KUKLA OYUNU

Kukla, konuşmaları ve ses taklitlerini tek bir sanatçının üstlendiği ve kişileri temsil eden yapma bebeklerin oynatıldığı geleneksel bir seyirlik oyundur. Tahta, alçı, mukavva veya bezden yapılmış; elle, iple veya sopayla oynatılan bu küçük bebek­lere “kukla”, bu bebeklerle yapılan gösteriye “kukla oyunu” veya “kukla” ve kuk­layı oynatan kişiye de “kuklacı” adı verilir. Kukla oyunu, belli bir amaca yönelik anlatım için çeşitli tiplerin, şekillerin ve cisimlerin oyunlaştırılması sanatıdır. Kuk­la, bir eğlence biçimidir. Günümüzde aynı amaçla oluşturulmuş pek çok eğlence alternatifi karşısında eski işlevselliğini kaybetmiş olmasına karşın kültürel bir gele­nek olarak dünyanın pek çok yerinde, modern sahneleme tekniklerinden de ya­rarlanılarak icra edilmektedir. Batı’da XIX. yüzyılda kurulan özel kukla tiyatrolarıy­la kukla oyunu daha da yaygınlaşıp gelişmiştir. Türk kukla sanatı, eski dönemler­deki kadar yoğun olarak yapılmasa da hâlen devam etmektedir.

Yapma bebeklerin oynatılması ve oynatıcı tarafından seslendirilmesi tekniğine dayalı bu oyunun geçmişi oldukça eskidir. İlk kuklanın ne zaman yapıldığına iliş­kin kesin bir bilgi bulunmamaktadır. Kukla oyununun da gölge oyunu gibi Çin ve Hindistan’da ortaya çıktığı, önce Endonezya ve Japonya’ya daha sonra da Türkis­tan ve Iran yoluyla Batı’ya geçtiği görüşü yaygın olarak kabul edilmektedir. Kukla oyununun kaynağında dinsel, ayinsel ve büyüsel amaçlar olduğu düşüncesi ha­kimdir. Budist inancında önemli bir yere sahip olan tanrı ve tanrıçaların heykelle­rini veya kuklalarını yapmanın, eğitim ve öğretim amaçlı olarak kullanmanın, kuk­la sanatının kökeni olduğu düşünülmektedir.

Bu bağlamda, pek çok araştırmacı Budizmin kaynağını oluşturan fiamanizmin, kukla sanatının kökenini oluşturması ihtimalinin daha yüksek olduğunu düşün­mektedir. Budizm gibi fiamanizmde de benzer şekilde çeşitli ruhların veya o top- lumların mitlerinde yer alan olağanüstü varlıkların; deriden, keçeden, kumaşlardan ya da ağaçtan oyma tekniğiyle kuklalarının yapıldıkları bilinmektedir. Şamanlar, dinsel amaçlarla yaptıkları bu kuklaları özel torbalarda saklarlar ve şaman törenle­rinde onlara dua edip onlarla konuşur hatta onları konuştururlardı. Bu ritüeller kukla sanatının asıl kaynağını oluşturmuş olmalıdır.

Özellikle de Şamanizmin 40000 yıllık bir geçmişe sahip olduğu ve Budizmden çok daha eski bir inanç sistemi olduğu düşünüldüğünde, kukla sanatının kökeni sorunsa­lında öncelikli olarak dikkate alınmasını gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Önceleri dinî amaçlı bir etkinlik olan kukla daha sonraları eğlence amaçlı bir hâle dönüşmüştür.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Güney Sibirya ormanlarıyla Altay dağları arasında fiamanist dünya görüşüne sa­hip bir toplum olarak ortaya çıkan Türklerde doğal olarak kukla oyunun çok eski bir geçmişi vardır. Bu konuda en eski Türkçe kaynak olan Dîvânu Lügâti’t-Türk adlı eserinde Kaşgarlı Mahmut, kız çocuklarının oynadıkları insan şeklindeki yap­ma bebeklere “kudhurcuk” denildiğini yazmaktadır.  Türk kukla geleneğinde oyunlar çeşitli tekniklerle icra edilir. Bu tekniklere bağ­lı olarak oluşturulmuş kukla oyunu türleri vardır. Ancak, Türk halk kültüründe yaygın olarak kullanılan iki kukla tekniği söz konusudur. Bunlar: El kuklası ve İp­li kukladır.  Eski Türkçede, el kuklasına “kol korçak” adı verilirdi. İpli kuklaya ise “Çadır- hayal” denilmekteydi. Bu adlandırmaların yanında “koğırçak”, “kuvırşak, “kur­sak”, “oyun kurçaktan”, “gurçak”, “koçak”, “kaburcuk”gibi adlandırmalar da Kıp­çak, Orta Asya ve Sibirya Türkleri arasında günümüzde yaygındır. Türk dünyasın­daki bu adlandırmaların “korçak”, “kavurcuk”, “kaburcuk”, “kavurcak”, “goğur- cak”, “kudevcuk”, “kuçav”, “kavur”, “konçak”şeklindeki benzerleri Türkiye Türk- çesinin Anadolu ve Rumeli ağızlarında “bebek” anlamında yaşamaktadır. Bu du­rum Türk “kukla” sanatının yaratılması ve adlandırılmasındaki köken birliğinin gö­rülmesi açısından önemlidir.  Anadolu ve Rumeli Türklerinde, ilk dönemelerde “kol korçak” (el kuklası), ve “çadır hayal” (ipli kukla) adı verilen kukla oyununa daha sonraları farklı adlar verilmiştir. Selçuklular ve Osmanlılar döneminde son derece önemli bir kültürel etkinlik olarak karşımıza çıkan bu geleneksel seyirlik oyunlar, XVII. yüzyıldan sonra “kukla” olarak adlandırılmaya başlanılmıştır. Kuklacılara da “Kuklabaz”, “Başkuklabaz”, “Hayalbaz”, “Suretbaz” gibi adlar verilmiştir. Hatta, İstanbul’da bir dönem kuklaya “Karagöz”, “Beberuhi”, “İbiş” gibi Türk gölge tiyatrosu kö­kenli adlar da verilmiştir. Geleneksel seyirlik oyunları arasındaki karşılıklı etkile­şimleri ve dönüşümleri göstermek bakımından bu tür gelenekler arası adlandır­malar dikkat çekicidir.  Osmanlı döneminde Türklerden başka Rum, Ermeni ve Yahudi azınlıklarına mensup insanlar da kuklacılık yapmışlardır. Türk kukla geleneği XIX. yüzyılın ya­rısından itibaren İstanbul’a gelen Ingiliz ve Italyan kuklacılardan etkilenmeye baş­lamıştır. ilk olarak 1882’de İstanbul’a gelen İngiliz kuklacı Thomas Holden’in fark­lı bir teknikle oynattığı “ipli kukla” daha sonraları “Holden kuklası” adıyla anılma­sı bu tür etkilenmelerdendir. Bu bağlamda, kukla, XIX. yüzyılın sonunda batı tiyat­rosu, yerli orta oyunu ve tulûat tiyatrosunun karışımından oluşmuş minyatür se­yirlik bir oyun niteliğine dönüşmüştür. İstanbul’daki bu tür etkileşimlere karşılık Anadolu’da halk arasında “kukla”ya yaygın olarak “korçak”, “bebek”, “hemecik”, “çömçe gelin” veya “karaçör” denilmeye ve geleneksel tekniklerle oynatılmaya de­vam edilmiştir. Osmanlı döneminde gezgin kuklacıların Rumeli ve Anadolu’da köy, kent ve panayırları dolaşarak gösteri yaptıkları bilinmektedir  Kukla sanatındaki ustalık ve hüner, konuşma ritmine ve akışına göre kuklayı hareket ettirmektedir. Buna bağlı olarak da, kuklanın yapımında en önemli unsur, kuklanın hareketini sağlayan düzenek veya tekniktir. Türk kukla seyirlik oyun ge­leneğinde değişik tekniklerle oluşturulup oynatılan çeşitli kukla oyunu tipleri var­dır. Bu kukla oyunu tipleri çoğunlukla oynatıldıkları teknikten hareketle adlandı­rılırlar. Bunlar, el kuklası, ipli kukla, iskemle kuklası, araba kuklası, köy kuklası, dev kukla, ayak kuklası, yer kuklası ve canlı kukla gibi adlar ile anılmaktadır. Türk kukla seyirlik oyun geleneğindeki oyun tipleri ve oluşturulup oynatıldıkları teknik­lerin özellikleri şu şekilde sıralanabilir: |

