sorumlusu olarak çalışmıştır. 2013-2014 yılları arası Kocaeli Üniversitesi Sahne Tasarımı Anasanat Dalı'nda asistanlık yapmıştır, 2014'ten itibaren Kocaeli Üniversitesi Sahne Tasarımı Anasanat Dalı'nda öğretim görevlisi olarak çalışmaktadır. 2015 yılında Maltepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sanat Politikaları ve İşletmeciliği Bölümü Yüksek Lisans programına başlamıştır.

Mail : [cerenaygut@gmail.com](mailto:cerenaygut@gmail.com)