1. El Kuklası: Bu tür kuklaların başları ve kolları mukavva veya tahtadan göv­deleri bezden yapılır. Kuklacı, sağ elini kuklanın giysisinden içeri sokar, işaret par­mağı ile başı, baş ve orta parmağı ile kolları oynatır. Eldeki parmaklar ve bileğin hareketi ile kuklaya hareket verir ve doğaçlama olarak kuklanın hareketine uygun şekilde konuşur veya konuşup anlattığı duruma göre kuklaya hareket verir. El kuklasının yapımında dikkat edilecek önemli nokta oynatıcı eli ile kuklanın bü­yüklüğünün birbirine uymasıdır. Çünkü oynatıcının eli, kuklanın vücudu olacaktır. Dikdörtgen şeklinde bir bez torba şeklinde dikilir. Üst kısa kısmına baş takılır ve bu kenar omuz olarak kabul edilir. Bu kuklalarda genellikle bir parmak boyuna, diğer iki parmakta kollara gireceği için, torbadaki bu boşlukların parmak kalınlığı­na uygun şekilde yapılması gerekir. El kuklasında, kuklacı ayakta durur ve kukla­ları tam sahneye gelecek şekilde tutarak oynatır. Kuklacının kolları ve başı sahne­de görülmemelidir.
2. İpli Kukla: İpli kuklanın yapımında en çok kullanılan malzeme ahşaptır. İp­li kukla yapımında hem yumuşak ve hafif hem de dayanıklı olan ıhlamur gibi ağaçlar kullanılır. İpli kukla yapımlarında, kol, el, bacak başta olmak üzere pek çok eklem yeri vardır. Bu kısımlar için ahşaptan sonra, tel, levha ve metal malze­me de kullanılır. Bu kukla çeşidinin kullanım alanı son derece geniştir. Ancak, bu kukla çeşidinin yapımı profesyonel bilgi gerektirdiği için büyük kukla tiyatroların­da, kukla yapmak için özel atölyeler kurulmuştur. İpli kuklada kuklacı sahnenin gerisinde gizlenip bir sandalyeye çıkarak sahnenin üstünden istavroz adlı tahtaya tutturulan ipleri çekmek suretiyle sahneye iplerle sarkıtılmış kuklaları oynatarak gösterisini icra eder.
3. İskemleKuklası: Göğüslerinden yatay biçiminde bir ip geçirilen bu kukla­lar gayda ve benzeri çalgıların eşliğinde aşağıdan ipleri çekilmek suretiyle oynatı­lırlar. İskemle kuklaları daha çok sokak eğlenceleri içindir. Bu kuklalar dört köşe bir tahta iskemle üstüne dizilmiş iki veya dört bebeğin dönerek ve zıplayarak oy­natılmasından ibaret olduğu için bu adı almıştır.
4. Araba Kuklası: Araba kuklası çok yaygın olarak bilinen bir kukla türüdür. Araba kuklasında kuklayı oynatan kişi arabanın dibine gizlenip, arabanın üzerinde­ki büyük boy kuklaları sopa ile oynatır. Kuklacı başının üzerine gelecek şekilde yer­leştirilmiş bir merdivenin altına geçer, merdivenin basamak aralıklarından ellerini çı­kartır (merdivenin üzeri kuklacıyı göstermeyecek şekilde örtü ile kapatılır) veya ara­baya boylu boyunca uzanır, iki eline birer kukla alarak onları oynatabilir veya dizle­rine de bir kukla koymak suretiyle üç kuklayı aynı anda oynatıp konuşturabilir.
5. Dev Kuklası: Bu kukla türü hazırlanan kuklaların çok büyük olması nede­niyle “dev kuklası” olarak adlandırılır. Kuklalar içine bir insan girecek büyüklükte hazırlanır. Kukla, içine giren kuklacı tarafından el, kol, ayak ve baş kısımları hare­ket ettirilerek oynatılır.
6. Köy Kuklası: Anadolu’da yüzyıllar boyunca köylerde görülen kukla türle­riyle şehirlerde görülen kuklaların birbirinden ayrı işlevlerde olduğu belirtilmekte­dir. Köylü seyirlik oyunları geleneğinde kukla, ayinsel (ritüel) özelliklerini günü­müzde bile korumaktadır. Anadolu’da yağmur yağdırmak için bugün de adına; “Bebek”,“Çaput Adam”, “KepçeKadın”, “BodiBostan”, “Gelin Gok”, “KepçeBaşı”, “Su Gelini”, “Kodu Gelin” v.b. adlar verilen ve yapımları bakımından ilkel kukla­lar kullanılmaktadır.
7. .Ayak Kuklası: Daha çok Anadolu’da yaygın olan ayak kuklası tekniği, kuk­lacının iki ayak başparmağına taktığı kuklaları oynatmasına ve konuşturmasına da­yanır. Ayak kuklasının baş kahramanına “Keçel Pehlivan” denilir.
8. Yer Kuklası: Boylu boyunca yere uzanan kuklacının, yalnız başı ile kukla kılığına sokulmuş bir kolunun dik tutulduğu, elindeki kukla ile kendi başını oyna­tıp konuşturmak suretiyle icra edilen bir kukla tekniğidir.
9. Canlı Kukla: Anadolu’da köylerde çeşitli adlar altında oynatılan bir kukla da “canlı kukla”dır. Bu oyunda aslında kukla yoktur. Fakat oyuncular kendilerini kuk­la biçimine sokmaktadırlar. Oyuncular çıplak karınları üzerine yüz resmi çizerler, sonra başlarını ve kollarını kasnak üzerinde bir örtüyle örterler. Karna çizilmiş yü­zün omuz hizasına gelen yerine bir oklava bağlanır, buraya bir gömlek giydirilir. Oyuncu hareket ettikçe kukla da ona uygun olarak hareket edip oynar.

Türk halk kültüründe yaygın olarak kullanılan iki kukla tekniği, “el kuklası” ve “ipli kukla”dır. Bazen bir kuklacı aynı gösteride bu iki tekniği de kullanabilir. Türk kuklacıları, gösterilerinin başında yer alan ve asıl oyuna hazırlık mahiyetinde olan kanto ve benzeri kısımları ipli kuklalar ile icra ederlerdi. Asıl oyun bölümünü ve­ya macera kısmını ise küçük bir sahnenin altına gizlenerek, iki eline geçirdiği el kuklaları ile gerçekleştirirlerdi. Oyunun eğlendirici etkisinde en büyük pay, sözler­den çok bebeklerin (kuklaların) karikatürümsü biçimleri ve hareketlerinin tuhaflı- ğındadır. İpli kuklada kuklacı, sahnenin üstünden istavroza tuturulmuş ipleri çek­mek suretiyle ve yine sahnenin gerisinde gizlenerek gösterisini icra eder.

Kuklada oyunun baş tipleri İbiş ve İhtiyar’dır. Türk kukla seyirlik oyun gelene­ğindeki oyuncu tipleri ve bunların tipolojik özellikleri şöylece sıralanabilir:

İbiş: Her zaman uşak rolündedir. Asıl adı “Sadık”olmasına karşılık çoğunlukla “İbiş” olarak çağırılır. İhtiyar’m uşağıdır, kurnaz ve hazır cevaptır. İbiş kaba saba, açık saçık ve iki anlamlı sözler söyleyerek oyunun gelişmesini sağlar. O, kukla oyunlarının baş komiğidir. Eğri büğrü, püskülü devamlı oynayan biçimsiz bir fesi vardır. İbiş oyunlarda Tombul, Fıstık, Kıvrak, Kışkış, Guguk, Gaytan, Gelecek, Kös­tebek, Mutlu, Cümbüş, Toplu, Altın Bülbül, Durmuş gibi adlar da alır.

İhtiyar: İbiş’in efendisidir. “Bey” veya “Beyefendi” adı da verilir. İhtiyar mal mülk sahibi zengin bir kişidir. İhtiyarı sevmeyenler ona “Tirit”, “Parçacı”, “Moruk” gibi lakaplar takarlar.

Diğer Kişiler: İbiş’in karısı hizmetçi kız Yatma, Arap, Şeytan, Dalkavuk, Efe, Ya­hudi, Laz, genç âşık delikanlı, delikanlının sevgilisi, cadaloz, kötü ve zalim kişi gi­bi tiplerde kuklada yer alırlar.

Kuklalar; güldürmek, eğlendirmek amacıyla yapıldıkları gibi oynatılmaları sıra­sında gerek kişileri gerekse kurgusal hikâyeleri ile eğitici bir işleve sahip olmaları bakımından da oldukça önemlidirler. Bu nedenle İslâmiyetin kabulünden sonra kukla oyununa da tıpkı gölge oyununda olduğu (Karagözün ibret perdesi olması) gibi tasavvufr anlamlar yüklenmiştir. Buna göre, dünyada insanlar hareket ediyor ve konuşuyor sanılır. Gerçekteyse, konuşan ve hareket ettiren (Tanrı) başkasıdır. İnsanın yapması gereken asıl bu gerçeği görmektir. İnsanlar da, tıpkı kuklalar gibi sahneye, yani dünyaya gelirler ve rollerini oynadıktan sonra çekilip yokluk dünya­sında kaybolurlar. Bu tür tasavvufî yorumlar nedeniyle, kukla bir bakıma tekke eğ­lencelerinin ve eğitim süreçlerinin âdeta bir tamamlayıcısı gibi de görülmüştür.

Kukla Oyunlarının Konuları: Türk kukla sanatında İstanbul’da oyunların ko­nuları daha çok karagöz ve orta oyunlarından alınırdı. Biraz da bu nedenle olsa gerek, İstanbul kuklacılarınca bir yönüyle orta oyununun Kavuklusu’na benzeyen kuklaya “Karagöz”, “İbiş” ve “Bebe Ruhi” gibi adlar verilmiştir. Bazı halk efsanele­ri, fıkra tipleri ve aşk hikâyeleri de kukla oyunlarında işlenir. Bilinen bazı kukla oyunları olarak İki Garip Kardeşler, Anadolu Köyünde Düğün, Sahte Esirci, Cinli Yazıcı, Gül ile Fidan, Üvey Anne, İncili Çavuş, Arabistan’dan Gelen Esirci, Kahya­nın Hilesi, Hain Kız, Anadolu Köyünde Düğün sıralanabilir.

Kukla oyunlarının icrasına oyun havaları, çeşitli türkü ve şarkılar da eşlik etmiş­tir. Kukla gösterilerinde müzik aleti ve efekt aracı olarak eskiden sadece def ve na-reke (karagözdeki gibi) kullanılmıştır. Daha yakın zamanlarda kuklacılar, oyunla­rının icralarında pikap, kasetçalar vb. elektronik aletler de kullanmışlardır.

MEDDAH GELENEĞİ

Sözlü kültür ortamında, olup biteni ya da hayal edilip kurgulanarak oluşturulan anlatıyı yüz yüze bir iletişimle, seyirci kitlesinin önünde, hareket ve taklitle anlat­ma sanatı insanlık tarihi kadar eski ve evrenseldir. Türk kültür tarihinde de bu sa­natı başlangıcından bugüne dek, kam (alkış/mit), ozan-baksı (mit/epik destan) ve âşıklardan (epik destan/ halk hikâyesi) sonra meddahlar (meddah hikâyeleri) üst­lenmiştir. Meddah kelimesinin anlamı “methedici”, “övücü’’dür. “Meddah" kelime­si, kelime anlamının yanı sıra, bu geleneğinin adı olarak da kullanılmaktadır. Med­dahlık, hikâye anlatma ve taklit yapma sanatıdır.

Meddah, birçok kişinin içinde bulunduğu bir olayı tek başına canlandıran bir oyuncu (aktör)dur. Mimik ve şive taklitleriyle birçok kişinin, bir kişi tarafından canlandırılması demek olan meddahlık en önemli dramatik sözlü sanat türlerimiz­den birisidir. Bu sanatın, sanatkârı olan meddah, bir sandalyeye oturarak dinleyi­cilerine hikâye anlatır. Bu hikâyelerin bir kısmı anonim eserlerdir; bazılarının ya­zarları bellidir. Karagöz ve orta oyununda olduğu gibi günlük hayat olayları, ma­sallar, destanlar, hikâye ve efsaneler meddahın da repertuarını oluşturur.

Meddah bir anlatı türü olarak karagöz ve orta oyunu gibi dramatik seyirlik tür­lerden kolayca ayrılabilir. Ancak, meddah oyununun anlatı bölümlerinin aralarına söyleşmeli, taklitli, kişileştirmeli kısımlar yerleştirildiği için kolaylıkla dramatik tür­lerden sayılabilir. Nitekim modern tiyatroda, tek kişilik oyunların varlığı da bunu kanıtlıyor. Meddah ile karagöz ve orta oyunu arasında drama bakımından bu ya­kınlık başka yönlerden bakıldığında yoktur. Karagöz ve orta oyunu bir güldürme­ce tiyatrosudur. Meddah ise çok daha zengin kaynaklara dayanan daha çeşitli hi­kâye dağarcığına sahiptir ve gülmecenin yanısıra her türlü havayı, mizacı veya de­ğişik anlatım tutumlarıyla işlenen pek çok konuyu ele alabilir. Oysa, karagöz ve orta oyunu Hançerli Hanım ve Binbirdirek gibi gerçekçi halk hikâyelerini bile bir güldürmece olarak sunabilmiştir. Meddah ise anlatısında izlediği anlatım tekniğin­de yönteminde, anlatıyı dinleyicide merak uyandırıcak bir biçimde sunar, onu he­yecanlandıracak kurgusal gecikmelere baş vurur, bu tutumuyla dinleyicide farklı farklı duygular uyandırır. Bu anlatı tekniğinin doğal sonucu; bir yiğitlik destanıyla ağıt özelliği taşıyan Kerbela gibi dinî bir olayı ele alan hikâyelerin dinleyicide ya­ratacağı duygular farklı olacaktır.

Bu bağlamda, karagöz ve orta oyunu sadece güldürmeceyi amaçlayan birer göstermeci tiyatro olmasına karşılık meddah seçtiği konulara göre benzetmeci ve gerçekçi modern tiyatroya daha yakındır. Orta oyunu ve karagözde seyirci açısın­dan oyunla kaynaşma, onun havasına kendini kaptırma ve kişilerle kendini özdeş­leştirme ilişkisi yoktur. Tam tersine, seyirci ile oyun arasında belli bir mesafe var­dır ve seyircinin tepkisi buna bağlı olarak mesafeli ve soğukkanlı bir tepkidir. Meddah ise, seçtiği konulara göre seyircide coşkunluk, üzüntü, merak, acıma duygula­rı yaratır. Meddahın canlandırdığı ve anlattığı kişilerle seyirci arasında bir duygu­daşlık bağı ve bir özdeşleştirme ilişkisi kurulabilir. Nitekim Bursalı İsmail Beliğ’in Gül-deste-i Riyâz-ı İrfan ve Vefeyât-ı Dânişverân-ı Nâdire-dân adlı eserinde yer alan bir olay, bu duygudaşlık bağı ve özdeşleştirme ilişkisini çok güzel bir şekilde ortaya koymaktadır. 1616 yılında Bursa’da şair Hayalî Ahmed Çelebi, kahvehane­de Bediî ve Kasım Hikâyesini anlatırken kahvehanede bulunanlar kendilerini hi­kâyeye öyle kaptırmışlar ki kimi Bediî’nin kimi de Kasım’ın tarafını tutmuş, kahra­manlarının adı geçtikçe coşup bağırıyorlarmış. Bu coşkunluk anında Kasım’ı tutan Hayalî Çelebi, karşı tarafı tutan Saçakçızade adlı bir başka hikâyeciyi bıçaklayarak öldürmüş. Bu örnekte de açıkça görülüyor ki meddah, hikâyelerinin anlatımında hikâye kahramanlarıyla kendisini uğruna cinayet işleyebilecek kadar duygudaşlık yaratmakta ve kahramanla özdeşleştirebilmektedir.

Meddahlar hikâyelerini yazılmış bir kitaptan okuyup açıklamalar yaparak ve yer yer de bazı hareketleri ve şiveleri taklit ederek dinleyicinin ilgisi çekerek sanat­larını icra edebilecekleri gibi olay örgüsünü ve kahramanlarını bildikleri bir hikâ­yeyi tamamen doğaçlama olarak yer yer taklitlerle süsüleyerek de anlatabilirler. Meddahın sanatını icra ederken kullandığı iki aracı vardır. Bunlardan biri, omzuna attığı veya boynuna doladığı mendili, diğeri de sopasıdır. Meddah sopasını yere vurarak oyunun başladığını haber vermek, kapı çalındığını bildirmek gibi çeşitli sesler çıkarmada kullandığı gibi onu yerine göre saz, tüfek ve süpürge gibi çeşitli araçların yerine de kullanır. Mendil de meddahın anlattığına bağlı olarak başörtü­sü ya da şapka yerine kullanılarak meddahın işine yarar.

Türk meddah geleneğinin icralarında anlatım ve gösteriler “Başlangıç”, “Açık­lama”, “Senaryo” ve “Bitiş” gibi kalıplaşmış bölümlerden meydana gelmektedir. Geleneksel olarak kalıplaşmış bu meddah bölümleri ve özellikleri şu şekilde sıra­lanabilir:

1. Başlangıç Bölümü: Meddah “Hak dostum Hak!” nidasıyla oyuna başlar. Med­dah bir divanî veya bir tekerleme söyleyerek seyircinin dikkatini icrasına çeker. İc­ranın başlangıcını sağlayan manzumelere örnek olarak;

“Hak dostum Hak!”

Yanıldım ben çırak aldım yanıma

Eve gelmez külhan dükkanda yatır

Kovsam o da düşmez şanıma

Ki vardır çarşafsız yorganda yatır

Haşa huzurdan ustası çırağını sever

Bir eşek aldı pazardan, eşek göze geldi çatladı nazardan

Eşek çıktı mezardan, eşeğin aşkından ormanda yatır

Bizim çırak da hırtıyıpırtıyı toplamış külhanda yatır

Zaman-ı evailde...”

şeklindeki Hayalî Küçük Ali’nin söylediği tekerleme verilebilir. Tekerlemenin veya bir divanînin okunmaya başlaması bir yandan dinleyicilerin meddahın etrafında toplanmasını sağlarken diğer yandan da toplanmış olan dinleyicilerin kendi arala­rında konuşmayı keserek, anlatım sessizliği sağlamak gibi icra ortamını düzenle­meye yönelik gizli işlevleri de vardır.

Meddahların icralarının başlangıcında okudukları divanîlere ve onu takip eden tekerlemelere de örnek olarak şu manzume verilebilir:

“Hak dostum Hak!”

BâkîEfendi’nin Divanı’ndan

Ey gönül a’yan-ı devlet içre himmet kalmadı

Kimden umarsın kerem, ehl-i mürüvvet kalmadı

Nefse nefsî oldu dünya, hep alem hayrettedir

Kimseden hiç kimseye zerre inâyet kalmadı

Gel zuhûr et handesin ey mehdi-i sahip-kıran!

Kim cihanda zahir olmadık alâmet kalmadı

Ey dirîğâ lutf u ihsanı kapusun yaptılar

Zikri hayr olsun diyen sâhib-saâdet kalmadı

Câhil ü nâdân ola gör ister isen mertebe

Kim kemal ehline Baki şimdi rağbet kalmadı

şeklindeki divanîyi okuduktan sonra, “Sühensâz-ı gülistan-ı nezâket, nihâl-i kon- ca-i bâğ-ı zerâfet, dinledikçe verir tab’a letâfet, dinleyiniz efendim. İşte bu âciz kö­leleri, oturun bey efendilere nakl eylesin hoşça bir hikâye. Efendim râviyân-ı ah- bâr ve nâkilân-ı âsâr, muhaddisân-ı rûzigâr nakl-i beyan ider ki, zamân-ı evâil- de...” gibi girişlerle meddahlar anlatacakları hikâyeye başlarlardı. Meddah hikâye­lerinin başlangıç ve bitiriş kısımlarındaki bu manzume ve tekerlemeler, tıpkı ma­salların açılış ve kapanış tekerlemelerine benzer şekilde sözlü anlatıyı ve icrasını düz ve gündelik konuşmadan ayıran bir çerçeve işlevindedirler.

1. Açıklama Bölümü: Meddah bu bölümde ölçülü veya ölçüsüz sözlü kalıp ifa­deler kullanarak anlatacağı hikâyenin kahramanlarının ailesi, sosyo-ekonomik du­rumu, mekânı, zamanı hakkında bilgiler verir. Geçmişte bu kısımda bazen icranın yapıldığı devrin padişahına övgülerin yer aldığı da olurdu. Bu tür geleneksel ola­rak kalıplaşmış açıklama sözlerine örnek olarak “İsim isme, cisim cisme, semt sem­te benzer, geçmiş zaman söylenir, yalan gerçek vakit geçer demişler. ...” şeklinde­ki kısa ifade verilebilir. Daha uzun ve açıklayıcı ifadelere de örnek olarak “Asitâ- ne-i aliyede Lüleci Ahmed Ağa isminde bir kimse var idi. Bu âdem her ne kadar zengin değil idi ise de, fakir de değil, ancak kendi hâlinde zevki, cümbüşü bilir bir zat idi. Hanesi ittisalinde dükkanı olarak, bu nev’i eğlence güya lüle yapıp satar, amma geçinmesini de dükkanda lüle satmaktan değil ise de, ancak kendisini ara­yanlar dükkanda bulsun deyu resmen oturur idi. Kimlerden aranır? Vüzera ve ri­cal, kibar konaklarından, zira kendisini ziyade sevdirmiş, âlâ münasebetli sohbet­lerle, arada hoşça tebessüm, bir de tuhaf mazmun fıkralarla eğlendirir ve kendisi dahi eğlenip vakit geçirir idi. ...” şeklindeki açıklama verilebilir.

Bu tür kalıplaşmış açıklama sözleri bir yandan icranın açıklama kısmının başla­dığını bildirirken diğer yandan da hikâye kahramanlarıyla dinleyicileri arasında oluşabilecek istenmeyen benzerliklerin de ortadan kaldırılması ve böylece kimse­nin anlatılanları üstüne almaması ve alınmaması sağlanır.

1. Senaryo Bölümü: Meddah, başlangıç ve açıklama bölümlerinde dikkatlerini çekerek etrafına topladığı seyircilere, bu bölümde asıl anlatacağı hikâyeyi anlatma­ya başlar. Meddah bütün ustalığını bu bölümde gösterir. Meddahın ustalığı demek, Türkçeyi yeri geldiğinde bütün ağızlarıyla kullanmak, Osmanlı toplum yapısı için­de yer alan ve bir çoğunu karagözde de gördüğümüz azınlık tiplerini konuşma bi­çimleriyle taklit etmek, sözlerini deyim ve atasözlerinden argoya kadar kalıp ifade ve sözlerle süslemek ve sözlü anlatımını jest ve mimiklerle desteklemektir. Med­dahlar senaryo bölümünde farklı kökenden gelen tipleri dans, müzik ve dil özellikleriyle birlikte canlandırırak icralarını zenginleştirip anlatımı monotonluktan da kurtarırlar. Meddahlık geleneğinde taklitler ne kadar zengin olursa olsun asıl olan hikâyedir. Bu özellik belki de karagözün sözel cephesiyle meddahın sözel cephe­si arasındaki en önemli farklılıktır. Karagözde derine inmeyen hikâye, meddahta üzerinde göreceli olarak daha çok durulan, derinleştirilen ve asıl dinlenilerek zevk alınan, merak edilen ve anlatıcıdan istenilen durumundadır. Meddah seyircilerinin niteliklerini göz önünde bulundurarak anlattığı hikâyeyi geliştirir. Tıpkı sözlü kül­tür ortamında epik destan anlatan destancı veya kahvehanede halk hikâyesi anla­tan âşık gibi seyircinin tavrı hikâyesini anlatan meddahı doğrudan doğruya etkiler. Seyirciden meddaha gelen bu etkiler hikâyenin uzunluğunu veya kısalığını belir­ler. Usta ve yaratıcı bir meddah, hikâyesini ezberlemez ve ezberden kelimesi keli­mesine anlatmaz. O, hikâyenin ana olaylar dizisini ve karakterlerin niteliklerini bi­lir. Dikkatli, istekli ve destekleyen bir dinleyici karşısında meddah asıl anlatı içeri­sine bağımsız sayılabilecek hikâyecikler veya asıl anlatının uygun yerlerine yeni şi­ve ve taklitler ekleyerek hikâyesini istediği kadar uzatabilir. İsteksiz ve dikkatsiz bir seyirci kitlesi karşısında da hikâyeyi kısaltabileceği gibi hikâyenin anlatımını kesip bir anısını ya da bir fıkra anlatarak onların dikkatini toplamayı deneyebilir. Meddahın anlattığı hikâye çok uzunsa hikâyede anlatılan olayın çok merak uyan­dıran bir yerinde çay, kahve, tütün içmek için ihtiyaç molası verebilir.

4. Bitiş Bölümü: Anlatılan hikâyedeki düğümün çözüldüğü ve anlatımın bittiği bölümdür. Bir çok sözlü anlatım geleneği türünde olduğu gibi meddahlık gelene­ğinin anlattığı hikâye de didaktik özellikler taşır. Meddah hikâyesini bitirirken bir yandan yaptığı muhtemel kusurlardan dolayı seyirciden bağışlanma dilerken diğer yandan da anlatılan hikâyeden çıkarılacak derslerin (Kıssadan seyircinin alması ge­reken hisse veya dersler) altını çizer ve onları tek tek sıralar. Meddah bu bölümde bazen bir sonraki icranın yer, zaman ve konusu hakkında bilgi verir. Tıpkı başlan­gıç bölümünde olduğu gibi bitiş veya bitiriş bölümü de, “Bu kıssa, mecmua kena­rına kaydolunmuş, biz de gördük, söyledik. Sakiye sohbet kalmazmış baki. Her ne kadar sürc-i lisan ettikse affola! İnşallah başka zaman güzel hikâyelerle sizi gül­dürüp eğlendiririm. Cümlenize iyi geceler! Hayırlı günler görünüz!” şeklindeki ka­lıp sözlerle biter.

Meddah hikâyelerinin yazılı kaynakları son derece azdır. Bugün elimizde bulu­nan ve çoğunun sadece adı bilinen bazılarının ise meddahların bir hikâyeyi anlat­mak için aldıkları notlar veya çok genel hatlarıyla özetleri vardır. Sadece adları bi­linenler dahil meddah hikâyelerinden bazıları, Mahmut Sebüktekin, Hazinedar, Yusuf, Celâl Cemal, Kadı Hüseyin, Konevî Derviş Halil, Acebnûş, Tanburî, Buru- savî, Ebe Hallac, Hafız Çelebi, Hacı Kadın, Bilgiç Subaşı, Fıçı, Abdi Ağa, Murat Ağazade, Beşboynuz, Yasakçılar, Kayıkçılar, Yağlıkçı İsmail, Hacı Bıçak, Bağda­di Hulle, Söylemez Sultan, Peremeci Baba Ahmet, Sudan Köprü, Dayızade Merme- ris, Ondokuz Halil, Hüdadad Cemşid, Hatem-i Tay, Kuyumcubaşı, Sefer Beyzade, Nallıhan, Baba Mahi, Baht-ı Hammal, Bağdadi Süleyman Ağa, Cüce Çeşmesi, Hü­mayun Şah, Kaptanzade, Gavri Ağa, Hoca Abdurrahman, Dâyezade Yusuf, Tir­yaki Ayyaş Bengi, Hacı Nasr, Bekir Kaptan, Boşnak Kadı, Hüsn-i Dünya, Kol Ket- hüdasızade, Hacı Himmetzade, Recep Paşa Yarımcalar, Mansur-i Define-gir, Se- lim-i Cevher-furuş, Şemse Banu, Mustafa Cafer-i Tayyar, Seyfi Ağa, Kafazade, Âşık Garip, Seyfülmülük, fiahbur Çelebi, Hüsrev Şah ve Gül Banu, Mahmud ile Elif, Tıflî Efendi, Şah İsmail, Şah-ı Bigam, Şah-ı Acem, Merdüm-har, Mahmud ve Ayaz, Alca Han, Kara Kadı şeklinde sıralanabilir.

Türk geleneksel seyirlik türlerinin en önemlilerinden birisi olan meddahlık gele­neği pek çok şahsın veya karakterin bir tek aktör tarafından canlandırıldığı bir sözlü anlatım sanatı ve seyirlik bir oyundur. Meddah bir anlatıcı olduğu kadar bir oyuncu­dur. Meselâ, XIX. yüzyılın ünlü meddahı Aşkî hikâye anlatırken yanındaki zembilden (çanta/torba) değişik başlıklar çıkararak; bir arabı taklit ediyorsa başına bir kefiye, Vanlı bir Emıeniyi taklit ediyorsa işlemeli Van Ermeni takkesi, Arnavut’u taklit ediyor­sa yağlı beyaz fes gibi başlıklar giyiyordu. Ayrıca bu taklidini yaptıklarının türkülerini çalgıyla çalıp söylediği ve yer uygunsa ayağa kalkıp taklit ettiği grubun halk oyunla­rını oynadığı bilinmektedir. Bu örnek de bize, meddahların icralar esnasında kostüm, aksesuar özellikle de müzik ve dans öğelerinde de daha etkileyici icralar için yarar­landıklarını göstermektedir. Bu nedenle bazı meddahların yanlarında çalgıcılar bulun­durmaları ve hikâyenin uygun yerlerinde konuyla ilgili müzikler çaldırmaları da gele­neksel yapının bir parçası olarak karşımıza çıkmaktadır.

Meddahlar anlattıkları hikâyeleri uygun bir yerinde keserler. Bu hareketleriyle hem dinleyicilerin kahve, çay ve tütün içerek dinlenmelerini sağlar hem de elde dolaştırılan bir tepsiyle dinleyicilerden para toplatırlardı. Ramazanlarda kahvehane sahipleriyle anlaşma yapan meddahlar ustalık ve şöhretlerine göre alacakları ücret için pazarlıklar yaparlardı. Bazı meddahlara icralar esnasında topladığı paradan başka icra anında yapılan kahve ve çay satışından da pay verilebilirdi.

ORTA OYUNU

Geleneksel seyirlik oyunlarımızın şehirlerde oluşan ve gelişen türlerinden birisi de orta oyunudur. Orta oyunu dört bir yanı seyircilerle dolu bir meydanın ortasında, belli bir konu çerçevesinde fakat herhangi bir yazılı metne bağlı kalmadan, canlı oyuncular tarafından doğaçlama (irticalen/tulûat) olarak oynanan geleneksel seyir­lik bir oyundur. Belli bir olay etrafında oluşturulan bu oyunun icrasında birden çok oyuncu rol alır. Orta oyunu müzik, dans, şarkı, taklit ve konuşmalardan olu­şur. Oyunun eğlendiricilik bakımından esasını “taklit”, “mimik”, ve “irtical” (doğaç­lama) teşkil eder. Bu özelliğiyle, orta oyunu âdeta söz sanatları (özellikle de cinas) düellosuna dayanan bir şehir halk tiyatrosudur.

Orta oyunu kelimesi XIX. yüzyıl ortalarından itibaren kullanılmaktadır. Bundan hareketle orta oyununun bu tarihlerde ortaya çıktığını düşünenler olmuştur. Ancak hiçbir sanat türü birden bire ortaya çıkıp en son şeklini (form) almaz. Çoğunlukla, kültür ve sanat gelenekleri, yüzyıllar alan bir süreçte yayaş yavaş gelişir ve bütün kural ve biçimleri oluşarak klasikleşen forma (şekle) ulaşır. Daha önce karagözde de gördüğümüz gibi bir kültür geleneği değişik zamanlarda farklı adlandırmalara sahip olabilir. Bu nedenle, canlı oyuncularla yapılan sözlü kültür ortamı gelenek­sel seyirlik oyunu olgusundan hareketle orta oyununun geçmişini ortaya koymak daha doğru olacaktır. Nitekim, Osmanlı Devleti’nde XIV. yüzyılda Yıldırım Beya- zıd devrinde sarayda çalgıcı, dansçı, şarkıcı takımlarının yanında taklitçi (mimus oyuncuları) olduğu kayıtlıdır. Ayrıca, eski devirlerden beri yazılı kaynaklarda yer alan “çengi” kelimesiyle ifade edilen sadece “çeng çalan, dansçı”lar değildir. Çen­gi olarak adlandırılan sanatçıların, aynı zamanda “komedi oyuncusu” da oldukları bilinmektedir. Çengilerin yanısıra “köçek” ve “curcuna-baz ” olarak adlandırılan sanatçıların da çok eski zamanlardan beri danstan başka taklitli oyunlar da ortaya koydukları bilinmektedir. Nitekim, XVII. yüzyılda Evliya Çelebi, döneminde yaşa­yan en meşhur 12 oyuncu topluluğunu anlatırken bunların oynadığı “Haraççı tak­lidi”, “Yuvacı taklidi”, “Gümüş arayıcı taklidi”, “Bahçe taklidi”, “Bahçevan Gürcü taklidi”, “Çingene taklidi”gibi oyunları saymaktadır. Bunlardan bazıları daha son­raki dönemlerde de orta oyunu ve karagözün oyun dağarcığında yer almaktadır. Orta oyunu geleneği, bu tür geleneksel kökler üzerinde gelişmiştir. Bu geleneksel köklerde yer alan canlı oyuncularla oyun icrası, karagöz, kukla, curcuna, meddah ve hokkabazlık gibi geleneksel sözlü oyun türlerinin karşılıklı iletişim ve etkileşim­lerinin bir sonucu olarak orta oyunu meydana gelmiştir.

Curcuna-baz: Curcuna içinde dans edip soytarılıklar yapan sivri külahlı, bazen yüzleri maskeli oyunculara verilen isimdir.

Orta oyunu kelimesi XIX. yüzyıldan beri kullanılmakla beraber bu geleneksel sanat dalına verilen tek ad değildir. “Taklit Oyunu ” da denilen orta oyunu yerine kullanılan adlardan biri de ortaya çıkıp gelişen anlamında “Zuhurî”dir. Orta oyu­nu, oynandığı mekân bakımından “Meydan Oyunu” ve bu oyunu oynayan takım veya oyuncu topluluğu anlamında da “Kol Oyunu” olarak da adlandırılmıştır. “Kol Oyunu” ifadesi aynı zamanda “Komedya” anlamında da kullanılmıştır. XIX. yüzyıl­dan itibaren orta oyununda yer alan iki “kol”un oyunun icrasındaki bazı nitelikle­ri ve bunlara bağlı anlatım tutumu veya icra tarzlarını da yansıttığı görülür:

1. ZuhurîKolu Orta Oyunu: Orta oyununun daha resmî ve kibar bir türüdür. Zuhurî kolu orta oyunları sarayda padişahın doğum günü, tahta çıkışı ve benzeri resmî toplantılarda icra edilirdi.
2. Han Kolu Orta Oyunu: Orta oyunun daha az kibar bir anlatım tutumuyla meydanlarda halka gösterilen daha az resmî ve popüler biçimidir.

Oyuncuların meydana getirdikleri topluluklara “kol” denilmesi Osmanlı Devle­ti’nde yaygındı. Osmanlı Devleti’nde oyuncu kolları esnaftan sayılırlardı. Ayrıca, esnaf loncaları da şenliklerde esnaf alayları şeklinde yer alırlardı. Dahası her esnaf loncası da bu tür etkinlilerde oyunlar çıkarırdı. Orta oyununda yer alan oyuncula­rın büyük bir çoğunluğu esnaflıktan yetişmedir. Bunlar hem asıl mesleklerini ya­parlar hem de orta oyununda meydan alırlardı. Ancak geçimini tamamen orta oyu­nundan sağlayan başka bir iş yapmayan oyuncular da vardı. Her orta oyunu kolu­nun bir “kolbaşı”sı vardı. Orta oyununun “Pişekâr” veya “Kavuklu” rolüne çıkan ustalarından biri kolbaşı olurdu. Orta oyunu kolları da kolbaşısmın adıyla “Ahmet Kolu”, “Kapucuoğlu Osman Kolu”, “ Ali Ağa Kolu”, “Hacı Bekçi Kolu” gibi anılırdı.

Orta oyununda, “Pişekâr” ve “Kavuklu” rolleri hep Türkler tarafından oynan­mıştır. Bunun dışındaki rollerde Yahudi, Rum, Çingene gibi topluluklardan sanat­çılar da oynamışlardır. Orta oyunu kollarında “usta-çırak” temelli geleneksel eğitim verilirdi. Oyuncu olmak isteyen yetenekli gençler küçük yaşlarından itibaren bu kollara girip yetişirler ve kolbaşmdan “pazat” denilen icazet (diploma) alarak ken­di başlarına oyun oynamaya hak kazanırlardı. Orta oyunun icra töresine veya ge­leneğe aykırı hareket ederek kötü şakalar, açık-saçık konuşma yapanlar ve uygun­suz söz söyleyenlerin meydana çıkması kolbaşılar tarafından yasaklanabilirdi.

Orta Oyunu Meydanı

Orta oyunun oynandığı mekâna “meydan” veya “orta oyunu meydanı” adı verilir. Orta oyunu, bütün çevresi seyirci ile kaplanabilecek yumurta ya da daire şeklinde­ki üstü açık meydanlarda oynanırdı. Orta oyuncularının “palanka ” adını verdikle­ri “meydan” herhangi bir yerde kolaylıkla kurulabilir. Geleneksel anlayışla yapıl­mış bir “orta oyunu meydanı” şu bölümlerden oluşurdu:

Palanka: Kelimenin gerçek anlamı ağaç ve toprakla yapılmış, hendekle çevrilmiş küçük hisardır.

Çifte-nara: Bir değnek ile çalınan koltuk altı davuluna verilen isimdir.

1. Sandık Odası (Pusat Odası): Oyuncuların kostümlerinin bulunduğu ve giyi­nip soyundukları çadır ya da perdeyle kapatılmış bir yer.
2. Kapı: Oyuncuların meydana girip çıktıkları kısım.
3. Çalgıcıların Yeri: Orta oyununda genellikle zurna ve çifte-nara gibi müzik aletlerini çalan müzisyenlerin oturduğu yer.
4. Dükkan: Neredeyse bütün oyunlarda “Pişekâr”ın yardımıyla bir işe başlayan “Kavuklu”nun dükkan olarak kullandığı 70 cm yüksekliğinde iki kanatlı bir para­vana.
5. Meydan: Oyuncuların oynadığı yaklaşık 15x25 metrelik alan.
6. Yenidünya: Oyuna göre ev, hamam gibi mekânlar olarak kullanılan yaklaşık 1,5 m yüksekliğinde tahtadan yapılmış 2-4 kanatlı kafes veya paravanadır. Yeni- dünya’nın içinde 2-3 tane iskemle vardır.
7. Mevki: Erkek seyircilerin oturduğu bölümdür.
8. Kafes: Kadın seyircilerin oturduğu bölümdür.
9. Parmaklık: Çoğunlukla 1,5 m yüksekliğindeki kazıklara çekilen iplerle oluş­turulan seyirci kısmı ile oyun meydanını birbirinden ayıran bölümdür.

Orta oyunun işlediği oyuna göre bu dekor unsurlarına karyola, koltuk, iskem­le ve masa gibi eşyalar da eklenebilir.

Orta Oyununun Bölümleri

Geleneksel seyirlik oyunların şehirlerde gelişen türlerinde karşılıklı etkileşimlerle benzeşen tip, konu gibi yönlerden başka oyunların bölümleri bakımından da ben­zerlikler vardır. Buna örnek olarak karagöz ile orta oyunu bölümlenmesi verilebi­lir. Orta oyunu oyunları da karagözde olduğu gibi “Giriş”, “Muhâvere”, “Fasıl” ve “Bitiş” bölümlerinden meydana gelir.

Orta oyunu meydanının hazırlanması ve seyircilerin yerlerini almalarından son­ra zurna ve çifte-nara çalgıcılarının çaldığı müzik eşliğinde oyunun başladığı ilan edilirdi. Bazı oyunlarda ince saz da bulunurdu. Asıl oyun başlamadan önce mey­dana köçekler, çengiler ve arkadan da curcuna-bazlar gelirdi. Curcunaya Pişekâr ve Kavuklu da dahil olmak üzere koldaki bütün oyuncular katılırdı. Bu müzik ve dans kısmından sonra asıl oyuna geçilirdi. Asıl oyunda her tip, zurnacının çaldığı tiple özdeşleşen bir hava eşliğinde meydana gelir.

1. Giriş (Prolog): Zurnacının çaldığı Pişekâr havası eşliğinde Pişekâr elinde pas­tav (tahta maşa/şak şak) olduğu hâlde ağır ağır ve ciddi bir havada meydana çıkar, yerle beraber temenna ettikten sonra seyircileri selamlar. Zurnacıyla şöyle bir ko­nuşma yaparak oyunu başlatır:

Pişekâr: (Seyircilere) Efendim, cümleten safalar getirdiniz.

Pişekâr: (Zurnacıya) Amma benim pehlivanım!

Zurnacı: Buyur benim pehlivanım!

Pişekâr: Bu da hesap değil.

Zurnacı: Nedir hesabın?

Pişekâr: Kağıthane Sefası Oyunu’nun taklidini aldım. Çal da oyunumuz baş­lasın, tenezzülen teşrif buyuran zevât-ı kirâm zevk-yâb olsunlar.”

1. Muhâvere (Diyalog): Zurnacının Kavuklu havasını çalmasıyla birlikte Kavuk­lu ve Kavuklu-arkası meydana gelirler. Oyunun muhâvere bölümü “arzbar” ve “tekerleme” denilen iki alt bölümden oluşur.

Kavuklu-arkasi: Orta oyununda sürekli Kavuklu'nun arkasında dolaşan kişi.

1. Arzbar: Kavuklu ile Kavuklu-arkası’nın tıpkı karagözde olduğu gibi çekişme­li konuşmalarından sonra Kavuklu ile Pişekâr konuşurlar ve birbirleriyle tanıdık çı­karlar. Tanışma konuşması durumundaki bu diyalog sayesinde, ana tiplerin belir­gin özellikleri seyirciye tanıtılmış veya hatırlatılmış olmaktadır.
2. Tekerleme: Bu bölümde Kavuklu, olağanüstü bir olayı başından geçmiş gibi anlatır. Pişekâr da bu anlatıma olan inancını çeşitli sorularla ortaya koymaya çalı­şır. Sonunda Kavuklu’nun anlattıklarının bir rüyadan ibaret olduğu anlaşılır.

Esas itibariyle, muhâvere bölümünde oyunun iki ana tipi olan Pişekâr ile Ka­vuklu birbirleriyle söz ustalığı bakımından yarışırlar. Biraz da bu nedenle olsa ge­rek, orta oyununa “meydan-ı sühan” (söz meydanı) adı verilir. Bu bölümde, yut­turmaca, tekerleme ve diğer söz oyunlarından yararlanan oyuncular hazırcevaplık­larını, keskin zekalarını, sözlü icra ortamındaki ustalıklarını ortaya koyarlar. Ço­ğunlukla, oyunların fasıllarıyla (asıl oyun konularının anlatıldığı bölüm) ilişkili ol­mayan bu bölüm doğrudan doğruya seyircinin ilgisine göre uzayıp kısayabilir. Or­ta oyunlarında 50’yi aşkın kalıplaşmış tekerleme konusu vardır. Bunlar içinde en yaygın olanları Beygir Kuyruğu, Çeşmeye Düşmek, Bedesten, Dilenci Vapuru, Ge­lincik, Beygir, Helva, Esrar, Piyango, Telgraf, Kısmet Çeşmesi, Tramvay, Evi Vapur Yapmak, Nargile, Tımarhane, Kavun, Tayyare ile Uçmak, Kavun, Yalıda Ziyafet, Pazar Yeri, Hırsız, Sofra ve Ördek şeklinde sıralanabilir.

1. Fasıl: Orta oyunlarının asıl ele aldığı konunun anlatıldığı bölümdür. Bu ne­denle, orta oyunu geleneğinde oyunlar fasıl bölümünde işlenen konuya göre ad­landırılır. Fasıl bölümünde işlenen konuların büyük bir kısmı karagöz geleneğin­den alınmıştır. Karagöz geleneğinden alınan oyunlara Aşıklar, Ağalık, Orman, Ödüllü, Sünnet, Tahir ile Zühre, Ters Evlenme ve Yazıcı gibi örnekler verilebilir. Tanzimat sonrası Batı edebiyatlarının etkisiyle oluşan yeni edebiyatın roman ve ti­yatro gibi türlerde verdikleri eserlerden de yararlanılarak Bir Çiçek Elli Böcek, Ara­bada Devr-i Alem, Bir Hanımın İntikamı, Çıngırak, Talihsiz Delikanlı, Kadın Adama Ne Yapar, Kırmızı Kedi Meyhanesi, Hanım Sildi Çapağını Tencere Buldu Kapağını, Sevdanın Encamı Yahut Felaket, Şehirliye Köylü Gelin ve Yalancının Mumu gibi orta oyunu fasılları oluşturulmuştur. Öte yandan, Abdi, Berber, Kağıt­hane Sefası, Kunduracı, Kale, Büyücü, Gözlemeci, Sandıklı ve Pazarcılar gibi ta­mamen orta oyununa has oyunlar da vardır.

Orta oyunun fasıl kısmı da diğer kısımlar gibi kalıplaşmış bir plana veya iske­lete sahiptir. Ancak bu modern tiyatroda olduğu gibi harfi harfine ezberlenerek tekrar edilecek tamamlanmış ve sabit hâle gelmiş bir metin (text) değildir. Son de­rece yüzeysel bir plandır. Oyuncular bu planda işaret edilen olay ve hareketleri ic­ra anında içlerinden geldiği gibi ve doğaçlama olarak oyununs bu bölümünü ye­niden yaratıp işlemekte tamamen serbesttirler. Bu nedenle de icrada oluşacak olan sözler ve hareketler bütünü, onların doğaçlama yaratıcılıklarına bağlıdır. Oyuncu­ların, icra anında takip ettikleri bu tür oyun planları oyuncular tarafından kaydedil­miştir. “Gözlemeci” adlı orta oyunun fasıl kısmının iskeleti (kalıplaşmış ana hatla­rı) hem bu tür oyun planı kayıtlarına hem de bu bölümde icra edilenlerin genel bir çerçevesini vermek amacıyla şu şekilde aktarılabilir:

“Gözlemeci: Pişekâr-Kavuklu muhâveresi - Tekerleme - Zenneler ev tutarlar- Gözlemeci ustası dükkan tutar - Kavuklu çırak olur - Taklitler: Kimi zennelerden alacaklıdır, kim gözleme alıcısıdır- Zenne ile Sirar (âşık) kur yaparlar-Sözleşirler- Kavuklu’ya Zenne’yi veriyormuş gibi sahte gelin verirler- Zenne ile Sirar evlenir”.

Orta oyunlarının kurgusu, Kavuklu’nun sürekli sahnede kalması için Pişekâr’m ona iş bulmasıyla başlatılır. Pişekâr, Kavuklu’ya yardım ederek ona ev ve dükkan kiralar. Zenneler de dükkan müşterisi veya alacaklı olmaları nedeniyle sahneye ge­lirler. Zennelerle ilişkili olan diğer taklitlerin (tiplerin) de sahneye gelmesiyle oyun genişleyerek devam eder.

4.Bitiş: Oyunun bu bölümünde Pişekâr, seyirciden yapmış olabilecekleri muh­temel kusurlar nedeniyle af diler, gelecek oyunun nerede ve ne zaman olacağını duyurup iki eliyle yerden yukarıya temenna ederek seyirciyi selamlayıp meydan­dan çekilir. Bu esnada zurna, Ey Gaziler veya Cezayir, İzmir Marşı gibi havaları çalarak oyunun bittiğini belirtir.

Orta Oyununda Tipler

Orta oyununda oynayan kişiler diğer seyirlik türlerde olduğu gibi karakter değil tiptirler. Tip oyun için belirli özellikleri abartılarak sivriltilmiş kalıplaştırılmış oyun­cudur. Tip her oyunda aynen kendini tekrar eder ve hiçbir zaman değişmez. Tip, daha çok roman ve hikâye gibi yazılı edebiyat türlerinde gördüğümüz çeşitli özel­liklere sahip bazı özellikleri zaman içinde değişebilen kişi olarak “karakter” tanı­mının zıddı olan bir edebiyat tanımıdır. Orta oyununda tipler mensup oldukları topluluğun yaygın olarak kabul edilen belirgin bir özelliğini taşırlar. Orta oyunun­da birer tip olarak Laz, gevezeliği ve aceleciliği; Yahudi, korkaklığı ve paraya düş­künlüğü; Acem, mübalağa veya abartıcılığı temsil eder. Orta oyununun bu tür tip- leştirmeleri bir ön yargı veya aşağılama maksadı taşımaksızın toplumsal kabüllerin abartılı bir biçimde oyuna taşınmasından ibarettir. Tipler belirli durumlarda daima aynı tutum ve davranışları sergilerler. Orta oyununda icra zamanı yaşanılan anın sergilenmesi ve canlandırılması söz konusudur. Buna bağlı olarak da orta oyunun­da yer alan tipler oyunun icra edildiği genel kültürel ve sosyal bağlamın ürünüdür. Osmanlı döneminde yaşayan sosyal ve kültürel grupların temsilcileri oyunda tip- leştirilmiştir. Kavuklu, Pişekâr, Zenneler ve Taklitler, orta oyununun klasikleşmiş oyuncu kadrosudur.

Orta oyununun belli başlı iki kahramanı “Pişekâr” ile “Kavuklu”dur. Orta oyu­nundaki Kavuklu, gölge oyunundaki Karagöz’e; Pişekâr ise Hacivat’a denk yapısal ve işlevsel özelliklere sahiptir. Aynı durum zenneler ve taklitler için de söz konu­sudur. Zenne, köçek ve taklit yapanlar ikinci derecede oyuncular (yardımcı oyun­culardır.

1. Pişekâr: Orta oyununun oyunbaşısı veya bir anlamda yönetmenidir. Pişekâr, Kavuklu dışında oyunun baş oyuncusudur. Oyun, Pişekâr tarafından açılır. Zurnacı pişekâr havası çalar Pişekâr meydana gelerek zurnacıyla konuşur ve oyunu baş­latır. Oyunun başında Pişekâr havası eşliğinde meydana gelen Pişekâr, aynı şekil­de oyunun bitiminde de oyunun bittiğini bildirme ve gelecek oyun hakkında bilgi verme gibi kalıplaşmış görevleri yerine getirir. Daima, meydana ilk giren ve mey­dandan en son çıkan Pişekâr’dır. Oyunun kurgusu içinde de Pişekâr, işsiz olan Kavuklu’ya iş bularak veya ev kiralayarak bir anlamda yöneticilik durumunu sürdü­rür. Orta oyunu gibi oyunun sadece iskeletinin (kanavasının) bilindiği ve gerisinin doğaçlama olarak oynandığı bir icra ortamında Pişekâr gibi yöneticilik yapmak ko­lay bir iş değildir. Bu nedenle de orta oyunu icralarında Pişekâr rolünü üstlenecek oyuncunun adamakıllı pişmiş veya deneyimli bir kişi olması gereklidir. Orta oyu­nunun tek sabit aksesuarı “pastav”dır (şakşak/tahta maşa). “Pastav” veya “Şakşak” adı da verilen bu aksesuar oyunda, Pişekâr tarafından efektin yaratılmasında, izle­yicinin dikkatinin çekilmesinde, sözün vurgulanmasında, zurnacıya çal komutu­nun verilmesinde ve bir anlamda oyunun yönetilmesinde kullanılır. Pastav çoklu işleve sahip bir araçtır bu çoklu işlevsel özelliğiyle de pastav orta oyunun olmazsa olmazı konumundadır. Bu nedenle orta oyununun sembolüdür.

Oyunun geliştirilmesi yine Pişekâr’m görevidir. Pişekâr özellikle “muhâvere” bölümünde sorular, söz oyunları benzeri “dişi sözler” söyleyerek oyunun gelişimi­ne zemin hazırlar ve oyunu yönlendirir. Bu konumuna bağlı olarak Pişekâr’m gi- yim-kuşamı şöyledir: Başına al, mavi, sarı, siyah renklerle oluşturulmuş dört dilim­li ve pamuklu sivri bir külah takar. Sırtına mavi çuha veya kenarı siyah ya da düz sarı üstüne beyaz karakulaktan yapılmış, kenarları yakadan topuğa kadar iki par­mak kalınlığında kürk bir cübbe giyer. Ayağında da kürkün renginde bir çakşır şal­var ve kısa ökçeli çedik papuç (sarı terlik) giyer. Bu giyim-kuşam Pişekâr’m klasik kostümüdür. Pişekâr; sakin, kavgacı olmayan, nazik, uyumlu, bilgili ve nüktedan biri olarak meydanda rol alır.

Orta oyunu meydanında XVII. yüzyıldan beri varlığı bilinen Pişekâr rolünü üst­lenen ve aynı zamanda da kolbaşılık görevini icra eden tanınmış Pişekârlar arasın­da Mutaf Mustafa Efendi, Terlikçi Ahmet Efendi, Kunbur İzzet Efendi, Uzun Halil Efendi, Hamamcı Süleyman Efendi, Tosun Efendi, Abdi Efendi, Kadir Ağa, Meh­met Çavuş, Frenk Mustafa Efendi, Asım Baba ve Pişekâr Küçük İsmail Efendi sayı­labilir.

2. Kavuklu: Orta oyununun baş komiğidir. Kavuklu orta oyunundaki iki ana tipten birisidir. Kavuklu başındaki büyük kavuğu bir baş hareketiyle yere düşür­meden oynatmak, biniş (cübbe) eteklerini bele sokmak, arka eteklerini kaldırmak, papuç sektirmek, sendelemek tam düşecekken toparlanıvermek gibi ustalıkla yap­tığı gülünç hareketlerle meydanı dolduran ve seyirciyi güldüren bir tiptir. Kavuk- lu’ya, Pişekâr tarafından iş bulunarak, dükkan veya ev kiralanarak devamlı mey­danda kalması sağlanır. Kavuklu’nun Pişekâr ve diğer tiplerle olan ilişkileri, orta oyununun güldürme amaçlı yapısının temelidir. Kavuklu tıpkı Karagöz’e benzer bir şekilde, her entrikanın içinde yer alır. Aynı şekilde Kavuklu; bilip bilmezlikten, anlayıp anlamazlıktan gelerek ya da ters veya yanlış anlayarak oyunun gelişmesi­ni sağlayan ana tiptir.

Pişekâr’m aydın kimliğine karşılık Kavuklu, tam bir halk bilgesidir. Kavuklu, saf, sallapati, sözünü esirgemeyen gündelik yaşamda çok sık rastlanılan bir tipin özelliklerini taşır. Kavuklu, XIX. asrın ikinci yarısından itibaren orta oyununda gö­rülmeye başlanmıştır. Kavuklu meydana zurnacının çaldığı Kavuklu havası (Hü­seynî makamı) eşliğinde ardında, Kavuklu-arkası ile beraber gelir. Kavuklu’nun, Kavuklu-arkası ve Pişekâr ile yaptığı konuşmalar yaklaşık bir buçuk saat sürer. Bu bölüm oyunun “muhâvere” bölümünü oluşturur. Bu bölüm karşılıklı aldatmaca ve yutturmacalar, rüya tekerlemesi, cinaslar ve benzeri diğer söz oyunlarını içerir. Bunlar seyircilerin en çok rağbet ettikleri güldürü unsurlarıdır. Orta oyunu sergile­yen bir oyun kolunun başarısı çok büyük ölçüde Kavuklu rolüne çıkan oyuncu­nun söz söylemedeki ve taklit yapmadaki ustalığına bağlıdır.

Kavuklu’nun kostümü abani sarıklı büyük dilimli bir kavuk, kırmızı çuhadan cübbe ve aynı renkli bir çakşır, Şam entarisi, kutni, altıparmak iplik alacası gibi ku­maşlardan yapılmış entari, şal kuşak ve bir çift çedik papuçtan ibarettir.

Orta oyunu icra geleneği tarihinde Kavuklu rolüne çıkanlar arasında yer alan Kör Mehmet Efendi, Aktar Şükrü Efendi, Agah Efendi, Abdürrezzak Efendi, Ustu­ram İbrahim Efendi, Misk Yağcı İzzet Efendi, Çolak İbrahim Efendi, Kör İmam Efendi, Hacı Hasan Efendi, Kambur Rıza Efendi, Rifat Efendi, Meddah İzzet Efen­di, Sepetçi Rıza Efendi, Kamil Ağa, Küçük Ayı Mehmet Efendi, Karagöz Mehmet Efendi, Muhallebici Mehmet Ali Efendi, Kavuklu Hamdi Efendi, Naşir ve İsmail Dümbüllü gibi adlar sayılabilir.

3.Zenne: Geleneksel seyirlik türlerin tamamında kadın kılığına girmiş erkek oyuncuya “zenne” adı verilir. Orta oyununda zenne çoğunlukla “zevce”, “kapat­ma” ya da “orta-malı” kadınları canlandırır. Orta oyununda “zenneye çıkmak” de­yimi erkeklerin kadın rolü üstlenmesi demektir. Zenne tipi yeri geldiğinde mey­dandaki Pişekâr ve Kavuklu’nun eşi, tanıdığı, kız evladı olur. Çelebi, Sarhoş, Kay­serili, Türk, Arnavut, Yahudi gibi diğer tiplerle de sevda ilişkileri veya alacak-vere- cek ilişkileri içinde olabilir. Orta oyununda genel olabilirlikle bir iki zenne meydan alır. Bazı oyunlarda bunlara “bacı” denilen zenci ve bu özelliğiyle de Kavuklu’nun sürekli takılmalarına neden olan dadı veya anneleri rolünde yaşlı bir kadın da eş­lik eder. Taklitlerin meydana gelişi zennelerle olan ilişkilerine bağlı olarak ortaya çıkar. Fasıl bölümünün gelişmesinde zenneler bazen önemli roller üstlenirler. Zen­neler zurnacının çaldığı zenne havası eşliğinde sahneye dans ederek veya kırıtarak çıkarlar. İyi bir orta oyunu kolunun başarılı icralar için Pişekâr ve Kavuklu’dan sonra ihtiyaç duyduğu usta oyuncu zenneye çıkacak olandır.

Zenne tipinin şahsında erkek egemen yapının kadınlarla ilgili mizahi yöne dik­kat çekmesi söz konusudur. Orta oyunu -her ne kadar kafes kısmı kadın seyircile­re ayrılmışsa da- büyük ölçüde erkek erkeğe eğlenilen eğlence mekânları havasın- dadır. Doğal olarak da bu icralarda erkek dünyasının kadınlar hakkındaki kanaat­lerini ve değerlerini onaylayan ve kökleştiren bir yapılanış söz konusudur. Oyun­daki zenne tipleri de bu hükümleri doğrulayan kurgulamalar olmaktan öteye bir anlam taşımazlar.

4.Taklitler: Orta oyununun diğer tiplerine genel bir adlandırmayla “taklitler” adı da verilir. Orta oyunundaki diğer tipler, Kayserili, Boşnak, Karamanlı, Arna­vut, Çelebi, Laz, Tatar, Çerkez, Muhacir, Arap, Acem, Ermeni, Rum, Eğinli, Vanlı, Frenk, Şık Bey, Züppe, Mahalle İhtiyarı, Zorba, Cüce, Mirasyedi, Hoca, Tatlısu Frengi, Tiryaki, Esrarkeş, Aşık, Sarhoş/Matiz, Aptal/Denyo, Kambur, Külhanbeyi, Tuzsuz, Efe/Zeybek, Ecnebi Mukallidi, Yeni Zengin, Çingene, Vurdumduymaz, Bobstil, Muhtekir, Tulumbacılar, Simitçi, Oyunçakçı, Susamcı Arap, Yeniçeri Ağa­sı ve Maiyeti, Hokkabazlar olarak sayılabilir. Bu taklitlerin bazıları oyunda sadece birkaç cümle söyler. Oyunbaşı bu taklitlerin meydana çıkış sırasını istediği gibi dü­zenleyip sayılarını azaltıp arttırabilir. Ancak, külhanbeyi genellikle oyunun düğü­münün çözülmesinde rol aldığı için taklitlerin en sonuncusu olarak meydana ge­lir. Aynı türden taklitlerin mesela Kayserili, Eğinli Kastamonulu gibi şive özellikle­riyle ön planda olan taklitlerin arka arkaya gelmesi ustaca bir düzenleme olarak görülmez. Taklitler, dil, tavır, meslek, fiziksel veya ruhsal dengesizlik, cinsiyet, memleket, yaş, din ve benzeri özellikler göz önünde bulundurularak canlandırılır. Orta oyunundaki kalıplaşma, taklitlerin canlandırılmasında kendini gösterir. Taklit­ler de kendilerine has oyun havaları eşliğinde meydana gelirler. Mesela, Zeybek, zeybek havası eşliğinde çoğunlukla dans ederek sahneye gelir.

Geleneksel seyirlik türlerin hepsinin ortak özelliği göstermeci/yanıltmasız ve açık biçim anlayışıdır. Karagöz, kukla, köy seyirlik oyunlarında gördüğümüz bu anlayış orta oyununa da egemendir. Bu nedenle, orta oyununun esası, temel oyun çatısı ile kalıplaşma olgusunun varlığından söz edilse de doğaçlamaya dayanır. Or­ta oyununda da yazılı metin yoktur. Oyuncuların, oyunun icrasında doğaçlama olarak yaratmalarıyla oyun oluşur. Orta oyununda oyun; oyuncularla, oyunun dra- matizasyon geleneğine vakıf dinleyiciler arasındaki iletişimin hem sağlayıcısı hem de bu sürecin ürettiği bir üründen başka bir şey değildir. Canlı, dinamik ve istekli bir seyirci kitlesi karşısında meydana çıkan bir orta oyunu kolu bu tür bir seyirci­den aldığı elektriği (olumlu ve teşvik edici etkiyi) doğrudan doğruya icra ettiği ve doğaçlama olarak yaratıp oynadığı oyuna yansıtacaktır. Eğer seyirci oyuna çok il­gi gösterirse Pişekâr, oyuna daha çok taklit sokarak oyunu uzatacaktır. Seyircinin ilgisi oynayanların icralarını da olumlu yönde etkileyecektir.